

<<红色经典 >>

图书基本信息

书名：<<红色经典 >>

13位ISBN编号：9787500666325

10位ISBN编号：7500666322

出版时间：2006-2

出版时间：中国青年出版社

作者：韩涛，奉翼 编著

页数：549

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>

## 内容概要

本书是《红色经典》系列图书的第2部，在吸取众多读者和专家的意见后，一改传统手册类图书的写法，不对命令进行简单地罗列和概述，主要强调实用性，突出实例性，注重操作性，站在一个室内设计人员的角度，从实际工作出发，以实际工程设计案例为本书范例。

全书综合运用AutoCAD.3ds max.VRay,Lightscapel以及 Photoshop等设计软件，深入讲解室内设计工作的方方面面，不忽略第一个细节，使初、中级读者最终能够独立地完成具体作品的设计。

本书分上下两篇共11章，上篇内容主要包括建模、材质、灯光、渲染及Photoshop后期制作，通过20多个实例让读者掌握主要软件操作和技术细节，下篇则为6个完整的综合项目实例，向读者全面剖析，展示高品质和效率的室内商业设计。

既可以帮助初、中级读者在学习软件技术的同时培养艺术感觉，也能帮助室内设计从业人员提高商业设计能力。

## 书籍目录

第1章 建模 1.1 创建模型前的准备工作 1.2 用AutoCAD软件辅助创建模型 1.3 创建场景模型第2章 材质 2.1 材质的基本知识 2.2 将3ds max文件导入 Lightscape3.2软件中 2.3 乳胶漆材质 2.4 木材材质 2.5 木地板材质 2.6 地毯材质 2.7 壁纸材质 2.8 抛光石材材质 2.9 磨砂玻璃材质 2.10 不锈钢材质 2.11 磨亮铝材材质 2.12 普通石材材质 2.13 玻璃材质 2.14 壁布材质 2.15 防火板材质 2.16 马赛克材质第3章 灯光 3.1 3ds max软件灯光的基本知识 3.2 Lightscape3.2的基本知识 3.3 场景中的点光源 3.4 场景中的线光源 3.5 场景中的面光源 3.6 场景中的泛光源 3.7 光域网的应用 3.8 场景中的阳光第4章 3ds max及 Lightscape渲染 4.1 光能传递与建筑材质 4.2 V-Ray渲染器 4.3 Lightscape3.2的技术原理第5章 Photoshop后期制作 5.1 Photoshop的基本知识 5.2 用Photoshop软件对中纺门厅进行后期处理 5.3 使用Photoshop对卧室进行后期处理第6章 大客厅第7章 办公室第8章 快餐厅第9章 水吧第10章 别墅客厅第11章 休息大厅

#### 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>