

<<3ds max 8 室内装饰设计入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8 室内装饰设计入门与提高>>

13位ISBN编号：9787900718617

10位ISBN编号：7900718613

出版时间：2007-4

出版时间：电子科技

作者：怡丹科技工作室

页数：200

字数：330000

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 8 室内装饰设计入门与提>>

内容概要

3ds max 8是目前最优秀的三维动画制作和效果制作软件之一。

本手册从实际应用的角度出发。

注重培养软件操作技能和实际运用能力，采用“零起点学习基础+典型实例提高技能+应用实例体验设计+课后作业巩固与提高”的学习思路，详细地介绍了3ds max 8的操作技巧和在建筑效果图制作中的应用技巧。

全手册共分8章，包括效果图制作基础，创建三维模型、为模型制作材质、灯光与摄像机、渲染与后期处理、客厅效果图制作、卧室效果图制作、餐厅效果图制作等。

通过本手册的学习，读者不仅可以轻松掌握3dsmax 8的软件操作，而且还可以通过实例体验真实的设计，起到举一反三的学习效果。

本手册结构清晰、内容详实、实例精彩，适合建筑效果图制作、家装设计、动画制作等初级学者自学，也适合作为大中专院校或社会培训学校的相关教材。

书籍目录

第1章 3ds max 8基础知识 1.1 3ds Max 8界面操作 1.2 自定义工作界面 1.2.1 自定义工具栏 1.2.2 自定义命令面板 1.2.3 自定义窗口视图分布 1.3 设置保存时间 1.4 3ds Max 8的新功能 1.5 课后练习第2章 创建三维模型 2.1 三维建模基础 2.1.1 基本体建模 2.1.2 二维图形建模 2.1.3 可编辑多边形建模 2.1.4 可编辑多边形建模的使用方法 2.1.5 “倒角”修改器 2.1.6 “车削”修改器 2.1.7 “放样”修改器 2.1.8 “FFD4X4X4”修改器 2.2 典型实例——制作沙发 2.3 典型实例——制作落地灯 2.4 典型实例——制作茶几 2.5 课后练习第3章 材质与贴图 3.1 材质编辑基础知识 3.1.1 材质编辑器 3.1.2 材质编辑器的使用方法 3.1.3 材质类型 3.2 典型实例——制作组合家具材质 3.3 典型实例——制作餐具材质 3.4 课后练习第4章 灯光和摄像机 4.1 3ds Max灯光基础知识 4.1.1 标准灯光 4.1.2 光度学灯光 4.2 典型实例——制作阳光效果 4.3 典型实例——制作反光灯带 4.4 典型实例——制作域网灯光效果 4.5 课后练习第5章 渲染和后期处理 5.1 3ds Max 8默认渲染工具 5.1.1 Scanline渲染器 5.1.2 “渲染场景”对话框 5.1.3 使用3ds max8默认渲染 5.2 LightScape 3.2渲染器 5.3 后期处理常用工具 5.3.1 Photoshop CS简介 5.3.2 选择, 移动工具 5.3.3 调整图像颜色和明暗对比 5.4 典型实例——利用Lightscap3.2渲染小场景 5.5 典型实例——利用PhotoShop CS处理效果图 5.6 课后练习第6章 客厅效果图表现 6.1 相关设计知识 6.2 典型实例——客厅效果图制作 6.2.1 建立客厅空间结构第7章 卧室效果图表现第8章 餐厅效果图表现

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>