第一图书网, tushu007.com

<<红色经典>>

图书基本信息

书名：<<红色经典>>

13位ISBN编号：9787500656890

10位ISBN编号：7500656890

出版时间：2005-2-1

出版时间：中国青年出版社

作者：韩涛

页数：512

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书详细介绍了制作流程中的每一个细节，力求使读者通过本书的阅读，便能够深入了解室内设计这项工作的方方面面，并且能够独立地设计完成具体的作品，在实际工作中做到独挡一面。
本书所用的每一个范例都源自笔者工作中参与的实际工程，为了追求细节的真实和完美的效果，基至具体的参数设置都是真实的。
这样做的一个显而易见的好处就是读者在自己的工作中如果遇到同类问题的时候，不仅可以借鉴本书范例的效果，还可以借鉴它的参数。
与其他同类书籍相比，本书在每个范例的制作过程中，除了介绍AutoCAD绘图和3ds max建模外，还着重强调了Lightscape的渲染和Photoshop的后期处理，即强调了室内设计效果图的实际表现。
这是因为设计师的工作成要是终都是要通过效果图来展示的，效果的好坏从一定程度上体现了设计师水平的高低。
而在实际工作中，效果图的优劣与工程能否得到以继续实施的关系则是不言而喻的。
光盘说明：CD1 包括本书中应用的模型、LP文件、LS文件、效果图片等各类型源文件，读者可以进行参考以便更好地学习使用。
CD2 包括效果图中最常用的贴图材质、时尚家具模型、光域网和光源库。
另外还提供一些餐厅设模型以及LP文件、LS文件仅供读者参考。

书籍目录

第1章 建模篇 1.1 室内效果图设计概述 1.1.1 效果图制作所需要安装的软件及系统要求 1.1.2 效果图制作流程 1.2 创建模型前的准备工作 1.2.1 创建模型的原则 1.2.2 建模的单位设置 1.2.3 创建模型时捕捉功能的应用 1.2.4 创建模型时缩放功能的应用 1.3 用AutoCAD软件辅助创建模型 1.3.1 用AutoCAD软件绘制场景平面图 1.3.2 将场景平面图导入3ds max软件中 1.4 创建场景模型 1.5 创建立柱模型 1.6 创建台灯模型 1.7 创建茶几模型 1.8 创建沙发模型 1.9 创建桌子模型 1.10 创建椅子模型 1.11 创建窗帘模型第2章 材质篇 2.1 材质的基本知识 2.1.1 材质的构成 2.1.2 3ds max材质编辑器 2.1.3 Lightscape软件中的材质列表及“ 材质属性 ”对话框 2.2 将3ds max文件导入Lightscape软件中 2.3 乳胶漆材质 2.4 木材材质 2.5 木地板材质 2.6 地毯材质 2.7 布料材质 2.8 石材材质 2.9 磨砂玻璃材质 2.10 不锈钢材质第3章 灯光篇 3.1 3ds max软件中的灯光的基本知识 3.1.1 3ds max软件中泛光灯的基本设置 3.1.2 3ds max软件中聚光灯的基本设置 3.1.3 影响3ds max软件中灯光的因素 3.2 Lightscape软件中灯光的基本知识 3.2.1 Lightscape软件中的灯光列表及“ 光照属性 ”对话框 3.2.2 Lightscape软件中的灯光类型 3.3 场景中的点光源 3.4 场景中的泛光源 3.5 场景中的面光源 3.6 光域网的应用 3.7 场景中的阳光第4章 渲染篇 4.1 使用3ds max软件渲染的基本知识 4.1.1 3ds max软件中常用的渲染方式及内容 4.1.2 3ds max软件中图像输出分辨率及输出格式 4.2 使用Lightscape软件中的基本知识 4.2.1 Lightscape软件中的OpenGL渲染技术 4.2.2 Lightscape软件中的光影跟踪渲染 4.3 用3ds max软件渲染输出会议室效果 4.4 用Lightscape软件渲染输出客厅效果第5章 Photoshop后期制作 5.1 Photoshop软件的基本知识 5.1.1 Photoshop软件的选择方式 5.1.2 Photoshop软件中图像的色彩处理 5.1.3 Photoshop软件中图像的输出 5.2 用Photoshop软件对臣室进行后期处理第6章 大客厅 6.1 用AutoCAD软件绘制大客厅平面图 6.2 将大客厅平面图导入3ds max软件中 6.3 创建大客厅场景模型 6.4 创建阳台门、地毯、地台 6.5 创建茶几模型 6.6 导入沙发模型 6.7 创建圆茶几模型 6.8 导入家庭影院及装饰品模型 6.9 将大客厅模型导入Lightscape软件中 6.10 在Lightscape软件中设置灯光 6.11 在Lightscape软件中调整材质 6.12 初始化模型和光能传递 6.13 用Lightscape软件渲染输出客厅效果 6.14 用Photoshop软件对大客厅进行后期处理第7章 电梯厅 7.1 用AutoCAD软件结制电梯厅平台图 7.2 将电梯厅平面图导入3ds max软件中 7.3 创建电梯厅场景模型 7.4 创建电梯指示灯、射灯模型 7.5 导入沙发模型 7.6 导入茶几及装饰品模型 7.7 将电梯厅模型导入Lightscape软件中 7.8 在Lightscape软件中设置灯光 7.9 在Lightscape软件中调整材质 7.10 初始化模型和光能传递 7.11 用Lightscape软件渲染输出电梯厅效果 7.12 用Photoshop软件对电梯厅进行后期处理第8章 娱乐中心大厅 8.1 用AutoCAD软件绘制娱乐中心大厅平面图 8.2 将如乐中心平面图导入3ds max软件中 8.3 创建娱乐中心场景模型 8.4 创建玻璃顶、地面拼花 8.5 创建服务台模型 8.6 导入沙发、茶几模型 8.7 创建柱子 8.8 创建装饰墙面模型 8.9 导入装饰品模型 8.10 将娱乐中心模型导入Lightscape软件中 8.11 在Lightscape软件中设置灯光 8.12 在Lightscape软件中调整材质 8.13 初始化模型和光能传递 8.14 用Lightscape软件渲染出娱乐中心效果 8.15 用Photoshop软件对娱乐中心进行后期处理第9章 餐厅 9.1 用AutoCAD软件绘制居室平面图 9.2 将居室平面图导入3ds max软件中 9.3 创建餐厅场景模型 9.4 创建厨房玻璃隔断 9.5 创建壁柜模型 9.6 导入矮柜、餐桌、餐椅模型 9.7 创建墙面装饰及卫生间门 9.8 导入家具及装饰品模型 9.9 将餐厅模型导入Lightscape软件中 9.10 在Lightscape软件中设置灯光 9.11 在Lightscape软件中调整材质 9.12 初始化模型和光能传递 9.13 用Lightscape软件渲染输出餐厅效果 9.14 用Photoshop软件对餐厅进行后期处理

编辑推荐

其它版本请见：《3ds Max & VRay照片级室内效果图表现技法（附光盘）》

第一图书网, tushu007.com

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