

图书基本信息

书名：<<3ds max 5中西式室内外工程特效设计>>

13位ISBN编号：9787502759650

10位ISBN编号：7502759654

出版时间：2003-11-1

出版时间：海洋出版社

作者：刘岳,马珀

页数：354

字数：523000

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

3dsmax是一个融专业功能、视觉表现、理论知识于一体的综合性三维造型软件，由最初的小型3DStudio（DOS版的三维软件）发展到如今的主流三维软件。

它涉及的领域主要有动画设计、三维造型设计、影视片头、标题广告、工业设计、建筑设计和多媒体制作等。

由于它的操作主要是在PC机上完成，并具有同任何其他大型三维制作软件相抗衡的能力，因此倍受业内人士的喜爱和推崇。

与此同时，3dsmax强大的多方兼容性也使得它的制作与表现方式更加多样化，为更多的用户提供了学习与创作的机会。

随着3dsmax5的不断发展，三维制作也被推向了无人能及的顶峰。

它所发展的方向与无与伦比的强大功能完全可以为我们提供更加广阔的想象空间。

它不仅仅为我们提供了一种表现方式，更是将三维的概念深入到了我们生活的方方面面。

本书是作者自身学习和实践经验的总结。

人们常常会觉得学习乏味枯燥，而3dsmax5会让你感受到学习的乐趣，无论你从事的是何种相关专业，本书都会成为你的得力助手，让你体会到“只有想不到，没有做不到”的乐趣。

在学习本书的过程中，读者一定要认真理清学习思路，采用踏实的由浅入深的学习态度，抓住所学的重点。

本书共分9章，概述如下：第1章介绍室内设计各流派的发展和3dsmax5的基础知识。

第2章介绍三维的建模概念和贴图的基础知识。

第3章初步接触室内一角的制作，体会简单的室内效果图制作过程。

第4章进一步学习较为复杂的模型制作，巩固前面所学的知识。

第5章和第6章以两个完整的室内设计为例，全面、深入、细致地讲解室内设计三维建模知识，同时，还注重材质贴图和灯光渲染方面的学习，以期树立完整的室内设计与制作的概念。

第7章以一个实际工程中的室内装饰设计效果图为例，将学习的理论知识同工程中的实践相结合。

第8章以实际工程中的建筑效果表现为例，提高读者在效果图表现中的整体把握与控制能力，并为将来的深入学习与提高打下良好的基础。

第9章主要介绍作者亲身参与设计制作的效果图，其中有一些效果图的制作还借助了其他软件，如Lightscape，效果和风格各有千秋。

## 内容概要

本书用9个典型范例全面教授如何用3ds max 5及相关软件设计制作中西式各流派室内外效果图的方法和技巧的实战教程。

全书由9章、3个附录构成。

第1章介绍国际室内、建筑设计业各流派的发展与现状，以及电脑效果图基础知识；第2章“花瓶”和“桌子”讲解二维、三维概念在3ds max 5中的转化与运用，初步学习材质编辑器的使用；第3章“室内一角”讲解如何使用合并命令，如何给场景添置摄像机、设置照明及调整照射对象，如何使用贴图及在Photoshop中进行后期处理；第4章“古韵今鸣”家具制作重点讲解放样和阵列命令的使用；第5章“阳光小屋”和第6章“欧式走廊”深入研究建模、贴图、灯光、摄像机设置及Photoshop后期处理的技巧；第7章“博物馆室内设计”介绍如何领悟接手实际工程时的创作思路，学习模型细节的制作与设置全局照明；第8章“博物馆室外场景”介绍如何用透明贴图材质、Light Tracer高级灯光渲染等来把握室外场景的制作尺度；第9章是作者多年从事电脑效果图制作的创作心得，以及优秀工程效果图赏析。

附录A为常用的3ds max快捷键，附录B是室内外设计模型库，附录C是室内外设计材质库。

本书特点：1.内容丰富，资料详实，专业性、实用性、指导性强。

2.采用举一反三的教学方式，由点到面，由局部到整体地讲解室内外设计的基础知识、重点要领、精髓之处。

3.范例效果图精美、实用。

涵盖古今中外室内家居、艺术长廊、国际展馆等，激发学习兴趣。

4.光盘内容丰富实用。

大大提高学习效率，活学活用，事半功倍。

光盘内容：学习中涉及到的素材、模型源文件；赠送100款模型、184款材质贴图文件；范例效果图、实际工程效果图作品欣赏；文庙广场建筑视频展示。

读者对象：从事室内外工程效果图设计人员；高等美术院校、建筑学院及社会室内外装潢设计培训班学员。

## 书籍目录

第1章 西方室内设计名流 1.1 西方室内设计名流派概述 1.1.1 国际风格派 1.1.2 光洁派 1.1.3 高技派  
1.1.4 后现代主义派 1.1.5 解构主义派 1.1.6 装饰主义派 1.1.7 孟菲斯流派 1.2 效果图制作概述  
1.3 初识3ds max 5 1.3.1 总述3ds Studio max 1.3.2 三维软件的发展趋势及环境 1.3.3 3ds max 5的新特性  
1.3.4 新增的功能及特性 1.3.5 3ds max 5常用快捷键 1.4 小结 1.5 上机操练 第2章 制作花瓶和桌子  
2.1 制作花瓶 2.2 赋材质 2.2.1 制作玻璃花瓶 2.2.2 制作金属花瓶 2.2.3 制作纹样花瓶 2.3 制作桌子  
2.4 赋材质 2.5 小结 2.6 上机操练 第3章 室内一角 3.1 制作室内一角 3.2 合并物体 3.3 增加摄像机 3.4  
赋材质 3.5 设置照明 3.6 调整材质 3.7 后期处理 3.8 小结 3.9 上机操练 第4章 “古韵今鸣”家具制作  
4.1 制作椅子底部 4.2 制作椅座 4.3 制作扶手 4.4 制作靠背 4.5 调整椅子 4.6 赋材质 4.7 制作条案 4.8  
合并场景 4.9 增加摄像机 4.10 设置照明 4.11 小结 4.12 上机操练 第5章 阳光小屋的制作 5.1 地面和墙  
壁的建立 5.2 制作天花和窗 5.3 制作长沙发 5.4 制作椅子 5.5 制作壁炉 5.6 设置灯光 5.7 小结 5.8 上  
机操练 第6章 欧式走廊的制作 6.1 设置工作环境和创建地面 6.2 建立摄像机 6.3 建立墙 6.4 建立侧门  
柱 6.5 制作门梁 6.6 制作拱形窗户 6.7 制作玻璃门 6.8 制作小拱门 6.9 制作画框 6.10 制作壁灯 6.11  
制作外廊 6.12 制作建筑饰件和天窗 6.13 设置灯光 6.14 后期灯光 6.15 小结 6.16 上机操练 第7章 博物  
馆室内设计 7.1 制作室内基本框架 7.2 制作展示墙面 7.3 制作展板、柱子和画框 7.4 制作天花板 7.5  
制作灯具 7.6 建立摄像机 7.7 赋材质 7.8 设置照明 7.9 小结 7.10 上机操练 第8章 制作博物馆室外场景  
8.1 制作主楼体 8.2 制作主展览楼体 8.3 制作一层通道 8.4 创建摄像机 8.5 制作外围环境 8.6 赋材质  
8.7 设置照明 8.8 小结 8.9 上机操练 第9章 创作心得及作品赏析 9.1 创作心得 9.2 作品赏析 9.3 小结  
9.4 后记 附录A 常用3ds max快捷键 附录B 室内外设计模型库 附录C 室内外设计材质库

## 章节摘录

插图：主要讲解室内外效果图的制作。

在学习之前有必要先涉猎这一领域实际的专业知识，了解设计的潮流与发展。

室内设计与建筑设计有着不可分割的关系，室内设计流派在很大程度上与建筑设计流派在美学观点上是一致的，在表现形式和手法上也有很多相近之处。

尽管如此，由于室内设计是在建筑物的内部空间进行的，又具有自身的特点和表现内容。

另外，还有不少现代设计流派也是室内设计所特有的。

国际风格派伴随着现代建筑中的功能主义及机器美学理论应运而生。

代表人物为密斯·凡·德罗、格罗皮乌斯、勒·柯布西耶等。

这几位第一代建筑大师都提出了对现代建筑的系统理论。

格罗皮乌斯强调工业化对建筑的影响，强调功能，大量采用装配式结构，建筑立面简洁，屋顶平整，采用大片玻璃窗；勒·柯布西耶提出了著名的“建筑就是居住的机器”的理论；密斯强调建筑设计与技术的精美及空间流动变换等理论。

他们的设计风格虽不相同，但都是以新观念指导创作，其室内设计与建筑设计一样，注重功能和建筑工业化的特点。

反对虚伪的装饰，对后来的建筑发展做出了重要贡献，其主要特点被归结为“国际式”，这一思潮风靡全球，包豪斯学派在推广国际式风格方面建立了不可磨灭的功绩，影响至今。

还有许多设计是在他们的美学理论和设计手法的基础上，根据不同的文化背景及其条件延伸发展的。

国际式风格的缺点是千篇一律，表情冷漠缺少人情味，后来遭到众多非议。

但是，这个时期还出现了像赖特那样的建筑大师，他在注重功能的同时注重与大自然融合及风土人情味，注重局部细腻的表现。

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>