

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay展览展示设计应用>>

13位ISBN编号：9787113147914

10位ISBN编号：7113147917

出版时间：2012-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：高峰

页数：249

字数：378000

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

本书共分七章，分别从展览展示设计的概念及应用领域、展览展示设计的相关知识、3ds Max在展具设计中的运用、3ds Max在橱窗设计中的运用、3ds Max / VRay在材料设计中的运用、3ds Max / VRay灯光在照明中的运用以及综合实例，将展览展示设计和3ds Max软件全面展现出来，并结合展览展示设计的理论知识和3ds Max软件的实际操作运用，充分体现理论与实践相结合的原则，使得本书具有极强的针对性和实用性。

随书光盘中附赠了书中大多数案例的模型素材和贴图文件，读者可以通过这些素材模型来熟悉软件参数。

《3ds Max\VRay展览展示设计应用》适用于展览展示设计方面的爱好者、初学者和设计人员，书中内容丰富，除了展览展示设计之外，还包含了3ds Max软件和VRay渲染器的知识，因此也适合3ds Max从业人员和爱好者阅读，同时也适合对VRay渲染器不熟悉的读者使用。

书籍目录

Chapter 01 展览展示设计的概念及应用领域

- 1.1 展览展示设计的概念
- 1.2 展览展示的应用领域
 - 1.2.1 政治、军事领域
 - 1.2.2 经济、技术领域
 - 1.2.3 科学、艺术领域
 - 1.2.4 文化、教育领域
- 1.3 展览展示设计的三大基本元素
 - 1.3.1 目的
 - 1.3.2 环境条件
 - 1.3.3 活动
- 1.4 展览展示设计的完整流程
 - 1.4.1 方案设计阶段
 - 1.4.2 方案施工阶段

Chapter 02 展览展示设计的相关知识

- 2.1 展览展示空间设计
 - 2.1.1 空间分类
 - 2.1.2 空间造型风格
 - 2.1.3 空间设计原则
- 2.2 平面设计的应用
 - 2.2.1 平面设计的功能
 - 2.2.2 平面设计的运用
- 2.3 人体工程学与尺度要求
 - 2.3.1 人体工程学的重要性
 - 2.3.2 尺度要求
 - 2.3.3 设置尺寸单位
- 2.4 相关软件介绍

Chapter 03 3ds Max在展具设计中的运用

- 3.1 展具的概念及种类
 - 3.1.1 展台
 - 3.1.2 展柜
 - 3.1.3 展架
- 3.2 3ds Max在展具设计中的运用
 - 3.2.1 利用基础模型创建展具模型
 - 3.2.2 利用复合对象创建展具模型
 - 3.2.3 利用挤出修改器创建展具模型
 - 3.2.4 利用车削修改器创建展具模型
 - 3.2.5 利用倒角 / 倒角剖面修改器创建展具模型
 - 3.2.6 利用FDD修改器创建展具模型
 - 3.2.7 利用弯曲修改器创建模型
- 3.3 案例制作——卖场专柜模型创建
 - 3.3.1 制作底柜部分
 - 3.3.2 制作展示结构部分
 - 3.3.3 制作拉手和货物支架

Chapter 04 3ds Max在橱窗设计中的运用

4.1 橱窗设计原则与表现形式

4.1.1 设计原则

4.1.2 表现形式

4.2 运用3ds Max创建橱窗造型

4.2.1 利用“门/窗/楼梯”工具创建橱窗造型

4.2.2 利用AEC扩展创建橱窗造型

4.2.3 利用弯曲修改器创建橱窗造型

4.2.4 利用多边形创建橱窗造型

4.3 案例制作——创建专卖店橱窗模型

4.3.1 制作橱窗主体结构

4.3.2 制作橱窗装饰

Chapter 05 3ds Max / VRay在材料设计中的运用

5.1 展览展示中常用的材料

5.1.1 木材

5.1.2 石材

5.1.3 金属

5.1.4 玻璃

5.1.5 纺织材料

5.1.6 涂料与喷绘材料

5.1.7 陶瓷

5.1.8 皮料

5.1.9 特殊材料

5.2 3ds Max / VRay模拟材料质感

5.2.1 利用3ds Max / VRay材质模拟木材

5.2.2 利用3ds Max / VRay材质模拟石材

5.2.3 利用3ds Max / VRay材质模拟金属

5.2.4 利用3ds Max / VRay材质模拟玻璃

5.2.5 利用3ds Max / VRay材质模拟纺织材料

5.2.6 利用3ds Max / VRay材质模拟涂料与喷绘材料

5.2.7 利用3ds Max / VRay材质模拟陶瓷

5.2.8 利用3ds Max / VRay材质模拟皮革

5.2.9 利用3ds Max / VRay材质模拟特殊材料

5.3 案例制作——专卖店橱窗材质制作

5.3.1 制作橱窗背景材质

5.3.2 制作橱窗背景装饰材质

5.3.3 制作中间帆布包材质

5.3.4 制作左侧手提包材质

5.3.5 制作右侧皮质提包材质

5.3.6 制作眼镜饰品材质

5.3.7 制作玻璃窗材质

Chapter 06 3ds Max / VRay灯光在照明中的运用

6.1 照明的基本原则和方式

6.1.1 基本原则

6.1.2 照明方式

6.2 3ds Max / VRay表现展览展示照明

6.2.1 场景环境设置

6.2.2 利用照明系统模拟灯光

6.3 3ds Max / VRay灯光在展览展示中的运用

6.3.1 灯光在橱窗中的运用

6.3.2 灯光在室外场景中的运用

6.3.3 灯光在室内场景中的运用

Chapter 07 综合实例——专卖店展示设计

7.1 创建卖场模型

7.1.1 创建卖场框架模型

7.1.2 创建卖场展示用具

7.1.3 导入产品模型

7.2 为场景添加灯光

7.2.1 为场景添加光域网射灯

7.2.2 为场景添加VRay反射光源和环境光

7.3 编辑卖场模型材质

7.3.1 设置专卖店天棚材质

7.3.2 设置专卖店地面材质

7.3.3 设置专卖店其他材质

7.4 渲染卖场场景文件

编辑推荐

《3ds Max\VRay展览展示设计应用（第2版）》对展览展示设计各个方面进行了深入解析，讲解了3ds Max / VRay的应用，非常适用于装修装饰设计人员，尤其适合展览展示方面的装修装饰设计人员阅读参考。

书中分别从展览展示设计的设计概述、设计流程、空间设计、展具橱窗设计等方面入手，全面地将展览展示设计的理论知识呈现在读者面前，当中穿插了3ds Max软件在展览展示设计中的模型创建、材质调整以及渲染设置的运用，充分体现了理论与实践相结合的原则，在同一本书中，将展览展示和3ds Max / VRay软件知识一步到位地展现在读者面前。

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>