

<<3ds max室内效果图设计技法实例>>

图书基本信息

书名：<<3ds max室内效果图设计技法实例详解>>

13位ISBN编号：9787500667810

10位ISBN编号：7500667817

出版时间：2006-4

出版时间：中国青年

作者：高峰

页数：414

字数：28

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室内效果图设计技法实>>

### 内容概要

本书完全针对室内设计行业的特点，从实用角度出发，由国内资深专家精心编著。全书以清晰的层次和精彩的实例、全面、深入地介绍了在3ds max中建立模型、设置灯光和材质，并进行渲染的操作技巧，有助于初学者快速掌握制作方法，非常适合初、中级读者使用。

本书是技术讲解、实际应用与艺术提高的完美结合。

在讲解中穿插了6个完整的源自实际工作的综合案例，深入探讨了如何化简设计工作、分析客户需求、提高工作效率等实战内容，并从设计角度进行详细分析，展现了高品质室内设计的精髓，对读者提高设计水平和艺术修养有很大帮助。

<<3ds max室内效果图设计技法实>>

书籍目录

第一篇 基础知识篇	第1章 3dsmax概述	1.1 3dsmax软件简介	1.1.1 认识3dsmax	1.1.2 硬件要求和系统要求	1.2 3dsmax的工作界面	1.2.1 3dsmax界面操作	1.2.2 自定义工作界面
	1.3 3dsmax的工作环境	1.3.1 文件管理	1.3.2 单位的设置	1.3.3 保存时间的设置	1.4 本章小结	第2章 材质的表现和高级贴图	2.1 材质编辑器
材质	2.1.3 金属材质	2.1.4 不锈钢材质	2.1.5 木纹材质	2.1.6 陶瓷材质	2.2 高级贴图	2.2.1 贴图坐标	2.2.2 UVW贴图修改器
应用	3.1 摄影机的应用	3.1.1 目标摄影机	3.1.2 自由摄影机	3.2 灯光的应用	3.2.1 系统默认灯光	3.2.2 泛光灯	3.2.3 目标聚光灯
第4章 室内设计的概述	4.1 效果图制作流程	4.1.1 导入AutoCAD图形	4.1.2 室内空间的创建	4.1.3 材质的表现	4.1.4 灯光的处理	4.1.5 高级渲染	4.1.6 后期处理
设计基础	4.2.1 室内设计中的色彩搭配	4.2.2 照明和灯光处理	4.3 本章小结	第二篇 建模进阶篇	第5章 别致的吊顶	5.1 创建吊顶模型并渲染出图	5.2 本章小结
创建隔断模型	6.2 材质贴图	6.3 本章小结	第7章 欧式壁炉	7.1 创建壁炉模型	7.2 材质贴图	7.3 本章小结	第8章 窗帘
8.1.3 拓展技巧	8.2 百叶窗	8.2.1 创建百叶窗模型	8.2.2 赋予材质	8.3 本章小结	第三篇 综合实例篇	第9章 客厅	9.1 客厅设计的基本技法
创建目标摄影机	9.3.1 创建室内基本空间	9.3.2 创建客厅楼梯	9.3.3 创建客厅吊顶	9.3.4 创建室内基本空间	9.3.5 合并室内家具模型	9.3.6 创建灯光	9.3.7 渲染出图
10.3 效果图的制作流程	10.3.1 创建室内基本空间	10.3.2 合并室内家具模型	10.3.3 创建灯光	10.3.4 渲染出图	10.3.5 后期处理	10.4 本章小结	第11章 茶楼
11.2.3 创建正面装饰墙	11.2.4 创建右边字画装饰墙	11.2.5 合并室内家具模型	11.2.6 创建灯光	11.2.7 渲染出图	11.2.8 后期处理	11.3 本章小结	第12章 会议室
12.2.3 创建落地玻璃墙	12.2.4 创建地面和天棚	12.2.5 创建目标摄影机	12.2.6 合并室内模型	12.2.7 创建灯光	12.2.8 渲染出图	12.2.9 后期处理	12.3 本章小结
13.2 合并室内家具模型	13.2.3 创建灯光	13.2.4 渲染出图	13.2.5 后期处理	13.3 本章小结	第14章 餐厅门厅	14.1 门厅的设计说明	14.2 效果图的制作流程
14.2.5 后期处理	14.3 本章小结						

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>