

## <<新电脑课堂>>

### 图书基本信息

书名：<<新电脑课堂>>

13位ISBN编号：9787121027833

10位ISBN编号：7121027836

出版时间：2006-7

出版时间：电子工业出版社

作者：本书编委会

页数：475

字数：780000

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>

## <<新电脑课堂>>

### 内容概要

本书可以说是对3ds max在室内外建筑装饰设计方面的一个汇总，不仅介绍基本知识，更重要的是它详尽地介绍室内基本模型的制作方法、基本结构的构建方法及灯光的布置，且选用例子典型、实用，比如罗马柱、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、室内旋转楼梯等的制作以及室内基本结构的构建、门和窗户的制作、室内灯光的布置等，对我们来说都太熟悉了。

在本书最后作者精心制作三个比较精彩的综合实例，通过这几个实例，既可以提高读者的综合设计能力，又可进一步巩固3ds max的使用经验。

而且本书在开始制作案例前，先给出整个案例的制作构思和制作流程，使读者在学习之前就对学习的内容有一个基本的了解，对学习中常遇到的问题进行答疑，并根据情况对案例进行拓展和提高。

读者只需要按书中讲述的步骤一步步操作就可以达到预想的效果。

本书内容丰富、全面，适合建筑设计、室内装饰设计人员参考使用。

# <<新电脑课堂>>

## 书籍目录

|                     |                   |               |                        |                        |                            |                           |                     |           |            |            |             |             |             |                      |                |                  |                     |                   |                |                  |             |                        |                            |               |                       |                                 |                               |                           |              |                         |                        |                                  |   |                |                  |                       |                         |                  |                   |                   |                |                    |                           |                            |                |                |                     |              |                 |                    |   |               |            |           |                                |                                      |                    |                     |                   |             |
|---------------------|-------------------|---------------|------------------------|------------------------|----------------------------|---------------------------|---------------------|-----------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|----------------------|----------------|------------------|---------------------|-------------------|----------------|------------------|-------------|------------------------|----------------------------|---------------|-----------------------|---------------------------------|-------------------------------|---------------------------|--------------|-------------------------|------------------------|----------------------------------|---|----------------|------------------|-----------------------|-------------------------|------------------|-------------------|-------------------|----------------|--------------------|---------------------------|----------------------------|----------------|----------------|---------------------|--------------|-----------------|--------------------|---|---------------|------------|-----------|--------------------------------|--------------------------------------|--------------------|---------------------|-------------------|-------------|
| 第1篇 3ds max 8.0基础知识 | 第1章 3ds max 8.0概述 | 1.1 3ds max概述 | 1.1.1 3ds max的发展<br>历程 | 1.1.2 3ds max的适用<br>领域 | 1.1.3 3ds max 8.0软件<br>的特点 | 1.2 3ds max 8.0系统界<br>面布局 | 1.2.1 启动3ds max 8.0 | 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<br>别 | 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<br>别 | 1.4 3ds max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 3ds max中字体显示不全解决方法 | 第2章 3ds max中的基本创建和修改<br>命令 | 2.1 基本的二维创建命令 | 2.1.1 【Pendering】(渲染) | 2.1.2 【Interpolation】<br>(插补设置) | 2.1.3 【Creation Method】(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 【Editabe Spline】与【Editabe<br>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<br>【Sphere】(球体) | 2.3.3 【GeoSphere】(几何球体) | 2.3.4 【Cone】(锥体) | 2.3.5 【Tours】(圆环) | 2.3.6 【Plane】(平面) | 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 【TorusKnot<br>】(环形结) | 2.4.4 Hose(软管) | 2.5 修改编辑器堆栈的使用 | 第3章 材质和材质编辑<br>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<br>栏 | 3.1.3 【Material/Map Brower】(材质贴图浏览器)的使用 | 3.1.4 给对象赋予材质 | 3.2 标准材质类型 | 3.2.1 明暗法 | 3.2.2 【Basic Parameters】(基本参数) | 3.2.3<br>【Extended Parameters】(扩展参数) | 3.2.4 【Maps】(贴图通道) | 第2篇 室内空间基本模型<br>的制作 | 第3篇 室内的基本结构和灯光的制作 | 第4篇 综合实例的制作 |
|---------------------|-------------------|---------------|------------------------|------------------------|----------------------------|---------------------------|---------------------|-----------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|----------------------|----------------|------------------|---------------------|-------------------|----------------|------------------|-------------|------------------------|----------------------------|---------------|-----------------------|---------------------------------|-------------------------------|---------------------------|--------------|-------------------------|------------------------|----------------------------------|---|----------------|------------------|-----------------------|-------------------------|------------------|-------------------|-------------------|----------------|--------------------|---------------------------|----------------------------|----------------|----------------|---------------------|--------------|-----------------|--------------------|---|---------------|------------|-----------|--------------------------------|--------------------------------------|--------------------|---------------------|-------------------|-------------|

#### 编辑推荐

近年来，随着计算机应用技术的普及，图像处理和多媒体技术已经走进了千家万户，与之相应的各种软件也层出不穷。

这其中，Autodesk公司推出的3ds max 8.0是目前使用最广泛、最优秀的动画制作软件。

自推出以来，它已被广泛地运用于广告设计、建筑设计、室内外装饰设计、游戏制作甚至电影制作等诸多领域。

本书在讲解上条理清晰，大大缩短了学习软件时间；选取的范例典型、真实，读者得以很快上手；实例制作步骤详细，效果立可显现。

#### 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>