

<<3ds max室内设计表现方法>>

图书基本信息

书名：<<3ds max室内设计表现方法>>

13位ISBN编号：9787301177624

10位ISBN编号：7301177623

出版时间：2010-9

出版时间：北京大学出版社

作者：徐海军 编

页数：282

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>

## <<3ds max室内设计表现方法>>

### 内容概要

本书是一本介绍3ds max 9.0中文版室内外设计表现方法的入门教程，重点讲解3ds max 9.0在室内外设计领域的功能和使用方法，并提供了大量效果图设计实例。

本书共分9章，主要内容包括3ds max 室内外设计表现基础、室内外构件的制作方法、室内外模型构件的编辑方法、3ds max材质和贴图、3ds max灯光与相机的应用、室内外动画制作基础、效果图的渲染与后期处理、Lightscape效果图渲染、建筑室内效果图制作。

本书配有综合实例，以提高读者的操作技能。

本书采用实例引导的方式，通过实例与详解相结合的方法全面地介绍3ds max 9.0中文版的使用方法，内容丰富全面，讲解由浅入深，实例精彩实用。

读者通过本书的学习，能够把学习软件功能与实际应用相结合，迅速提高室内外设计表达水平。

本书内容翔实、条理清晰、实例丰富、图文并茂，可作为三维设计与制作人员、大中专院校相关专业师生、培训班、三维设计爱好者及自学者的教材和参考用书。

## <<3ds max室内设计表现方法>>

### 书籍目录

第1章 3ds max室内外设计表现基础 1.1 3ds max软件介绍 1.2 3ds max 9.0界面介绍 1.3 3ds max 9.0的空间坐标系统 1.4 3ds max 9.0基本操作 1.5 综合应用案例——3ds max9.0基本操作练习 本章小结 习题第2章 室内外构件的制作方法 2.1 “创建”命令面板的使用方法 2.2 标准几何体创建室内外物体模型 2.3 扩展几何体创建室内外物体模型 2.4 二维建模室内外物体模型 2.5 复合建模 2.6 综合应用案例——制作沙发模型 本章小结 习题第3章 室内外模型构件的编辑方法 3.1 认识修改器面板 3.2 编辑堆栈的基本使用 3.3 室内外构件模型的常用修改命令 3.4 综合应用案例——水龙头 本章小结 习题第4章 3ds max材质和贴图 4.1 认识材质与贴图 4.2 贴图坐标 4.3 贴图通道 4.4 复合材质与贴图 本章小结 习题第5章 3ds max灯光与摄像机的应用 5.1 灯光的基础知识 5.2 灯光的参数 5.3 摄像机的基础知识 5.4 摄像机的参数 本章小结 习题第6章 室内外动画制作基础 6.1 动画的基本概念 6.2 动画的实现方式 6.3 室内外动画轨迹视图的使用 6.4 动画控制器 本章小结 习题第7章 效果图的渲染与后期处理 7.1 室内外效果图的渲染 7.2 mental ray渲染器 7.3 后期处理 7.4 综合应用案例 本章小结 习题第8章 Lightscape效果图渲染 8.1 Lightscape简介及界面熟悉 8.2 Lightscape光线 8.3 Lightscape材质编辑 8.4 Lightscape网格设置 8.5 Lightscape渲染输出 8.6 Lightscape影漏问题 本章小结 习题第9章 建筑室内效果图制作 9.1 相关知识点 9.2 课堂综合实训 本章小结 习题参考文献

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>