

<<3ds Max+Lightscape+V>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max+Lightscape+VRay室内装饰设计艺术>>

13位ISBN编号：9787121092565

10位ISBN编号：7121092565

出版时间：2009-9

出版时间：电子工业出版社

作者：炫飞影像 编

页数：748

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>

<<3ds Max+Lightscape+V>>

内容概要

本书是《高手过招》丛书系列之一，以目前最流行的三维效果图制作软件3ds Max 2009和最流行的渲染软件Lightscape和VRay为蓝本，从实际应用的角度出发，以实例的形式将软件使用技能与设计艺术完美结合。

读者不但可以从中学习一些软件使用技巧，更重要的是可以学到一些宝贵的设计经验。

全书共13章，主要介绍了有关室内模型制作与设计方面的基础知识，包括走进效果图设计世界、3ds Max 2009基础知识、办公家具建模、室内家具建模、装饰模型建模、灯具电器建模、材质制作、创建灯光、Lightscape 3.2基础知识、VRay渲染器基础知识，以及卧室模型、书房模型和客厅模型的综合实例等。

本书内容全面、实用，并由多位专业设计高手手把手教授，充满了不同设计师的智慧大碰撞，是一本难得的好书！

本书适合于室内装饰设计、三维制作、展示设计的爱好者，也可以作为大中专相关院校的教材辅导用书。

书籍目录

第1章 走进效果图设计世界 1.1 色彩基础知识 1.1.1 简述色彩 1.1.2 色彩的构成 1.2 光学基础知识 1.2.1 简述光 1.2.2 光的属性 1.3 立体构成基础知识 1.3.1 认识立体构成 1.3.2 立体构成与计算机辅助设计 1.4 设计师必备素质 1.5 效果图制作流程 1.6 渲染器基础知识第2章 3ds Max 2009基础知识 2.1 3ds Max 2009应用领域 2.2 3ds Max 2009的新增功能 2.3 界面管理 2.3.1 认识工作界面 2.3.2 管理工作界面 2.4 文件管理 2.4.1 新建文件 2.4.2 保存文件 2.4.3 自动备份文件 2.4.4 打开文件 2.4.5 文件的合并、导入和导出操作 2.4.6 退出程序 2.5 工作环境配置 2.5.1 【Preference Settings】对话框 2.5.2 配置路径 2.5.3 单位设置 2.6 对象的基本操作 2.6.1 创建对象 2.6.2 选择对象 2.6.3 移动对象 2.6.4 旋转对象 2.6.5 缩放对象 2.6.6 坐标轴和轴心 2.6.7 复制对象 2.6.8 对齐对象 2.6.9 捕捉对象 2.6.10 组合操作 2.7 模型的创建方法 2.7.1 创建基本模型 2.7.2 二维图形对象建模 2.7.3 多边形建模 2.8 材质基础知识 2.8.1 材质概述 2.8.2 材质编辑器的结构 2.8.3 样本槽的使用 2.8.4 材质/贴图浏览器 2.8.5 贴图类型 2.8.6 贴图通道 2.8.7 贴图坐标 2.9 灯光基础知识 2.9.1 灯光类型 2.9.2 灯光与阴影 2.9.3 创建灯光 2.10 摄像机基础知识 2.10.1 目标摄像机 2.10.2 自由摄像机第3章 办公家具建模 3.1 办公家具制作要点 3.2 制作办公家具效果图 3.2.1 制作电脑桌 3.2.2 制作文件柜 3.2.3 制作老板椅 3.3 举一反三 3.3.1 制作会议椅 3.3.2 制作圆形会议桌 3.3.3 制作方形会议桌 3.4 知识汇总 3.5 练习与巩固第4章 室内家具建模 4.1 室内家具制作要点 4.2 室内家具效果图的制作第5章 装饰模型建模第6章 灯具、电器建模第7章 材质制作第8章 创建灯光第9章 Lightscape 3.2基础知识第10章 V-Ray渲染器基础知识第11章 综合实例——卧室模型渲染第12章 综合实例——书房模型渲染第13章 综合实例——客厅模型渲染

章节摘录

第1章 走进效果图设计世界1.1 色彩基础知识使用电脑进行效果图制作，除了熟练掌握设计软件外，还必须掌握一些关于色彩方面的知识。

如色彩的构成、色彩的作用等。

1.1.1 简述色彩色彩对于事物的表现能力有着其他形式无法比拟的超强效果。

在我们的生活中色彩无处不在，它是构成我们生活环境的重要组成部分，可以说我们对事物的认知，都是从色彩与形状开始的。

我们也在用色彩创造丰富的视觉空间，用色彩的语言与社会沟通。

在效果图制作中，色彩的设计和运用是非常重要的部分。

认识、了解和掌握色彩的运用是设计师所必需的基础知识。

1.色彩的含义色彩是由光的刺激产生的一种视觉效应。

光是产生色彩的原因，没有光就没有色彩，也正是因为有了光，我们的世界才能如此绚丽多彩。

色彩分为光源色和物体色两类。

光源色是指由发光体产生的颜色，而物体色是指由物体反射的光线所形成的颜色。

如果物体在自然光照下，只反射其中一种波长的光，而其他波长的光全部吸收，则这个物体呈现反射光的颜色；如果某一物体反射所有色光，那么我们便感觉这个物体是白色的；如果物体把七色光全部吸收，那么物体就呈现黑色。

实际上，现实生活中的颜色是极其丰富的，各种物体不可能单纯地反射一种波长的光，它只能对某一种波长的光反射得多，而对其他波长的光按不同比例反射得少。

因此，物体的颜色不可能是一种绝对标准的色彩，而只能是倾向于某一种颜色，同时又具有其他颜色的成分。

所以说物体的色彩是受光源的色彩和该物体的选择吸收与反射能力决定的。

编辑推荐

《3ds Max+Lightscape+VRay室内装饰设计艺术》：文字讲解清晰易懂，内容全面涵盖广泛；实例典型、丰富，可操作性强；3dsMax2009建模、材质制作全面贴近室内装饰设计；两款超级渲染软件让读者深刻体会渲染魅力；多媒体自学光盘，使学习更加轻松。

<<3ds Max+Lightscape+V>>

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>