

<<3ds max&Lightscape3.>>

图书基本信息

书名：<<3ds max&Lightscape3.2室内效果图制作典型实例>>

13位ISBN编号：9787302132615

10位ISBN编号：7302132615

出版时间：2006-8

出版时间：清华

作者：沈毅，向阳编著

页数：370

字数：530000

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&Lightscape3.>>

### 内容概要

本书以3ds max和Lightscape为主要创作工具，以流畅的语言、精心设计的结构，生动、详细地把从3ds max建模到Lightscape渲染，最后到 Photoshop中进行后期处理，这一效果图制作的全过程毫无保留地呈现给读者。

书中所有范例均为装饰工程实例，大部分模型和场景可以直接使用。

全书实例丰富，指导性强，非常适合读者自学。

全书共分8章，内容包括：室内效果图概述、制作效果图的基础知识、基本的建模方法、室内界面和构件的制作，以及客厅、卧室、商场专卖店、办公楼大堂的装饰设计与制作。

本书有针对性地对特殊建模、真实材质的制作、细致的灯光效果都作了一一介绍，使设计知识与实例相结合，按照由浅入深的顺序对建筑装饰效果图的知识进行了全面讲解。

本书适合于初、中级读者学习使用，可以使读者很快由初级水平步入高手行列，同时也可以作为社会培训班使用的教材、大中专院校相关专业的教学参考手册。

本书配套光盘中收集了实例制作过程所调用的线架文件、使用的贴图材质，同时还包含了每个实例的最终结果、渲染图片、后期处理的结果等。

## 书籍目录

- 第1章 室内设计效果图概述 1.1 室内设计的原则 1.2 室内设计的内容 1.3 室内设计的图面作业程序与电脑表现 1.4 室内设计效果图软件的分析
- 第2章 电脑设计效果图与3ds max 7 2.1 3ds max 7的工作界面 2.1.1 界面预览 2.1.2 命令面板 2.1.3 调整界面的显示色彩和模式 2.2 电脑室内设计效果图制作流程 2.3 3ds max 7制作室内效果图的基础知识 2.3.1 物体的坐标轴 2.3.2 平滑群组 2.3.3 Surface建模 2.3.4 2.5维捕捉方式的应用 2.3.5 标尺测量尺寸的方法 2.4 小结
- 第3章 家具灯具饰品制作 3.1 家具制作 3.1.1 沙发的制作 3.1.2 玻璃茶几的制作 3.2 灯具的制作 3.2.1 台灯的制作 3.2.2 吊灯的制作 3.3 饰品的制作 3.3.1 装饰画的制作 3.3.2 烛台的制作 3.4 小结
- 第4章 室内界面与构件的制作 4.1 室内界面设计概述 4.2 三维室内界面制作实例 4.2.1 正面墙体的建立 4.2.2 侧面墙体的制作 4.2.3 界面创建的完成 4.2.4 材质的编辑 4.3 楼梯的制作 4.3.1 3ds max 7.0楼梯建造模块 4.3.2 弧形楼梯的制作 4.4 门的制作 4.5 窗帘的制作 4.6 小结
- 第5章 居室效果图制作——客厅 5.1 客厅设计概述 5.2 简约主义风格有何特征 5.3 客厅模型制作 5.3.1 沙发背景墙的建立 5.3.2 创建沙发背景墙的木质构件 5.3.3 电视背景墙的建立 5.3.4 创建一面简单的墙体 5.3.5 组合其他墙体 5.3.6 门的建立 5.3.7 地面与天花 5.3.8 墙面的装饰 5.3.9 电视台面的建立 5.3.10 沙发的建立 5.3.11 茶几的建立 5.4 灯光 5.5 材质 5.6 Lightscape渲染 5.6.1 输出场景 5.6.2 设置材质 5.6.3 调整灯光 5.6.4 设置求解参数并计算 5.6.5 最终渲染 5.7 后期处理 5.8 小结 5.9 动手练一练
- 第6章 居室效果图制作——卧室 6.1 卧室设计概述 6.2 现代主义风格有何特征 6.3 卧室模型制作 6.3.1 坡形墙的建立 6.3.2 靠阳台墙面的建立 6.3.3 门洞墙体的建立 6.3.4 拐角墙体的建立 6.3.5 窗洞墙体的建立 6.3.6 其他墙面的建立 6.3.7 窗的建立 6.3.8 阳台的建立 6.3.9 地面和天花的建立 6.3.10 墙面的装饰 6.3.11 床的建立 6.3.12 枕头的建立 6.3.13 垫毯的建立 6.3.14 门的建立 6.4 材质 6.5 Lightscape渲染 6.5.1 输出场景 6.5.2 设置光源 6.5.3 材质设置 6.5.4 面属性的调整 6.5.5 初步求解 6.5.6 最终求解和渲染 6.6 后期 6.7 动手练一练
- 第7章 公共环境效果图制作——专卖店 7.1 商场设计概述 7.2 服装专卖店的模型制作 7.2.1 地面的创建 7.2.2 墙体的建立 7.2.3 顶的建立 7.2.4 窗的建立 7.2.5 货柜的建立 7.2.6 形象牌的建立 7.2.7 货架的建立 7.2.8 其他物体的建立 7.3 灯光 7.4 Lightscape渲染 7.4.1 灯光设置 7.4.2 材质编辑 7.4.3 定义表面、修正材质并求解 7.4.4 最终渲染 7.5 小结 7.6 动手练一练
- 第8章 公共环境效果图制作——大堂 8.1 输出场景并设置灯光 8.2 设置材质 8.3 设置表面参数 8.4 设置求解参数并进行DOS求解 8.5 小结 8.6 动手练一练

<<3ds max&Lightscape3.>>

#### 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>