

<<3ds max 7中文版室内设计师专业>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7中文版室内设计师专业指导教程>>

13位ISBN编号：9787115136909

10位ISBN编号：7115136904

出版时间：2006-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：尹新梅

页数：426

字数：669000

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>

## 内容概要

本书是一本针对希望在较短时间内提高室内装饰设计水平和效果图制作技能的学习用书。全书共11章，内容包括室内装饰设计基础知识、3ds max 7的基本操作、在3ds max中绘制简单的室内设计图纸、根据Auto CAD平面图绘制三维图形、绘制室内装饰设计中的基本模型、室内装饰设计中材质的表现、室内装饰灯光设计与照明处理、效果图渲染基础知识、客厅设计与效果图制作、卧室设计与效果图制作、接待厅设计与效果图制作等。

本书讲解系统、全面，理论联系实际，适合希望从事室内装饰设计的入门读者自学，也适合室内设计相关专业作为培训用书。

## 书籍目录

- 第1章 室内装饰设计基础知识 11.1 室内设计概念 21.2 室内设计工作流程 21.2.1 了解客户的需求 31.2.2 设计构思阶段 31.2.3 设计绘图阶段 41.2.4 进场施工阶段 51.2.5 室内装饰阶段 51.3 室内设计风格 51.4 室内设计的内容 71.4.1 室内空间组织和界面处理 71.4.2 室内光照、色彩设计和材质选用 91.4.3 室内内含物——家具、陈设、灯具、绿化等的设计和选用 91.5 室内设计师必备的基本素质 101.5.1 与客户间的沟通能力 101.5.2 室内设计的基本要素 101.5.3 色彩与灯光的掌握 101.5.4 掌握常用的室内设计软件 121.6 效果图制作流程 121.6.1 创建模型 121.6.2 贴图与赋材质 131.6.3 灯光处理 131.6.4 渲染输出与后期处理 131.7 初识3ds max 7的工作界面 131.7.1 菜单栏 141.7.2 工具栏 141.7.3 视图区 151.7.4 命令面板 161.7.5 视图控制区 16第2章 3ds max 7的基本操作 182.1 选择对象 192.1.1 利用选择工具选择对象 192.1.2 区域选择对象 192.1.3 按“名称/颜色”选择对象 212.1.4 “选择集”选择物体 232.2 复制对象 242.2.1 克隆复制 242.2.2 镜像复制 252.2.3 阵列复制 272.3 对齐对象 282.4 对象的组合 302.4.1 对象成组 302.4.2 对象解组 312.5 冻结和隐藏对象 342.5.1 冻结对象 342.5.2 隐藏对象 352.6 孤立当前选择对象 35第3章 在3ds max 7中绘制简单的室内设计图纸 383.1 设置绘图单位 393.2 合并与分离图形 403.2.1 合并图形操作演示 403.2.2 分离图形操作演示 413.3 绘制常见二维图形 423.3.1 绘制楼梯截面 423.3.2 绘制楼梯扶手横截面 443.3.3 绘制窗帘横截面 473.3.4 绘制部分墙体折截面 493.3.5 绘制踢脚线截面 533.3.6 绘制阴角线截面 563.3.7 绘制铁花栏杆横截面 593.3.8 房屋平面图 64第4章 根据AutoCAD平面图绘制三维图形 724.1 将AutoCAD平面图导入到3ds max中 734.1.1 在AutoCAD中编辑平面图,只显示墙体轮廓线 734.1.2 新建图层,绘制墙体轮廓闭合样条曲线 754.1.3 导入AutoCAD绘制图形文件并生成三维图形 774.2 冻结隐藏图层物体 79第5章 绘制室内装饰设计中基本模型 815.1 绘制基本三维实体 825.1.1 标准基本体创建面板 825.1.2 扩展基本体创建面板 825.1.3 修改标准基本体 855.2 绘制门 875.3 绘制窗户 945.4 绘制直楼梯 1025.5 绘制旋转楼梯 1105.6 绘制窗帘 1145.7 绘制装饰画框 1225.8 绘制布艺沙发 126第6章 室内装饰设计中材质的表现 1346.1 认识3ds max 7中的材质编辑器 1356.1.1 材质编辑器窗口 1356.1.2 材质样本球的基本操作 1366.2 制作室内基本材质 1466.2.1 制作乳胶漆材质 1466.2.2 制作地毯材质 1496.2.3 制作木纹材质 1516.2.4 制作布艺材质 1556.2.5 制作瓷砖材质 1606.2.6 制作半透明磨砂玻璃材质 1646.2.7 制作完全透明玻璃材质 1676.2.8 制作不锈钢材质 1736.2.9 在3ds max场景中表现砂钢不锈钢材质的制作 1766.3 制作室内人物或植物透空效果 1826.3.1 制作用于3ds max中透空贴图文件 1846.3.2 制作用于Lightscape中透空贴图的文件 187第7章 室内装饰灯光设计与照明处理 1917.1 灯光与照明 1927.1.1 了解灯光与照明 1927.1.2 3ds max中的灯光 1927.2 室内装饰中典型灯光的制作 1957.2.1 在3ds max中制作反光灯带 1957.2.2 在Lightscape中将面定义为光源制作反光灯带 1967.2.3 添加光域网文件制作筒灯、射灯照明效果 1997.3 灯光阴影效果的制作 2007.4 透过窗子的阳光 2047.5 日光光照系统 208第8章 效果图渲染基础知识 2158.1 初识Lightscape3.2渲染软件 2168.1.1 工作界面 2168.2 重要菜单命令详解 2198.2.1 融合(M)...命令 2198.2.2 渲染(d)...命令 2198.2.3 属性(t)...命令 2248.3 制作雾化效果 227第9章 客厅设计与效果图制作 2309.1 在3ds max 7中进行前期建模 2319.1.1 设置系统单位为毫米 2319.1.2 制作墙体 2329.1.3 制作地面与顶面 2369.1.4 制作餐厅地台 2379.1.5 创建相机 2399.1.6 为建好的模型赋材质 2399.1.7 制作装饰吊顶 2429.1.8 制作客厅窗户 2449.1.9 为建好的模型赋材质 2489.1.10 制作餐厅窗户 2509.1.11 制作餐厅顶 2519.1.12 制作餐厅窗帘并赋材质 2539.1.13 制作电视墙并赋材质 2559.1.14 制作沙发背景墙 2599.1.15 制作楼梯 2639.1.16 合并家具并赋材质 2689.1.17 场景预置灯光与Lp文件的输出 2729.2 进入Lightscape进行光能传递操作 2769.2.1 打开KT.LP文件并导入相机 2769.2.2 调整材质参数 2779.2.3 在Lightscape中设置灯光参数 2839.2.4 在Lightscape中设置自然光照 2859.2.5 调整材质并对表面进行细分 2889.2.6 正式进行光能传递并渲染 2929.3 在Photoshop CS中进行后期处理 2949.3.1 裁剪区域调整构图 2959.3.2 调整图片亮度与对比度 2969.3.3 制作窗外贴图 2979.3.4 调整电视墙 2999.3.5 调整餐厅墙体色调 3019.3.6 制作玻璃

栏杆反射 3039.3.7 调整茶几的对比度 3059.3.8 调整台灯灯罩体积感 3069.3.9 调整挂画亮度与对比度 3069.3.10 调整沙发色调 3079.3.11 调整地与顶以及窗外的景色 3089.3.12 添加配景装饰物 311第10章 卧室设计与效果图制作 31410.1 在3ds max 7中进行前期建模 31510.1.1 设置系统单位 31510.1.2 制作地面、墙体与顶 31610.1.3 创建相机 32310.1.4 制作屋顶装饰条 32410.1.5 为建好的模型赋材质 32610.1.6 制作窗户并赋材质 32910.1.7 制作装饰吊顶 33210.1.8 合并家具并给家具赋材质 33510.1.9 预置灯光 33810.1.10 将文件输出为LS文件 34110.2 用Lightscape进行光能传递 34110.2.1 打开卧室.lp文件并导入相机 34110.2.2 调整材质参数 34210.2.3 设置灯光参数 34710.2.4 初步设置网格细分数 35010.2.5 设置日光系统 35110.2.6 对视图进行初步渲染设置,以便即时发现问题即时修改 35310.2.7 进行初步光能传递,发现问题即时修改 35510.2.8 正式光传与渲染 35810.3 在Photoshop CS中进行后期处理 36110.3.1 调整窗外月色 36110.3.2 调整地灯 36310.3.3 调整墙面筒灯光照对比度 36410.3.4 调整地毯光照对比度 36710.3.5 修补漏落区域 36810.3.6 添加配景 370第11章 接待厅效果图制作 37311.1 在3ds max 7中进行前期建模 37411.1.1 设置系统单位为毫米 37411.1.2 导入CAD平面图制作墙体、形象墙与顶 37511.1.3 创建相机与辅助光源 38011.1.4 赋材质 38211.1.5 制作玻璃墙、栏杆并赋材质 38511.1.6 制作地面与踢脚线并赋材质 38811.1.7 合并接待台与椅子模型并赋材质 39111.1.8 创建灯光与Lp文件的输出 39311.2 进入Lightscape进行光能传递渲染 39411.2.1 打开接待厅.LP文件并导入相机 39411.2.2 调整材质参数 39511.2.3 设置灯光参数值与初步设置网格细分数 39811.2.4 在Lightscape中插入植物 40211.2.5 对视图进行初步渲染,发现问题即时修改 40511.2.6 调整材质并对表面进行细分 40611.2.7 设置求解精度 40911.2.8 正式光能传递与渲染 41011.2.9 运用调整材质的方式制作选区 41211.3 在Photoshop CS中进行后期处理 41411.3.1 制作选区 41411.3.2 调用选区调整图片效果 41611.3.3 制作光照效果 41911.3.4 调整植物色调 42111.3.5 添加配景 421

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>