

<<成品 现场设计人员3ds max >>

图书基本信息

书名：<<成品 现场设计人员3ds max 4室内设计施工精解>>

13位ISBN编号：9787900088239

10位ISBN编号：7900088237

出版时间：2002-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：凌语

页数：246

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>

## <<成品 现场设计人员3ds max >>

### 内容概要

在室内工程设计中，造型的意图不完全起源于视觉的美感，因此，单纯搞画的人应该不会画效果图，效果图对于建设单位而言是将来可以使用的空间，对于施工单位是生意，对于设计师才可能是艺术吧！

本书成功地用3ds max 4完成了某综合楼对外餐厅吧味餐厅的制作全过程，融汇了作者十余年来从设计到施工、又从施工回到设计的风雨历程，使读者犹如身临一线，亲身体验设计在施工现场的综合应用，使读者直接进入状态，一步上岗。

全书由4章组成，介绍了餐厅及其附属物、灯具的建模和渲染过程，涵盖了餐厅内天棚、墙面、门窗、吧台、酒架、酒瓶、筒灯、壁灯、射灯、吊灯等各部分内部设施的制作。

作者以设计目的和实施要领为出发点，从视觉意义、施工意义、利润三方面阐述工程设计在实践中的应用。

读者不仅要上机完成制作餐厅这项实实在在的工作，而且最重要的是要在制作过程中体味室内装饰总体设计的五个重要因素（把握主流、确定主材、从总体上把握材料和工艺以及把握好材料的交叉使用，最终达到总体统一）。

本书特点：结构简单，图文并茂，操作步骤详细，专业性、实用性强。

读者对象：室内外装潢设计的广大从业人员，高等美术院校电脑美术专业师生，社会室内装修培训班教材。

光盘内容：餐厅及其各内部设施的三维模型源文件、实例效果图文件以及书中涉及的材质贴图。

书籍目录

- 第一章 餐厅建模
- 第二章 附属物建模
- 第三章 灯具建模
- 第四章 效果图渲染

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>