

<<3ds max室内设计原动力>>

图书基本信息

书名：<<3ds max室内设计原动力>>

13位ISBN编号：9787113066130

10位ISBN编号：7113066135

出版时间：2005-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：张彦武

页数：370

字数：565000

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室内设计原动力>>

内容概要

本书是由美国图形图像学会委员Russell先生指导、国内资深室内设计师精心编著的3ds max建筑效果表现教材。

本书围绕室内设计效果图的制作方法展开论述，先进理论知识，接着从建模方法入手，讲材质、讲灯光，最后上手实战居室、办公、公共空间3种类型的设计实例，使读者全面掌握制作方法和技术。

本书共分7章，第1章介绍室内设计的基础知识与软件的基本操作技法，第2章-第4章介绍建模、质感表现和灯光渲染的制作方法，第5章-第7章是3类不同室内设计的实例制作。

为了便于读者学习，本书的配套光盘提供了书中所介绍实例的场景文件和大量素材文件。

本书可作为高校数字艺术设计专业的教学用书，也适合从事室内效果图设计的各类人员自学，对于有一定3ds max操作基础的读者也具有参考作用。

<<3ds max室内设计原动力>>

书籍目录

第1章 室内设计的基础知识与室内设计应用软件的基本介绍 1.1 室内环境设计 1.1.1 室内环境设计的概念 1.1.2 室内环境设计的宗旨 1.2 室内空间设计 1.2.1 室内空间的概念 1.2.2 室内空间的功能 1.2.3 室内空间的类型 1.2.4 室内空间的形态构成 1.2.5 室内空间设计的原则和方法 1.3 人体工程学与室内空间结构的关系 1.3.1 人体工程学 1.3.2 人体工程学在室内设计中的应用 1.4 室内色彩设计 1.4.1 装饰色彩基本原理 1.4.2 色彩与室内设计 1.5 室内基本元素设计 1.5.1 室内家具设计 1.5.2 室内陈设设计 1.5.3 室内织物设计 1.6 室内照明设计 1.6.1 室内照明设计所带来的视觉感受 1.6.2 室内照明的基本方式 1.6.3 室内照明设计对灯具的选择 1.7 三维绘图常用软件的介绍 1.7.1 AutoCAD简介 1.7.2 3ds max简介 1.7.3 Lightscape简介 1.8 室内设计效果图制作流程 1.8.1 设计方案的确立 1.8.2 模型建立 1.8.3 材质调试 1.8.4 灯光设置 1.8.5 渲染输出 1.8.6 后期处理 本章小结第2章 室内设计各种构件的模型创建 2.1 3ds max操作界面 2.1.1 3ds max的菜单栏区域 2.1.2 3ds max的工具栏 2.1.3 3ds max视图控制区 2.1.4 3ds max命令控制面板 2.1.5 3ds max画面控制提示区 2.2 创建模型基本原则 2.2.1 MAX基础建模 2.2.2 POLY建模技术在室内设计中的设计构思 2.2.3 NURBS建模技术在室内设计中的设计构思 2.3 室内基本家具设计 (Polygon建模) 2.3.1 设计作品分析 2.3.2 Polygon建模基础知识 2.3.3 使用计算机设计制作流程详解——室内基本家具设计 2.3.4 相关同类作品赏析 2.4 室内日用品的设计制作 (NURBS建模) 2.4.1 设计作品分析 2.4.2 NURBS建模基础知识 2.4.3 使用计算机设计制作流程详解——室内日用品 2.4.4 相关同类作品赏析 2.5 室内绿化 (其他建模方式) 2.5.1 设计作品分析 2.5.2 其他建模基础知识 2.5.3 使用计算机设计制作流程详解——室内绿化 本章小结第3章 质感表现第4章 灯光艺术第5章 室内市场——居室空间设计 第6章 室内设计——办公空间设计 第7章 室内设计——公共空间设计

<<3ds max室内设计原动力>>

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>