

<<室内效果图案例设计教程>>

图书基本信息

书名：<<室内效果图案例设计教程>>

13位ISBN编号：9787302170402

10位ISBN编号：7302170401

出版时间：2008-4

出版时间：清华大学出版社

作者：张战军，张海卿，纪云飞 主编

页数：203

字数：318000

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>

<<室内效果图案例设计教程>>

前言

第1章 客厅的制作 客厅在家居设计中是必不可少的设计内容。大部分的房屋结构中，一进门首先看到的是客厅，所以客厅设计的水准直接决定了整个房屋的设计效果，因此在室内建筑效果图设计中，把握好客厅的设计是十分必要的。图1—1所示是本章制作的客厅效果。

在进行客厅效果图设计时，首先要有一个大体的设计思路，然后再根据设计思路绘制出一幅效果草图。既然是草图，就没有必要过分细致，只要能抓住设计的要点即可。

图1-2是本实例要制作的客厅的设计草图。有了客厅的草图，就可以进行实际效果图的设计制作了。室内效果图的制作通常分为三个步骤：一是建模阶段；二是光能传递计算阶段；三是后期加工阶段。这三个阶段需要三个不同的软件来完成，建模阶段需要用3ds max来完成，光能传递阶段需要用Lightscape 3.2来计算，后期加工阶段则需要用Photoshop来完成。下面将一一讲解客厅效果图各个阶段的详细制作过程。

<<室内效果图案例设计教程>>

内容概要

本书通过对基础知识的讲解与对实例的分析，详细介绍了Lightscape与3ds max、Photoshop结合制作室内建筑效果图的方法。

全书共有6章，包括了6个完整的室内效果图实例，每个实例都有详细的操作步骤及实现方法讲解。通过这些实例的学习，可以迅速掌握室内效果图设计与制作的各种方法与技巧。

本书可以作为本科及高职高专室内设计与建筑等相关专业学生的教材，也可以作为室内设计人员、培训班学员的参考书。

<<室内效果图案例设计教程>>

书籍目录

第1章 客厅的制作 1.1 建立模型并赋予材质 1.1.1 基本模型的制作 1.1.2 场景中家具的制作 1.1.3 给模型赋予材质 1.1.4 导出Lightscape 3.2文件 1.2 光能传递的计算 1.2.1 调节场景的材质 1.2.2 光线的设定 1.2.3 光能传递的计算 1.3 后期制作第2章 画廊的制作 2.1 渲染画廊 2.1.1 图层面板 2.1.2 材质面板 2.1.3 图块面板与光源面板 2.1.4 制作光域网 2.1.5 初始化模型 2.1.6 表面处理参数的调整 2.1.7 渲染 2.2 后期制作第3章 阳台花园的制作 3.1 制作墙体混凝土材质贴图 3.2 Lightscape渲染 3.2.1 导入模型 3.2.2 调整材质 3.2.3 调整光源 3.2.4 调整图层 3.2.5 初始化模型 3.2.6 设置处理参数 3.2.7 执行求解过程 3.2.8 输出图像 3.3 后期制作 3.3.1 调整画面 3.3.2 加入风景贴图 3.4 在Lightscape中创建自然光 3.4.1 打开模型 3.4.2 指定窗口 3.4.3 日光设置 3.4.4 日光参数设定 3.4.5 初始化模型 3.4.6 模型的整体调整 3.4.7 设置处理参数 3.4.8 执行求解过程 3.4.9 输出图像 3.5 后期制作 3.5.1 调整画面 3.5.2 加入风景图第4章 卧室的制作 4.1 贴图的制作 4.2 Lightscape渲染 4.2.1 导入模型 4.2.2 调整材质 4.2.3 调整光源 4.2.4 指定窗口 4.2.5 日光设置 4.2.6 设定日光参数 4.2.7 改变外环境的颜色 4.2.8 初始化模型 4.2.9 模型的整体调整 4.2.10 执行求解过程 4.2.11 输出图像 4.3 后期处理 4.3.1 制作磨砂玻璃 4.3.2 修改木材 4.3.3 加入风景贴图第5章 展厅的制作 5.1 模型的制作 5.1.1 框架的搭建 5.1.2 天花板的制作 5.1.3 制作C形展台 5.1.4 添加摄像机 5.1.5 创建招贴画 5.1.6 创建凸镜框 5.1.7 创建凸镜 5.1.8 创建字体 5.1.9 创建灯模 5.1.10 创建拉篷 5.2 创建灯光和材质贴图 5.2.1 灯光的创建 5.2.2 材质贴图的创建 5.3 Lightscape渲染 5.3.1 导入模型 5.3.2 调整材质 5.3.3 调整光源 5.3.4 调整图层 5.3.5 初始化模型 5.3.6 参数调整 5.3.7 执行求解过程 5.3.8 输出图像 5.4 后期制作 5.4.1 调整画面 5.4.2 加入光晕效果第6章 大堂的制作 6.1 在3ds max中建模 6.1.1 导入AutoCAD模型 6.1.2 制作墙体 6.1.3 制作地面 6.1.4 制作地毯 6.1.5 制作玻璃幕墙 6.1.6 制作夹层 6.1.7 制作装饰条 6.1.8 制作二层天花 6.1.9 添加摄像机 6.1.10 创建大堂立柱 6.1.11 创建射灯 6.1.12 创建内部墙体 6.1.13 制作二层护栏 6.1.14 创建壁画 6.1.15 创建门 6.1.16 制作雕塑区 6.1.17 制作家居 6.2 制作贴图 6.3 添加灯光 6.4 导出模型 6.5 Lightscape渲染 6.5.1 导入模型 6.5.2 调整材质 6.5.3 调整光源 6.5.4 调整图层 6.5.5 初始化模型 6.5.6 模型的整体调整 6.5.7 设置处理参数 6.5.8 执行求解过程 6.5.9 输出图像 6.6 后期制作 6.6.1 调整画面 6.6.2 加入植物 6.6.3 整体调整参考文献

<<室内效果图案例设计教程>>

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>