

<<3DS MAX 9装潢与展示设计>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 9装潢与展示设计>>

13位ISBN编号：9787302175926

10位ISBN编号：7302175926

出版时间：2010-3

出版时间：清华大学出版社

作者：于广浩，张杰 编著

页数：290

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

在现代化设计领域中，无论您有多好的想法或美术基础，纸上手绘图像只能是一种艺术形式，不能直观地表达给客户，而且方案改动会给手绘图带来很多麻烦。

只有通过图像处理软件中制作图像作品，才能呈现给客户清晰、直观的设计表达，无论客户需要什么样的角度，都能满足要求，而且不用从头开始绘图，只要调整摄像机的角度，就能达到客户所想和所要的效果，让客户有种身临其境的感觉，并提高了工作效率。

因此，越来越多的人体验到了三维动画软件的重要性，而3ds Max则是三维动画制作中使用最广泛的软件。

随着计算机技术的逐渐普及，运用3ds Max进行三维创作不再是专业人士的“专利”，越来越多想从事建筑装潢或三维动画设计的人士也逐渐加入到这一行业中。

3ds Max是目前国内应用最广泛的计算机三维动画设计软件，人们利用它来制作建筑效果图。

建筑效果图只用了3ds Max软件中的一部分功能，就受到广大建筑设计人员的高度推崇。

Lightscape是一个非常优秀的光照渲染软件，它特有的光能传递计算方式和材质属性所产生的独特表现效果完全区别于其他渲染软件。

近几年，随着我国经济及计算机技术的迅猛发展，计算机效果图的制作已经成为一个很热门的行业，很多人都想加入到这个行业当中。

但是，也有许多人找不到入门的方法，虽然参加过培训学习，却只学到一些基本的操作方法，做不出效果图作品来。

实际上，出现这种现象的一个重要原因就是练习太少，没有把握住效果图的制作要领。

其实学习是有技巧的，对于一位欲从事效果图制作的人来说，只捧着一本教程看是不够的，更多的是要动手操作，多做实例练习，从中总结经验与技术，再融入一些自己的思想，这样会进步很快。

换句话说，学习计算机技术，不上机练习是学不会的。

正是基于这样的原因，为了方便读者有针对性地学习，快速提高实际操作水平，我们以实例的形式精心编写了本书。

全书精选了7个实例，解析了使用3ds Max 9制作室内效果图和展览展示效果图的方法和技巧，包括基本工具的使用、建模技术、材质技术、灯光与渲染、综合实例等内容，实例经典，步骤详细，艺术效果突出，具有较强的指导性。

希望广大读者能够通过本书的学习，从中真正地获得益处与灵感，快速入门或者提高效果图制作水平。

本书将实例分成了两大类：室内效果图实例和展览展示实例。

每一个实例的前面都安排了设计分析，使读者不仅学会了软件的操作，对设计方面的知识也有所了解，以帮助理解与学习实例操作。

本书适合于初、中级的3ds Max读者进行强化练习，也可以作为大中专院校相关专业、社会培训班的上机指导教材。

## <<3DS MAX 9装潢与展示设计>>

### 内容概要

3ds Max是大型三维设计制作软件，Lightscape 3.2是专业渲染软件，Photoshop CS2是专业图像编辑软件。

本书对这3个软件的功能与特点进行了详细介绍，并结合实例对创建室内效果图和展览展示效果图的方法做了深入的讲解。

本书理论部分分别对室内设计和展示设计做了系统全面的讲解，共1章，使读者对两种设计领域有所了解；本书室内部分介绍了使用Lightscape渲染器创作室内设计表现图的方法和技巧，共4章，包括建模、材质、灯光、渲染及综合实例等多方面的内容。

可使读者在最短的时间内全面掌握3ds Max建模、Lightscape光能传递及Photoshop处理技巧。

本书展览展示部分介绍了使用3ds Max默认的渲染器创作展览设计表现图的方法和技巧，共3章，讲解了展览展示效果创建过程中各个阶段会碰到的一些问题及其解决方法。

本书不仅适合室内装饰效果图制作爱好者学习使用，还可作为展示设计等相关专业人士的参考用书，也可作为社会相关办学、各类高等院校的辅助教材。

## 书籍目录

第1章 装潢与展示设计制作概述	1.1 室内装潢设计基本原则	1.1.1 室内装潢设计方面的人体工程学	1.1.2 室内空间构图	1.1.3 室内装潢的材料	1.1.4 室内装潢的照明	1.1.5 室内装潢的色彩设计
1.2 展示设计基本原则	1.2.1 展示设计方面的人体工程学	1.2.2 展示空间设计概述	1.2.3 展示相关材料	1.2.4 展示照明设计	1.2.5 展示空间的色彩设计	1.3 室内装潢与展示效果图的制作流程
第2章 现代客厅的设计与制作	2.1 客厅的装饰设计	2.2 客厅的建模和材质制作	2.2.1 客厅的建模	2.2.2 客厅家具的调用	2.2.3 客厅材质的制作	2.2.4 客厅灯光的设置
2.2.5 将max文件输出为LP格式的文件	2.3 客厅的灯光、材质和渲染处理	2.3.1 打开、输入文件	2.3.2 在Lightscape中调整灯光	2.3.3 在Lightscape中调整材质	2.3.4 光能传递处理参数的设置	2.3.5 光能传递处理、渲染输出
2.4 客厅的后期处理	第3章 前卫书房的设计与制作	3.1 前卫书房的装饰设计	3.2 前卫书房的建模和材质制作	3.2.1 前卫书房的建模	3.2.2 前卫书房家具的调用	3.2.3 前卫书房材质的制作
3.2.4 将max文件输出为LP格式的文件	3.3 前卫书房的灯光、材质和渲染处理	3.3.1 打开、输入文件	3.3.2 在Lightscape中调整材质	3.3.3 在Lightscape中设置日光	3.3.4 光能传递处理参数的设置	3.3.5 光能传递处理、渲染输出
3.4 前卫书房的后期处理	第4章 经典小户型的整体设计与制作	4.1 小户型的装饰设计	4.2 小户型的建模和材质制作	4.2.1 小户型的建模	4.2.2 小户型家具的调用	4.2.3 小户型材质的制作
4.2.4 小户型灯光的设置	4.2.5 将max文件输出为LP格式的文件	4.3 小户型的灯光、材质和渲染处理	4.3.1 打开、输入文件	4.3.2 在Lightscape中调整灯光	4.3.3 在Lightscape中调整材质	4.3.4 光能传递处理参数的设置
4.3.5 光能传递处理、渲染输出	4.4 小户型的后期处理	第5章 个性卫生间的设计与制作	第6章 电信展展台的设计和制作	第7章 数码产品展台的设计和制作	第8章 手机展台的设计和制作	

## 章节摘录

## (3) 面。

设计中的点、线、面如同生活中的万事万物一样，总是共同存在、相辅相成。

音乐的强弱、缓急，让人们看到一幅点的密集与疏朗的画，这就是节奏。

这些节奏延伸下去，就可1,2感受到延伸游动的律线；多种乐器的合奏，会出现层次分明的、向四周扩散的场面，引起人们的共鸣。

这就是艺术包含的共同性。

点、线、面在音乐中通过听觉表现，在设计中则从视觉感知中得来，室内界面设计尤其如此。

这是三维乃至四维空间的结合。

埃菲尔铁塔向人们展示了材料和结构的完美统一。

它是有分量的。

在这里，线几乎取代了面，结构体上的接点和铆钉是点。

它们不仅在平面上，而且在空间中。

通常所说的面，既包括适于室内的物质平面，也包括各种动态的界面。

面和点、线一样，具有多种形态的属性。

它包括以下几种。

几何性的面：即由数学方式构成的面。

有机性的面：即由自由曲线构成的面。

直线性的面：即由直线随意构成的面。

偶然性的面：即偶然获得的面。

不规划性的面：即由自由曲线及直线随意构成的面。

室内出现较多的是由两条水平线和两条垂直线构成的方形面。

由此，框定了一个个相对独立却又多方连续的实体。

这种元素提供了构成空间的可能性。

在这样的界面上，每一个物体或装饰物必然停留在一种与背景相对固定的关系中，或左或右、或上或下，这就~N,UN联想的方式进行考虑，设计布置出最佳位置，将外在的视觉效果和内在的风格“培育”出来。

设想在界面上出现的各种装饰物，“上”往往产生一种轻松和自由的空间效果，而“下”则显得稠密和沉着。

因为“左”是远离运动和方向的，所以它偏向自由，类似“上”，而“右”是一种回缩运动的方向，它偏向羁缚，类似“下”。

因此，在任一界面上，都有轻、重、虚、实关系。

设计时在量的关系上分清主次，就不会显得平板或花；在位置关系上既相对集中，又适量穿插，就不会“散”；在形的关系上，则应相互对比、呼应。

按照视觉规律展开整体设计，就可取得美的形与空间。

在面中，还有一种圆形。

它是最静止完美的状态，它没有任何角状的突然转折。

这一类几何曲线性的面，有柔软、自由、明快的性格，整齐而富有秩序性，面的大小、虚实，给人不同的视觉感受。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>