

<<商业表现经典案例>>

图书基本信息

书名：<<商业表现经典案例>>

13位ISBN编号：9787508347172

10位ISBN编号：750834717X

出版时间：2007-1

出版时间：中国电力

作者：杨丽

页数：247

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>

<<商业表现经典案例>>

内容概要

《商业表现经典案例：餐饮娱乐篇》是一本介绍餐饮娱乐应用效果图制作的实例性教程，主要介绍了餐饮娱乐应用效果图制作的全过程。

其中涉及了制作餐饮娱乐应用效果图的几个常用软件，包括3ds max、Lightscape和Photoshop。

遵循人们学习的基本规律，《商业表现经典案例：餐饮娱乐篇（附光盘）》首先介绍了这几种软件的基础知识、常用命令和基本操作，以及基础模型与材质的制作；然后通过5种典型展示场景空间效果图的设计与制作的全过程，介绍了多种实用的效果图制作方法。

在各个案例的制作过程中，设计师主要运用了3ds max8.0中文版、Lightscape 3.2汉化版和Photoshop CS2中文版在装饰效果图制作中的技巧，读者可以在《商业表现经典案例：餐饮娱乐篇（附光盘）》的指导下快速掌握效果图的制作方法。

《商业表现经典案例：餐饮娱乐篇（附光盘）》内容详实、操作性强、结构清晰、语言简洁、图文并茂、专业性强，注重方法与技巧，适合于3ds max中高级读者和室内效果图设计、建模、渲染、后期处理等相关人员以及电脑爱好者学习使用，也可用作建筑类、土木类大中专院校教材和3ds max培训（提高）班的培训教材和自学参考书。

《商业表现经典案例：餐饮娱乐篇（附光盘）》配套光盘包括实例的模型与素材，还包括作者收集的实用模型与贴图，具体内容请详见光盘说明。

<<商业表现经典案例>>

书籍目录

前言第1章 餐饮娱乐空间设计精品赏析1.1 大餐厅1.2 餐厅大包间1.3 KTV包间1.4 客房1.5 酒吧1.6 本章小结第2章 餐饮娱乐空间设计概述2.1 餐饮娱乐空间设计定位2.2 餐饮娱乐空间设计要素2.3 餐饮娱乐空间色彩的应用2.4 餐饮娱乐空间的设计过程2.4.1 设计是最初阶段2.4.2 规划与设计2.4.3 设计与表现2.5 餐饮娱乐空间装饰材料的选择2.5.1 地面装修原则及材料的选择2.5.2 墙面、天花板装饰原则及材料的选择2.6 餐饮娱乐空间装饰的资金预算2.6.1 装修预算书2.6.2 部分装修材料的参考价格27 本章小结第3章 酒吧效果图的制作3.1 酒吧的建模和材质制作3.1.1 酒吧的建模3.1.2 酒吧家具的调用3.1.3 酒吧材质的制作3.1.4 酒吧灯光的设置3.1.5 将max文件输出为LP格式的文件3.2 酒吧的灯光、材质和渲染处理3.2.1 打开、输入文件3.2.2 在Lightscape中调整灯光3.2.3 在Lightscape中调整材质3.2.4 光能传递处理参数的设置3.2.5 光能传递处理、渲染输出3.3 酒吧的后期处理3.3.1 颜色的校正 3.3.2 饰物的添加3.4 本章小结 第4章 KTV包间效果图的制作4.1 包间的建模和材质制作 4.1.1 包间的建模 4.1.2 包间家具的调用4.1.3 包间材质的制作4.1.4 包间灯光的设置4.1.5 将max文件输出为LP格式的文件4.2 包间的灯光、材质和渲染处理4.2.1 打开、输入文件4.2.2 在Lightscape中调整灯光4.2.3 在Lightscape中调整材质4.2.4 光能传递处理参数的设置4.2.5 光能传递处理、渲染输出4.3 包间的后期处理4.3.1 颜色的校正4.3.2 饰物的添加4.4 本章小结第5章 餐厅包房效果图的制作5.1 餐厅包房的建模和材质制作5.1.1 餐厅包房的建模5.1.2 餐厅包房材质的制作5.1.3 餐厅包房家具的调用5.1.4 餐厅包房灯光的设置5.1.5 将max文件输出为LP格式的文件5.2 餐厅包房的灯光、材质和渲染处理5.2.1 打开、输入文件5.2.2 在Lightscape中调整灯光5.2.3 在Lightscape中调整材质5.2.4 光能传递处理参数的设置 5.2.5 光能传递处理、渲染输出5.3 餐厅包房的后期处理 5.3.1 颜色的校正 5.3.2 饰物的添加5.4 本章小结 第6章 餐厅大厅效果图的制作6.1 餐厅大厅的建模和材质制作6.1.1 餐厅的建模 6.1.2 餐厅家具的调用6.1.3 餐厅材质的制作6.1.4 餐厅灯光的设置 6.1.5 将max文件输出为LP格式的文件6.2 餐厅的灯光、材质和渲染处理6.2.1 打开、输入文件6.2.2 在Lightscape中调整灯光6.2.3 在Lightscape中调整材质6.2.4 光能传递处理参数的设置6.2.5 光能传递处理、渲染输出6.3 餐厅的后期处理6.3.1 颜色的校正6.3.2 饰物的添加 6.4 本章小结 第7章 快餐厅效果图的制作7.1 制作构思7.2 使用AutoCAD创建基本模型7.3 利用3ds max组合模型、设置材质和灯光7.3.1 创建室内构件7.3.2 导入AutoCAD创建的基本模型到3ds max7.3.3 合并场景 7.3.4 餐厅材质的应用7.3.5 餐厅的灯光设置7.4 在Lightscape中进行处理7.4.1 将max文件输出为LP格式的文件7.4.2 打开、输入文件7.4.3 灯光的调整7.4.4 材质的设置7.4.5 光能传递处理参数的设置7.4.6 渲染输出7.5 后期处理7.5.1 颜色的校正7.5.2 饰物的添加7.6 本章小结

<<商业表现经典案例>>

编辑推荐

本书是一本介绍餐饮娱乐应用效果图制作的实例性教程，主要介绍了餐饮娱乐应用效果图制作的全过程。

其中涉及了制作餐饮娱乐应用效果图的几个常用软件，包括3ds max、Lightscape和Photoshop。

遵循人们学习的基本规律，本书首先介绍了这几种软件的基础知识、常用命令和基本操作，以及基础模型与材质的制作；然后通过5种典型展示场景空间效果图的设计与制作的全过程，介绍了多种实用的效果图制作方法。

在各个案例的制作过程中，设计师主要运用了3ds max8.0中文版、Lightscape 3.2汉化版和Photoshop CS2中文版在装饰效果图制作中的技巧，读者可以在本书的指导下快速掌握效果图的制作方法。

本书内容详实、操作性强、结构清晰、语言简洁、图文并茂、专业性强，注重方法与技巧，适合于3ds max中高级读者和室内效果图设计、建模、渲染、后期处理等相关人员以及电脑爱好者学习使用，也可用作建筑类、土木类大中专院校教材和3ds max培训(提高)班的培训教材和自学参考书。

本书配套光盘包括实例的模型与素材，还包括作者收集的实用模型与贴图，具体内容请详见光盘说明。

<<商业表现经典案例>>

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>