

<<室内设计电脑表现技法>>

图书基本信息

书名：<<室内设计电脑表现技法>>

13位ISBN编号：9787811278903

10位ISBN编号：7811278901

出版时间：2011-1

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：徐宇红

页数：156

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>

<<室内设计电脑表现技法>>

前言

现代社会中，住宅居所、工作环境、商业空间和文化设施的环境质量，是衡量一个国家、地区或城市经济发达程度和文明水准的标志之一，建筑室内空间的质量由此受到更多关注。

技术和文化的进步，对室内环境和艺术质量的要求也更加具体化、多样化。

近年来，国家基本建设的持续投入，大量的住宅对装修设计的迫切需求；各种商业、办公和文化空间对室内环境更高的要求；大批城市博物馆的兴建、各种商业和文化类会展等，构成了对这一设计领域的社会需求。

作为综合技术与艺术领域的设计门类，室内空间与展示艺术设计近年来获得极大发展。

几乎所有设置艺术设计专业的高校都有环境艺术专业、室内设计专业或展示设计专业的设置；其他层次的室内及展示设计专业更不胜枚举。

大量社会需求和这一专业领域设计教育的发展，不仅逐步完善了设计学科本身，同时也对专业的教学提出了新课题和新需求。

室内设计专业的教学领域正在不断拓展并向纵深发展：一方面除了建筑与室内空间本身，还包括室内设计的相关领域，如博物馆陈列设计、各类商业空间设计、文化娱乐空间设计；另一方面也包括室内环境设计的相关技术领域，如各类空间的陈设艺术、采光与照明、室内家具、室内声学、绿化配置及水、电、风等专项技术领域的设计教学也都在迅速普及。

这些教学领域发展所带来的需求，除了对教学内容和教学方法的研究和改革，同时也包括对与该专业相关的高质量教材的需求，而本丛书的编纂正是适应了该学科发展的需求。

考虑到不同层次的教学与使用的需要，本丛书将“室内设计”与“展示设计”这两个在学科性质上有许多相近之处，同时在课程设置上有较多重合的专业门类合并在一起，使其构成一个较为完整，并能相互配合、互相印证的教材体系，这将有助于这些相关的课程之间在知识体系方面的完整，同时也有利于使用者按不同的教学要求和培养对象来选择相应的教材。

本丛书各分册在编纂上，以课程教学为主导，系统论述该课程的完整内容，同时突出课程的知识重点及专业的系统性，并在编排上辅以大量的示范图例、实际案例、参考图表及优秀作品鉴赏等内容。

教材所附的各学科教学进程安排和课程练习（作业要求、作业步骤、作业数量、建议课时和作业提示）仅作为建议，各使用院校可根据各自的专业教学重点选择采用。

<<室内设计电脑表现技法>>

内容概要

“室内电脑效果图技法”是室内设计专业必修的专业课程，也是室内设计师最常用的设计表达手段之一。

本课程是以电脑三维设计软件及图像处理软件为基础的应用型课程。

通过学习3DMSX、Photoshop等专业设计软件，指导学生认识计算机辅助设计在环境设计中的作用，培养学生掌握并熟练应用上述专业设计软件，培养学生在建筑设计、室内设计、景观设计方面较强的设计综合表现能力。

<<室内设计电脑表现技法>>

作者简介

徐宇红，1998年毕业于中国美术学院视觉传达设计专业。毕业至今任教于上海东华大学服装艺术设计学院新媒体专业，从事新媒体设计教育研究。积累多年电脑美术教学经验，出版并参与编写数本室内电脑美术设计相关教材。

<<室内设计电脑表现技法>>

书籍目录

第一章 电脑效果图概述1. 效果图制作软件介绍2. 掌握工作方法第二章 电脑效果图制作基础1. 3dsMax软件界面2. 系统单位设置3. 建模常用操作工具4. 建模与修改第三章 效果图建模1. 茶几与沙发椅2. 中式餐桌椅3. 沙发与多边形建模第四章 效果图材质表现1. 材质编辑器2. 贴图坐标3. Standard(标准)材质4. Object(多重 / 次对象材质)5. Architectural(建筑材质)6. V-Ray材质第五章 效果图灯光运用1. 标准灯光2. 光度学灯光系统3. V-Ray Light灯光4. 效果图设计中的布光原则第六章 效果图渲染与输出1. 渲染工具2. 渲染器通用参数3. Light Tracer(光迹追踪)渲染4. Radiosity(光能传递)渲染5. 使用V-Ray渲染器第七章 效果图综合实例1. 创建场景框架2. 创建楼梯3. 创建会议室门窗4. 创建踢脚与吊顶5. 导入家具及配件6. 灯光与渲染7. 效果图后期处理第八章 效果图赏析附录：本书案例效果图

章节摘录

Taper (导边) 此修改工具通过缩放物体的两端而产生锥形轮廓, 并可对轮廓添加曲线效果。如图2-4-8所示。

(4) 布尔运算在3ds: Max中布尔运算是三维建模中必不可少的方法。

如图2-4-9所示的效果图中建筑物的门窗。

1847年英国数学家乔治·布尔归纳出了两个相交物体的所有可能性, 并以他的名字命名这种逻辑运算, 即称为布尔代数。

这种可能性共有3种: Union (并集): 融合两个运算对象, 合并生成新的对象。

在制作建筑模型时, 该方法较少使用。

Subtraction (差集): 即将一个运算对象减去另一个运算对象所剩下的部分。

在建筑模型中, 该方法使用最多。

Intersection (交集): 保留两运算对象的重叠部分。

一般用于单一构件创建。

如果在场景中有激活的三维对象, 并且与该三维对象存在相交的其他三维对象, 布尔运算即可使用。

3dsMax9以后的版本新增加了Pro Boolean (高级布尔运算), 在使用上和Boolean基本是一样的, 但Boolean常常会有出错的问题, 而Pro Boolean的物体模型的精确度却很高, 所以成为建模时常用的运算方法。

<<室内设计电脑表现技法>>

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>