

图书基本信息

书名：<<*无师自通3dsmax中文版效果图制作>>

13位ISBN编号：9787811143652

10位ISBN编号：7811143658

出版时间：2007-1

作者：无师自通编委会

页数：290

字数：480000

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>

内容概要

本书囊括了3ds max 8的方方面面，内容从3ds max 8基础知识入手，详细讲解了基础理论和操作技巧、基础建模理论和技巧、复杂建模理论和技巧、室内设计中的材质运用、室内设计中的灯光应用、卧室效果图制作、客厅效果图、建筑效果图制作等知识。

本书讲解由浅入深、循序渐进、内容丰富，注重实际操作与应用。同时在创作的过程中，充分考虑知识的先进性、实用性；强调内容的易学性，运用大量的图片及相关注释，使学习过程更加直观明了，非常适合广大电脑新手阅读。

书籍目录

第1章 3ds max与效果图制作 1.1 3ds max 8的操作界面 1.2 效果图制作基础 1.2.1 效果图的制作流程 1.2.2 效果图的设计风格 1.2.3 效果图中的光照与色彩 1.2.4 3ds max 8学习的要点和方法 1.3 制作效果图所需的其他相关软件 1.3.1 CAD 1.3.2 Adobe Photoshop CS 1.3.3 lightscape 1.4 3ds max8的基本操作 1.4.1 文件管理 1.4.2 视图控制 1.4.3 ds max 8的基本操作 1.4.1 文件管理 1.4.2 视图控制 1.4.3 单位设置 1.4.4 选择对象 1.4.5 隐藏 / 取消隐藏对象 1.4.6 捕捉和约束对象 1.4.7 对象变换操作 融会贯通第2章 三维基本建模 2.1 创建几何体对象 2.1.1 标准基本体建模 2.1.2 扩展基本体建模 2.2 二维图形建模 2.2.1 样条线建模 2.2.2 NURBS曲线建模 2.2.3 “挤出”工具介绍 2.3 现场练兵 2.3.1 制作办公桌模型 2.3.2 创建艺术灯具模型 2.3.3 创建茶几模型 融会贯通第3章 复杂模型的编辑和修改 3.1 “倒角”修改工具 3.1.1 “倒角”修改器的参数面板 3.1.2 “倒角”修改器的应用方法 3.2 “车削”修改工具 3.2.1 “车削”修改器的参数面板 3.2.2 “车削”修改器的应用方法 3.3 “放样”工具 3.3.1 “放样”工具的参数面板 3.3.2 “放样”工具的应用方法 3.4 “可编辑网格”工具 3.4.1 将物体转换为“可编辑网格”的方法 3.4.2 “可编辑网格”的参数面板 3.4.3 “可编辑网格”的应用方法 3.5 “可编辑多边形”工具 3.5.1 “可编辑多边形”的参数面板 3.5.2 “可编辑多边形”应用方法 3.6 “可编辑面片”工具 3.6.1 如何创建面片 3.6.2 “可编辑面片”的参数面板 3.7 现场练兵 3.7.1 制作复杂灯具模型 3.7.2 制作现代床模型 融会贯通第4章 室内外设计中的材质编辑 4.1 材质编辑器 4.1.1 菜单栏 4.1.2 工具栏 4.1.3 示例窗 4.1.4 标准材质参数设置面板 4.1.5 材质编辑器的基本使用方法 4.2 材质类型 4.2.1 “混合”材质 4.2.2 “高级照明覆盖”材质 4.2.3 “多维 / 子对象”材质 4.2.4 “光线跟踪”材质 4.2.5 其他材质类型 4.3 现场练兵 4.3.1 制作足球材质第5章 灯光和摄像机在室内外设计中的应用第6章 客厅效果图制作第7章 卧室效果图制作第8章 室外效果图

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>