

<<3DS MAX & Lightscape装>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX & Lightscape装饰设计艺术表现>>

13位ISBN编号：9787302201458

10位ISBN编号：7302201455

出版时间：2009-7

出版时间：清华大学出版社

作者：宿晓辉，徐丽，于晓 编著

页数：322

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

效果图是展现设计师设计意图的最好途径，也是一种与客户交流最为直观的沟通方式。随着室内设计行业的不断进步和发展，从事室内设计师行业的人员也日益增多，对从业人员的设计水准和表现方式提出了更高的要求。

这就需要设计师对电脑操作以及软件的使用有更好的把握，充分了解客户的意图和设计师的创意，在最短的时间内创作出完美的室内效果图。

为了满足读者的要求，作者将多年积累的关于室内设计方面的经验和心得，选择典型、经典的实例汇集成书，毫无保留地奉献给读者。

本书力图解除广大读者学习室内效果图制作时存在的疑点、难点，用通俗易懂，简洁明快的文字进行叙述，并配以多媒体教学光盘，使得学习完本书的读者不仅能拥有独立完成室内效果图的制作能力，还能具有综合穿插运用软件的能力。

相信读者在认真学完本书后，能够使自己的室内效果图制作水平有一个质的飞跃。

<<3DS MAX & Lightscape装>>

内容概要

本书是技术与艺术的完美结合，从装饰设计行业的实际特点和实用角度出发，结合AutoCAD、Lightscape、3ds Max、Photoshop软件相互应用中的技巧，通过典型的装饰设计范例来讲解室内装饰效果图的制作过程，揭示高品质室内效果图的制作秘笈。

全书共分11章。

第1章介绍室内装饰黑色及理论；第2~3章介绍Lightscape、3ds Max在建模和材质的应用原则及技巧；第4~11章分别介绍客厅、卧室、厨房、标准间、电梯间、酒店包间、会议室和贵宾接待厅等室内空间制作的全过程。

本书思路新颖、结构清晰、内容翔实、知识覆盖面广，注重实践操作，既可作为室内装饰设计爱好者或业内从业人员的学习参考手册，也可作为各类电脑设计培训班的学习用书。

本书配套光盘中提供了大量的场景贴图、实例操作视频及供读者在设计效果图中调用的分类素材文件，相信能对读者的学习和创作有所帮助。

书籍目录

第1章 室内装饰设计基本知识	1.1 室内设计基本知识概述	1.1.1 室内设计的原则	1.1.2 室内设计的内容
	1.1.3 室内设计的表现形式	1.1.4 室内设计的风格	1.2 人体工程学在室内设计中的应用
	1.2.1 人体工程学与室内设计	1.2.2 人体工程学与家具设计	1.3 室内空间的设计应用
	1.3.1 室内空间构图要素	1.3.2 室内空间构图原理	1.4 室内采光与照明设计
	1.4.1 室内照明作用与艺术效果	1.4.2 照明方式与要求	1.5 室内效果图制作流程
	1.5.1 理解设计意图	1.5.2 整理图纸	1.5.3 建模
	1.5.4 材质	1.5.5 灯光	1.5.6 渲染
	1.5.7 后期处理	1.6 本章小结	第2章 为Lightscape建模的基本原则和技巧
	2.1 建模原则与技巧	2.1.1 只建立受光面	2.1.2 避免表面交叉或重叠
	2.1.3 使用规则的多边形建模	2.1.4 避免出现T型顶点	2.1.5 简洁建模技巧及模型优化
	2.1.6 产生碎面的原因及解决办法	2.2 本章小结	第3章 材质的创建经验与技巧
	3.1 设置3ds.Max材质的注意事项	3.1.1 为材质命名	3.1.2 调整合理的纹理
	3.2 贴图路径的重新设置	3.3 带有Alpha通道图片的制作与应用	3.4 Lightscape的过程纹理应用
	3.5 本章小结	第4章 客厅效果图设计表现	4.1 客厅规划及设计理念
	4.1.1 客厅规划及设计风格分析	4.1.2 制作前的思路	4.2 建立客厅模型
	4.2.1 整理CAD图纸文件	4.2.2 导入CAD文件	4.2.3 创建地面、墙体和窗户
	4.2.4 制作吊顶	4.2.5 制作玄关	4.2.6 赋予材质
	4.2.7 合并其他家具、饰物及对模型进行精简	4.2.8 设置灯光	4.3 输出LP文件
	4.4 编辑LP文件	4.4.1 编辑材质	4.4.2 调整光源属性
	4.4.3 细化解决方案	4.5 输出图像	4.5.1 最终成品的处理及渲染输出
	4.5.2 渲染通道	4.6 后期处理	4.6.1 调整整体效果
	4.6.2 添加环境背景	4.7 本章小结	第5章 卧室效果图设计表现
	第6章 厨房效果图设计表现	第7章 标准间效果图设计表	

章节摘录

插图：第1章室内装饰设计基本知识1.1室内设计基本知识概述室内设计是根据建筑物的使用性质、所处环境和相应标准，运用物质技术手段和建筑美学原理，创造功能合理、舒适优美、满足人们物质生活和精神生活需要的室内环境。

这一空间环境既具有使用价值，即满足相应的功能要求，同时也反映了历史文脉、建筑风格和环境气氛等精神因素。

1.1室内设计的原则室内设计是以创造良好的室内空间环境为宗旨，功能、构造、情感和地点是室内设计应该研究的四大问题，这个原则也是设计师们对室内设计基本特性的规律性总结，它包含了技术与艺术的综合内容，体现了室内设计的目的性，是室内设计必须遵循的、具有普遍性的基本原则。

室内设计的功能体现在物质与精神两个方面。

它以创造良好的室内环境为目的，把满足人们在室内进行工作、生活的要求放在首位。

正如当代世界著名建筑大师贝聿铭所指出：“建筑是人用的，空间、广场是人进去的，是供人享用的。

要关心人，要为使用者着想。

”室内设计是为了庇护与使用，形成一种“因势利导”的形式。

所以，满足人们的使用功能自然成为室内设计的第一原则。

室内设计的目的在于营造一个能够满足人们需求的建筑空间，这些空间是通过完美的构造来实现的。

构造包含技术、材料和结构方式等，成功的构造能够强化和提升空间的使用功能。

室内设计必须满足于人类情感的需求，而情感是直觉的、主观的、性格化的和理性的。

室内设计中情感的流露，主要通过视觉化的体验和交流来获得，通过某种形式的表达让使用者在情感流露的氛围中获得视觉享受，得到一种精神上的审美愉悦感。

室内设计中的“地点”是个极富弹性的概念，它包含多种不尽一致的含义，区域、环境、空间和角落等许多可变与不可变的因素，这些因素深深影响着设计：并直接作用于我们的设计。

所谓“地点”原则，是指设计应该配合当地环境去进行。

<<3DS MAX & Lightscape装>>

编辑推荐

《3DS MAX & Lightscape装饰设计艺术表现》由清华大学出版社出版。

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>