

<<3ds max 8.0三维空间设计专业>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8.0三维空间设计专业教程>>

13位ISBN编号：9787111215325

10位ISBN编号：711121532X

出版时间：2007-7

出版时间：机械工业

作者：冷国军

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

本书是为了满足广大从事三维空间设计的专业读者的使用需求而编写的。

本书从内容上进行了有针对性的选择,实现了建模、材质编辑、灯光控制、高级渲染的递进式讲解,采取了基本功能运用与综合案例相结合的方法。

全书共分三个部分,第一部分为三维空间基础篇,在此将学习到3dsmax的基本工具、建模、材质、灯光及摄影机构图;第二部分为技术应用实践篇,将以实践的方式完成高水准的效果图制作;第三部分为高级光影技术篇,全面介绍了3ds max的全局光技术(GI),深入讨论了光能传递和照明追踪技术,不借助任何渲染插件,进行高品质、专业化的渲染。

本书的配套光盘中包含了大量的材质贴图文件、光域网文件和场景模型,其中几个综合案例的最后解决文件(模型)也包含在其中,可供参考。

本书适合从事建筑设计、室内设计、展示设计的专业设计人员使用,也可作为高等院校及培训机构中建筑设计、室内设计、展示设计等专业的教材。

## 书籍目录

前言	第1部分 三维空间基础篇	第1章 3ds max 8.0的基本工作界面	1.1 软件总体介绍	1.2
	3ds max 8.0的主界面	1.2.1 主菜单栏	1.2.2 主工具栏	1.2.3 浮动工具行
	六大命令面板	1.3.1 Create(创建)命令面板	1.3.2 Modify(修改)命令面板	1.3.3
	Hierarchy(层级)命令面板	1.3.4 Motion(运动)命令面板	1.3.5 Display(显示)命令面板	
	1.3.6 Utilities(程序)命令面板	1.4 视图控制工具栏	1.4.1 标准视图工具	1.4.2 摄影机视图工具
	1.4.3 聚光灯视图工具	1.5 时间滑块及轨迹栏	1.6 时间控制钮及模式开关	
	1.7 状态栏	课后作业	第2章 基础建模	2.1 三维物体的建立及基本参数设置
	在场景中建立标准几何体	2.1.2 三维物体的参数修改	2.1.3 制作一盏台灯	2.2 由二维物体建立三维物体
	2.2.1 二维物体的建立	2.2.2 样条曲线编辑	2.3 制作一套餐具	
	2.3.1 制作高脚杯	2.3.2 制作八角形盘子和碗	2.4 制作一套餐桌	2.4.1 餐桌的建模
	2.4.2 餐椅的建模	2.5 场景渲染	2.5.1 架设摄影机	2.5.2 简单的灯光设置与渲染
	课后作业	第3章 材质编辑	3.1 材质编辑器	3.1.1 Material Editor材质编辑器概貌
	3.1.2 材质编辑工具按钮	3.2 基础材质与贴图	3.2.1 制作木纹材质	3.2.2 制作玻璃台面材质
	3.2.3 制作布料贴图	3.2.4 制作不锈钢材质	3.2.5 制作木地板材质	3.2.6 效果调整
	3.3 灯光与材质	3.4 经典材质演练	3.4.1 真实的台灯	3.4.2 Multi/Sub-object(多层次物体材质)
	3.4.4.1 制作环境贴图材质	3.4.4.2 制作Thin Wall Refraction(薄壁折射贴图)材质	课后作业	
	第4章 真实的光与影——3ds max的灯光	第5章 摄影机与构图	第2部分 技术应用实践篇	第6章 客厅空间综合练习
	第3部分 高级光影技术篇	第7章 主人房的效果渲染	第8章 光能传递深入学习——复式空间	第9章 Light Tracer照明追踪——建筑外观渲染实例
	第10章 3ds max的常用技巧集萃			

#### 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>