

图书基本信息

书名：<<3ds max 2008建筑空间表现技法>>

13位ISBN编号：9787111269571

10位ISBN编号：7111269578

出版时间：2009-5

出版时间：机械工业出版社

作者：赵志刚，张世彤 编著

页数：486

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>

## 前言

Autodesk公司推出的3dsmax是目前使用最广泛、最优秀的三维设计软件之一，其应用范围涵盖了建筑装潢设计、影视片头包装、电影电视特技、三维动画、虚拟现实（VR）设计及游戏开发等领域。3dsmax在室内建筑装饰设计方面有着广阔的前景，其材质贴图系统功能强大，灯光渲染效果逼真，在效果图和动画制作过程中可大大提高渲染的质量和速度。

本书是一本由浅入深的3dsmax2008案例教程，全书对软件的功能和使用方法采用详尽的实例进行讲解，内容丰富实用、图文并茂，同时在书中还插入了很多与室内外建筑设计相关的基本知识和概念。读者只需要按书中讲述的步骤进行操作就可以达到预想的效果。

全书共13章，第1章讲解3dsmax2008基础知识；第2章讲解3dsmax的基本创建和修改命令；第3章讲解材质和材质编辑器的使用；第4章讲解常用柱式的制作；第5章讲解室内常用椅子的制作；第6章讲解常用办公家具的制作；第7章讲解室内主要家具的制作；第8章讲解室内主要电器造型的制作；第9章讲解灯具造型的制作；第10章讲解室内其他常用构件的制作；第11章讲解建立室内的基本结构；第12章讲解客厅效果图的制作；第13章讲解大厅效果图的制作。

## 内容概要

本书是对3ds max在室内装饰设计应用方面的汇总，不仅介绍了基础知识，还详尽地介绍了室内基本模型的制作方法、基本结构构建及灯光的布置。

本书选用的例子典型、实用，如罗马柱、室内各式椅子、办公家具、室内家具、室内主要电器造型、灯具造型、室内基本结构等。

本书最后还向读者提供了作者精心制作的两个比较精彩的综合实例。

通过本书实例，既可以提高读者的综合设计能力，又可进一步巩固3ds max的使用技能。

随书CD不仅提供了本书中所有实例的源文件和所需要的素材文件，还提供了大量的视频制作文件，使读者能够更好地学习创建3ds max效果图的全过程。

本书内容丰富、全面，适合建筑设计、室内设计人员参考使用，也可以作为高等院校或技能培训学校的教学训练用书。

## 作者简介

赵志刚，国内著名的三维建筑及动画表现专家。

中关村创意产业促进发展有限责任公司游戏动画平台高级顾问，Autodesk3dsmax动画工程师(DCE)和动画认证教员(DCI)。

在北京及国内务高校所做大型讲座达数十场。

教学课程视频广泛使用于新东方教育在线。

中青在线等网站。

张世彤，男，1962年生人。

沈阳市图书馆报刊部主任。

曾在图书馆专业期刊发表专业论文数篇。

长期致力于计算机动画方面的研究。

## 书籍目录

前言第1章 3ds max 2008基础知识 1.1 3ds max概述 1.1.1 3ds max的适用领域 1.1.2 3dsmax 2008的特点  
1.2 3ds max 2008的系统界面 1.2.1 启动3ds max 2008 1.2.2 标题栏 1.2.3 下拉菜单 1.2.4 命令面板  
1.2.5 视图导航区 1.2.6 动画控制区 1.2.7 信息提示区 1.3 3ds max视图控制 1.3.1 视图的类型和规划  
1.3.2 视图的调整和显示方法 1.3.3 设置窗口的渲染级别 1.4 3ds max的工具栏的使用 1.4.1 工具栏的  
基本操作 1.4.2 View视图坐标系统 1.4.3 轴心点控制 1.5 小结第2章 3ds max的基本创建和修改命令  
2.1 基本的二维创建命令 2.1.1 Rendering(渲染) 2.1.2 Interpolation(插补设置) 2.1.3 CreationMethod(  
创建方式) 2.2 Edit Spline(编辑样条曲线) 2.2.1 改变节点类型 2.2.2 Selection(选择)参数 2.2.3  
Geometry(几何图形) 2.2.4 Surface Properties(表面属性) 2.2.5 Editable Spline与Edit Spline的区别 2.3 基  
本几何体的创建方法 2.3.1 Box(立方体) 2.3.2 Sphere(球体) 2.3.3 GeoSphere(几何球体) 2.3.4 Cone(  
锥体) 2.3.5 Toms(圆环) 2.3.6 Plane(平面) 2.3.7 Cylinder(圆柱) 2.3.8 Teapot(茶壶) 2.4 扩展几何体的  
创建方法 2.4.1 Hedra(异面体) 2.4.2 ChamferBox(倒角立方体) 2.4.3 ChamferCyl(倒角圆柱) 2.4.4  
Torrus Knot(环形结) 2.4.5 Hose(软管) 2.5 修改编辑器堆栈的使用 2.6 小结第3章 材质和材质编辑器的  
使用 3.1 材质编辑器的使用 3.1.1 材质编辑器的示例窗 3.1.2 垂直和水平工具栏 3.1.3 材质贴图浏览  
器的使用 3.1.4 给物体赋予材质 3.2 材质类型 3.2.1 Shader基本参数 3.2.2 Blinn Basic Parameters(基本  
参数) 3.2.3 Extended Parameters(扩展参数) 3.2.4 Maps(贴图通道) 3.3 贴图类型 3.3.1 二维贴图 3.3.2  
三维贴图 3.3.3 反射与折射贴图 3.4 小结第4章 常用柱式的制作 4.1 罗马柱的创建 4.1.1 案例分析  
4.1.2 创建路径的截面 4.1.3 对小圆进行阵列操作 4.1.4 对图形进行布尔运算操作 4.1.5 对路径截面  
进行多截面放样 4.1.6 对放样形状进行变形 4.1.7 制作罗马柱的柱基 4.1.8 创建材质 4.2 大堂立柱的  
创建 4.2.1 绘制路径和截面 4.2.2 对路径和截面进行放样 4.3 小结第5章 室内常用椅子的制作 5.1 电  
脑椅的制作 5.1.1 制作椅背和坐垫 5.1.2 制作钢构架 5.1.3 制作椅脚和令方位旋转的轮子 5.1.4 连  
接坐垫和支架 5.1.5 制作材质 5.2 餐椅的制作 5.2.1 制作餐椅椅面 5.2.2 制作椅腿和椅背 5.2.3 制作  
材质 5.3 小结第6章 常用办公家具的制作 6.1 电脑桌的制作 6.1.1 创建电脑桌面 6.1.2 制作抽屉和主  
机箱 6.1.3 制作键盘架的效果 6.1.4 制作材质 6.2 会议桌的制作 6.2.1 绘制基本形状 6.2.2 配置材  
质ID号 6.2.3 设置材质 6.3 小结第7章 室内主要家具的制作 7.1 双人床的制作 7.1.1 创建床的基本模  
型 7.1.2 创建床单 7.1.3 创建床头 7.1.4 床尾布的制作 7.1.5 制作枕头和靠垫 7.1.6 制作材质 7.2  
沙发的制作 7.2.1 创建沙发底座 7.2.2 创建沙发座垫和靠背 7.2.3 创建沙发靠垫和底座 7.2.4 制  
作材质 7.3 小结第8章 室内主要电器造型的制作 8.1 电视机的制作 8.1.1 制作电视机的机身 8.1.2 制  
作电视机的背部 8.1.3 制作电视机底部 8.1.4 制作电视机的细节部分 8.1.5 制作材质 8.2 音箱的制作  
8.2.1 制作音箱基本造型 8.2.2 制作喇叭 8.2.3 制作音箱侧板 8.2.4 制作材质 8.3 小结第9章 灯具造  
型的制作 9.1 水晶吊灯的制作 9.1.1 装饰灯的制作 9.1.2 创建吊灯架 9.1.3 制作边饰灯 9.1.4 制作吊  
饰灯 9.1.5 制作材质 9.2 中式吊灯的制作 9.2.1 制作灯座 9.2.2 绘制灯罩 9.2.3 创建灯罩格栅 9.2.4  
制作材质 9.3 小结第10章 室内其他常用构件的制作 10.1 旋转楼梯的制作 10.1.1 绘制楼梯的截面  
10.1.2 创建楼梯的护栏和扶手 10.1.3 对楼梯进行弯曲操作 10.1.4 制作材质 10.2 制作桌布的效果  
10.2.1 制作桌布基本造型 10.2.2 制作桌布褶皱 10.2.3 制作材质 10.3 小结第11章 建立室内的基本结  
构 11.1 制作墙体 11.1.1 导入文件 11.1.2 制作材质 11.2 创建摄像机和灯光 11.2.1 创建摄像机  
11.2.2 创建灯光 11.3 室内地面的制作 11.3.1 制作地面 11.3.2 制作材质 11.4 客厅顶的制作 11.4.1 制  
作顶基本造型 11.4.2 制作石膏造型线 11.5 制作户门 11.5.1 制作门框 11.5.2 制作门 11.5.3 制作材  
质 11.6 小结第12章 客厅效果图的制作 12.1 案例分析 12.1.1 设计要求和基础 12.1.2 设计思路 12.2  
创建基本结构 12.2.1 创建墙体模型 12.2.2 创建天花和地面 12.2.3 创建门的造型 12.2.4 创建电视墙  
12.2.5 创建双头筒灯 12.2.6 合并模型库中的模型 12.3 制作灯光 12.3.1 室内各种光源的概念 12.3.2  
设置灯光效果 12.3.3 输出场景 12.4 Plaoslop后期处理 12.5 小结第13章 大厅效果图的制作 13.1 案  
例分析 13.2 制作基本空间模型 13.2.1 制作模型空间和地面 13.2.2 制作墙体的造型 13.2.3 制作顶部  
的效果 13.2.4 制作大厅的照明灯具 13.2.5 制作大厅柱子 13.2.6 制作大厅的家具 13.3 制作灯光  
13.3.1 设置背景光源和主光源 13.3.2 设置辅助光源 13.3.3 输出场景 13.4 后期处理 13.4.1 调整图像  
13.4.2 添加配景 13.5 小结



章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds max2008建筑空间表现技法》为建筑软件表现技法丛书之一。



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>