第一图书网, tushu007.com

<<超越>>

图书基本信息

书名：<<超越>>

13位ISBN编号：9787115146854

10位ISBN编号：7115146853

出版时间：2006-5

出版时间：第1版 (2006年5月1日)

作者：严建华到

页数：414

字数：649000

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

本书是一本指导读者快速成长为3ds max室内设计师的入门书籍，读者从书中能够学习掌握室内设计行业中的实战经验和就业技能。
本书共分为22章，内容包括迈入室内设计师的大门、3ds max的初步认识、3ds max的基本操作、室内设计的基本工作流程、基本模型的创建、利用编辑样条线命令编辑二维图形、二维图形转为三维几何体、物体变形修改建模、高级物体建模技巧、摄影机——大家的眼睛、材质与贴图、高级材质、材质——真实材料的模拟体、灯光及环境特效的应用、AutoCAD——为室内设计提供建筑施工图、Lightscape 3.2的初步认识、在Lightscape中进行光能传递、Photoshop CS基本操作、Photoshop——效果图后期处理的重要部分、卧室效果图的设计与制作、居家空间效果图的设计与制作、酒店套房效果图制作等内容。

本书力求以书盘结合的形式，通过综合实例以及多媒体教学让读者将基础操作与实际应用融会贯通，以期达到举一反三、触类旁通的目的。

本书适合想要学习室内设计的读者阅读，还可以作为大中专院校室内设计相关专业师生教学、自学用书，同时也适合作为3ds max室内设计短训班的培训教材。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章　迈入室内设计师的大门　11.1　室内设计师的初步认识　21.1.1　室内设计师简介　21.1.2　室内设计师的设计要求　31.2　室内设计师应掌握的知识　41.2.1　人体功效学　41.2.2　灯光的设置　51.2.3　室内环境色彩　61.2.4　室内设计装饰材料　81.2.5　工程图纸在效果图中的作用　101.2.6　室内设计所涉及的软件　121.3　室内设计师的室内设计风格　151.3.1　中式风格　151.3.2　和式风格　161.3.3　欧式风格　161.3.4　后现代风格　181.3.5　自然风格　181.3.6　个性风格　191.4　自测练习题　20第2章　3ds max的初步认识　212.1　3ds max的安装　222.2　3ds max的发展历程及应用　232.2.1　3ds max的发展历程　232.2.2　3ds max的应用　242.3　3ds max的工作界面　272.3.1　3ds max界面简介　272.3.2　设置3ds max界面　282.4　自测练习题　29第3章　3ds max的基本操作　313.1　视图的基本操作　323.1.1　视图设置　323.1.2　视图控制区　343.1.3　单位设置　353.1.4　快捷键设定　363.2　动画控制区　373.3　对象的基本操作　373.3.1　创建球体　383.3.2　物体参数的编辑　383.3.3　对象的控制　393.3.4　克隆对象的操作　433.3.5　对象的对齐与镜像　443.3.6　对象坐标系的变换　453.3.7　操作步骤的撤消与重做　463.3.8　创建组　463.4　快速渲染的基本操作　473.5　自测练习题　49第4章　室内设计的基本工作流程　514.1　基本流程简介　524.2　基本工作流程　524.2.1　调查研究阶段　524.2.2　设计准备阶段　524.2.3　电脑绘制阶段　534.3　提高工作效率　554.4　自测练习题　56第5章　基本模型的创建　575.1　几何体　585.1.1　标准基本体的创建　585.1.2　设置物体的段数、面数及法线　655.1.3　扩展基本体的创建　685.1.4　利用几何体制作沙发　715.2　图形　745.2.1　二维图形的创建　745.2.2　二维图形的属性　785.3　自测练习题　80第6章　利用编辑样条线命令编辑二维图形　816.1　将样条线修改为编辑样条线的操作　826.1.1　编辑样条线命令与可编辑样条线曲线　826.1.2　顶点　836.1.3　分段　886.1.4　样条线　896.2　利用编辑样条线命令制作搁物架　916.2.1　搁物架的制作过程　916.2.2　渲染环境的修改　966.3　自测练习题　98第7章　二维图形转为三维几何体　997.1　挤出命令　1007.1.1　对二维图形执行挤出命令　1007.1.2　利用挤出命令制作房间墙体及窗框　1017.2　倒角命令　1037.2.1　对二维图形执行倒角命令　1047.2.2　利用倒角命令制作标志　1057.2.3　利用倒角命令制作立体标志　1077.3　车削命令　1087.3.1　对二维图形执行车削命令　1087.3.2　利用车削命令制作罗马柱　1117.4　放样命令　1137.4.1　基本的放样操作　1137.4.2　多截面放样　1167.4.3　放样的变形　1177.4.4　利用放样命令制作窗帘　1187.5　自测练习题　122第8章　物体变形修改建模　1238.1　弯曲命令　1248.1.1　对三维图形执行弯曲命令　1248.1.2　利用弯曲命令制作休闲小椅　1258.2　锥化命令　1288.2.1　对三维图形执行锥化命令　1288.2.2　利用锥化命令制作座便器　1298.3　噪波命令　1308.3.1　对三维图形执行噪波命令　1308.3.2　利用噪波命令制作群山效果　1318.4　网格平滑命令　1328.4.1　对三维图形执行网格平滑命令　1328.4.2　利用网格平滑命令制作沙发靠垫　1338.5　编辑网格命令　1348.5.1　对三维图形执行编辑网格命令　1348.5.2　利用编辑网格命令制作沙发　1388.6　晶格命令　1418.6.1　对三维图形执行晶格命令　1428.6.2　利用晶格命令制作钢骨架　1438.7　布尔命令　1448.7.1　对三维图形执行布尔命令　1448.7.2　利用布尔命令制作螺栓　1478.8　自测练习题　150第9章　高级物体建模技巧　1519.1　编辑多边形命令　1529.1.1　利用编辑多边形命令制作餐椅　1529.1.2　利用编辑多边形命令制作水盆　1559.2　建模辅助命令的应用　1579.2.1　捕捉　1589.2.2　阵列　1599.3　自测练习题　161第10章　摄影机——大家的眼睛　16310.1　创建摄影机　16410.1.1　摄影机的类型　16410.1.2　摄影机命令面板详解　16410.2　摄影机视图的调整　16610.3　效果图中摄影机的设置案例　16710.4　动画中摄影机的设置方法　16910.5　浏览动画输出设置　17110.6　自测练习题　172第11章　材质与贴图　17311.1　材质的概述　17411.2　材质编辑器　17411.2.1　材质编辑器界面简介　17411.2.2　材质编辑器基本操作　17711.3　贴图的种类及制作方法　18511.3.1　位图贴图　18511.3.2　光线跟踪贴图　18511.3.3　噪波贴图　18811.3.4　薄壁折射贴图　18911.3.5　平铺贴图　19011.4　使用UVW贴图调整贴图坐标　19211.5　篮球的制作方法　19311.6　自测练习题　195第12章　高级材质　19712.1　高级材质　19812.1.1　高级照明覆盖贴图　19812.1.2　混合贴图　19912.1.3　多维\子对象贴图　20112.2　透明窗帘的制作方法　20312.3　自测练习题　208第13章　材质——真实材料的模拟体　20913.1　模拟真实材质　21013.1.1　玻璃材质　21013.1.2　金属材质　21313.1.3　木纹材质　21413.1.4　瓷器材质　21613.1.5　塑料材质　21713.1.6　冰块材质

第一图书网, tushu007.com

21813.1.7 蜡烛材质 22013.1.8 水材质 22013.2 材质库的建立与调用 22313.3 自测练习题 224第14章 灯光及环境特效的应用 22514.1 创建灯光 22614.1.1 灯光的类型 22614.1.2 标准灯光的参数面板 22614.2 效果图的布光原则 23214.2.1 案例1：室内效果图的布光原则 23214.2.2 案例2：建筑效果图的布光原则 23614.3 环境特效的应用——制作火焰效果 23914.4 自测练习题 242第15章 AutoCAD——为室内设计提供建筑施工图 24315.1 AutoCAD界面组成及基本操作 24415.1.1 AutoCAD的工作界面 24415.1.2 AutoCAD的常用基本操作 24515.2 在AutoCAD中绘制图形 24715.2.1 绘制直线 24715.2.2 绘制简单的平面图形 24815.3 图层控制及图层显示 24915.3.1 创建及设置图层 24915.3.2 有效地使用图层 25015.4 在图形中添加文字 25215.4.1 文字样式 25215.4.2 编辑文字 25315.5 标注尺寸 25315.5.1 尺寸样式 25415.5.2 标注尺寸的基本方法 25615.6 自测练习题 257第16章 Lightscape 3.2的初步认识 25916.1 Lightscape 3.2概述 26016.1.1 Lightscape的特点 26016.1.2 Lightscape的工作界面 26216.2 在3ds max中创建场景模型 26216.2.1 注意事项 26216.2.2 创建符合Lightscape要求的场景模型 26316.3 将3ds max文件输出为LP文件 27316.4 在Lightscape中分析场景 27316.5 自测练习题 276第17章 在Lightscape中进行光能传递 27717.1 准备阶段 27817.1.1 显示纹理 27817.1.2 编辑材料 27917.1.3 创建场景日光效果 28217.1.4 调节阳光效果 28517.2 解决阶段 28817.2.1 进行尝试性光能渲染 28817.2.2 进行最终光能渲染 29017.2.3 渲染出图 29117.3 自测练习题 292第18章 Photoshop CS基本操作 29318.1 Photoshop CS的工作界面 29418.2 选区 29518.2.1 选区的建立 29618.2.2 选区的编辑 29918.2.3 选区的应用 30018.3 图像色彩的调整 30218.4 编辑图层 30418.5 【历史记录】面板与【历史记录】画笔 30618.6 自测练习题 308第19章 Photoshop——效果图后期处理的重要部分 30919.1 Photoshop对效果图的作用 31019.2 对室内效果图进行调整 31019.2.1 对图片进行整体的调整 31019.2.2 对图片进行局部的修改 31219.2.3 调入合适的贴图配景 31219.2.4 滤镜的使用 31419.3 为室外效果图添加配景 31419.4 自测练习题 319第20章 卧室效果图的设计与制作 32120.1 卧室模型的建立 32220.1.1 用3ds max直接建立基本框架 32220.1.2 家具的合并 33020.2 创建摄影机 33120.3 设置灯光 33220.3.1 卧室日光的设置 33220.3.2 卧室夜晚灯光的设置 33320.3.3 渲染出图 33720.4 在Photoshop中进行后期处理 33820.4.1 对图片进行整体的调整 33820.4.2 对图片进行局部的调整 33920.4.3 调入合适的贴图配景 34020.4.4 调节效果图的层次感 34120.5 自测练习题 342第21章 居家空间效果图的设计与制作 34321.1 居家空间模型的建立 34421.1.1 在3ds max中创建模型 34421.1.2 家具的合并 35721.1.3 优化场景 35821.2 将3ds max文件输出为LP文件 35921.3 在Lightscape中进行光能传递 35921.3.1 导出LP文件 36021.3.2 解决模型不能正确显示贴图的问题 36021.3.3 设定模型的材料以及灯光 36221.3.4 进行尝试性光能渲染 36921.3.5 进行最终光能渲染 37021.4 在Photoshop中进行后期处理 37121.4.1 对图片进行调整 37121.4.2 调入合适的贴图配景 373第22章 酒店套房效果图制作 37522.1 在3ds max中进行单面建模 37622.2 导入CAD平面图纸建立场景并添加家具及绿化 38022.2.1 将CAD导入3ds max中建模 38022.2.2 添加家具 38422.3 创建灯光 38522.3.1 创建天光的布灯 38522.3.2 台灯布灯法 38622.4 在Lightscape中进行光能传递 38722.4.1 Lightscape的前置设置 38722.4.2 在Lightscape中设置灯光 38822.4.3 在Lightscape中进行初次光能传递 39022.4.4 面的细化 39222.4.5 再次进行光能传递以及材质的整体调整 39322.4.6 总体渲染 39522.4.7 制作通道 39622.4.8 导入其他角度 39722.5 在Photoshop中进行后期处理 39922.5.1 制作背景 39922.5.2 通道的应用 40022.5.3 调节画面 402附录一 常见问题与解决办法 405附录二 快捷键列表 411

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