

<<光影传奇>>

图书基本信息

书名：<<光影传奇>>

13位ISBN编号：9787502774783

10位ISBN编号：7502774785

出版时间：2009-7

出版时间：海洋出版社

作者：麦伟彬

页数：464

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>

## <<光影传奇>>

### 内容概要

本书是专为初学建筑室内外表现、以及进阶提升知识结构的读者开发的，由《光影传奇3ds max、lightscape & photoshop室内空间设计》+超值1 DVD完美组成。

由拥有丰富教学和实战经验的设计师手把手从零开始教您全方位掌握3ds Max、lightscape和photoshop各自在效果图设计表现中的应用。

本书分为4个部分，以客厅设计、书房设计、卧室设计、餐厅设计、门厅设计、总经理室设计、西餐厅设计以及服饰专卖店设计8个典型设计案例全方位地讲解了室内空间设计的技巧。

每一种空间设计都挑选了极具代表性的设计案例，配备总平面图、最终效果图、涉及的施工材料、空间结构分析以及设计流程分析，并系统详细地讲解了每个案例，包括创建室内框架、家具模型，设置摄像、灯光，表现材质，针对室内渲染遇见的问题提供了便捷的解决方案。

务必使读者通过对本书的学习，能够学以致用，熟练地完成室内空间建筑效果图的设计。

## <<光影传奇>>

### 作者简介

麦伟彬，毕业于汕头大学长江设计学院环境艺术系，现就职于广东省建筑设计研究院，任室内建筑设计师。

参加省院多个国内外大型项目的设计工作，积累了丰富的效果图设计经验，专门制作高品质效果图和动画。

其作品得到了国内外客户的一致好评。

从2003年至今，编著有《3DS MAX家装设计全攻略》。

《3ds max7中文版室内装饰设计典型实例》。

《3DS MAX流线型神话——室内装潢设计（含光盘）》。

《中文Phtoshop数码照片处理典型实例》等作品。

## &lt;&lt;光影传奇&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 样板房设计	第1章 样板房设计常识	1.1 样板房设计内容	1.1.1 客厅	1.1.2 餐厅	1.1.3 卧室	1.1.4 书房	1.1.5 卫生间	1.1.6 厨房	1.1.7 视听室
	1.2 样板房设计特点	1.3 样板房设计方案表现	1.3.1 样板房空间要好用与好看						
	1.3.2 确定样板房设计风格	第2章 客厅设计	2.1 客厅基本情况	2.1.1 客厅面积	2.1.2 室内构件	2.1.3 制作流程	2.2 创建客厅框架	2.2.1 创建框架需要了解的单位	
设置	2.2.2 客厅框架基本情况	2.2.3 设计思路和流程	2.2.4 具体操作	2.3 室内	建模	2.3.1 室内构件基本情况	2.3.2 设计思路与流程	2.3.3 具体操作	2.4 赋
予3ds max材质	2.5 创建灯光	2.6 导出LP文件	2.7 Lightscape操作流程	2.7.1 输入几何体	2.7.2 测量模型尺寸	2.7.3 设定摄像机视角	2.7.4 表面定向	2.7.5 定义材质	
理	2.7.6 设置灯光	2.7.7 参数处理	2.7.8 光能传递	2.7.9 光能传递后表面处	2.7.10 光能传递后材质调整	2.7.11 光能传递后灯光调整	2.7.12 重新设置渲染品		
质	2.7.13 设置文件属性	2.8 Photoshop后期处理	2.8.1 打开图像	2.8.2 调整图	像	2.8.3 转换图像	2.8.4 制作背景	第3章 书房设计	3.1 设计思路
房面积	3.1.2 书房面积	3.1.3 制作分析	3.2 创建书房框架	3.2.1 书房框架基	本情况	3.2.2 设计思路和流程	3.2.3 创建书房结构模型	3.2.4 创建摄像机	3.3
室内物件建模	3.3.1 室内构件基本情况	3.3.2 设计思路与流程	3.3.3 创建装饰	框	3.3.4 创建书架	3.3.5 创建书架装饰墙	3.3.6 创建天花装饰板组合效果	...	
.....	第二部分 别墅设计	第4章 别墅设计常识	第5章 卧室设计	第6章 餐厅设计	第三部分	办公空间设计	第7章 办公空间的区域划分与功能	第8章 门厅设计	第9章 总经理室设计
部分	商业空间设计	第10章 餐饮空间概述	第11章 西餐厅设计	第12章 服饰专卖店设计					

## &lt;&lt;光影传奇&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：【元素】：整个网格物体相对独立的次物体部分，进入元素次物体层级，以它为选择的方式。点次物体层级的常用参数面板，如图2.16所示，作简介如下：【忽略背面】：勾选此复选框，在选择点的时候时，不会将背面的点一起选择，大大地方便次物体的选择，是一个十分有用的工具。

【隐藏】：在视图选择点，单击此按钮，将它们隐藏起来，不会被选择和修改，避免错误操作。

【全部取消隐藏】：此功能和隐藏一起使用，将隐藏了的点全部显示出来。

【软选择】：选择网格物体表面的多个点形成一个选择集，运用此功能对其进行集体操作。

展开软选择集卷展栏，勾选复选框【使用软选择集】，当移动一个点时，它周围的点也会一起移动，移动强度随离点的距离越远而越弱。

【创建】（创建点）：在网格物体表面上建立新的单个点。新创建的点在边次物体上，不会影响网格物体的表面，利用点可以建立新的边、面次物体。

【删除】：删除选择的点次物体，在网格物体表面上选择点，单击【删除】按钮，可以删除选择的点，并删除点所在的面。

【附加】：单击此按钮，在视图选择其它的物体。将选择的物体作为一个次物体结合到当前对象上。可以是多种类型的物体，包括样条曲线和网格物体等。

【分离】：将当前选择的点或点的选择集及其构成的面从原物体上分离出来，成为一个物体。

单击此按钮后出现分离对话框，在对话框中为分离开来的物体命名。

其下还有两个复选框。

其一是【分离为元素】，将分离开来的次物体作为原来物体的一个元素；二是【分离为克隆物体】将分离开来的次物体作为原来物体一个复制物体。

【打断】：将点打断，分化为两个点，以至有更多的点可供调节，创造表面起伏的效果。

【切角】：对点进行倒角处理，将一个点分化为三个点，可以通过输入数值的方法或调节右边的小三角形来设置倒角的距离大小。

【切片平面】：此功能可以在物体的中间创建一个剪切平面，此平面以黄色线框显示。

【切割】：此功能和剪切平面一起使用，先执行剪切平面命令，然后单击此按钮，可以将物体沿剪切平面创建可修改的点。

【焊接】：此功能可以将两个或两个以上的点焊接成一个点，但这些点要在一定距离之内才可进行焊接操作。

## <<光影传奇>>

### 编辑推荐

《光影传奇:3ds max lightscape&photoshop室内空间设计》：8个大型实例设计流程图纸+长达10小时的设计全过程音视频演示+具体操作步骤+海量素材。

配套光盘：8个设计案例的长达10小时全程视频演示文件，效果图、范例源文件、练习素材文件。

读者对象：从事室内设计、建筑设计专业的在校学生、广大从业人员必备工具书，高校有关室内设计，建筑设计专业课程最佳教材。

《光影传奇:3ds max lightscape&photoshop室内空间设计》将引领您快速步入室内空间设计大师的殿堂，一旦拥有，梦想变现实。

<<光影传奇>>

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>