

<<3ds max建模与灯光控制技巧>>

图书基本信息

书名：<<3ds max建模与灯光控制技巧>>

13位ISBN编号：9787115109194

10位ISBN编号：7115109192

出版时间：2003-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：白茜

页数：253

字数：398000

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建模与灯光控制技巧>>

### 内容概要

本书是《巧夺天工——室内三维装饰模型设计精粹》及《巧夺天工 ——室内三维装饰模型设计精粹》的续篇。

本书继承了前两本书的优点，并对内容和结构重新做了调整，以讲解建筑效果图的制作为主要内容，包括建模的基本技法、高级复制技巧和灯光的高级控制技巧。

另外，本书的三维建筑装饰模型库部分在前两本书的基础上新增了大量精美模型，其中包括茶几、床、柜子、沙发和椅子。

本书主要是针对具备了3ds max使用基础的读者而编写的。

它不但可以作为从事效果图设计人员的学习资料，动画制作人员也能从书中获得很多创作的灵感和启发，尤其是动画培训班更可以将本书作为建模和灯光部分的教材，让学员按照模型库中的模型进行建模练习，附带的光盘还可以作为素材盘使用。

## <<3ds max建模与灯光控制技巧>>

### 书籍目录

第1章 建模技法 1.1 曲线建模 1.2 参数化建模 1.1.1 Extrude(挤压) 1.1.2 Bevel(倒角) 1.1.3 Bevel Profile(轮廓倒角) 1.1.4 Lathe(绕转体) 1.1.5 Loft(放样) 1.2 参数化建模 1.2.1 Bend(弯曲)命令的用法 1.2.2 Taper(锥化)命令的用法 1.2.3 Noise(噪波)命令的用法 1.2.4 Lattice(结构线框)命令的用法 1.2.5 FFD(自由变形盒)命令的用法 1.2.6 Slice(切片)命令的用法 1.2.7 XForm、Reset XForm命令的用法 1.3 多边形建模与模型光滑 1.3.1 Subdivide(细分)卷展栏 1.3.2 Surface Properties(表面属性)卷展栏 1.3.3 Subdivision Displacement(细分置换)卷展栏 1.3.4 点子物体级的各种参数和命令的用法 1.3.5 边界子物体级的各种参数和命令的用法 1.3.6 外边界子物体级的各种参数和命令的用法 1.3.7 多边形子物体级的各种参数和命令的用法 1.3.8 元素子物体级的各种参数和命令的用法 1.3.9 Mesh Smooth(模型光滑)的用法与注意事项第2章 高级复制技巧 2.1 通过变换来复制 2.1.1 移动复制 2.1.2 旋转复制 2.1.3 缩放复制 2.2 阵列复制 2.3 沿曲线对象复制 2.4 沿曲面复制 2.5 从运动轨迹中复制 2.6 在两条或多条曲线之间复制 2.7 利用粒子系统复制第3章 灯光的高级控制技巧 3.1 光线的真实照射原理 3.2 光的色彩与明暗 3.3 太阳光照射室内场景的灯光测试 3.3.1 建立太阳光系统 3.3.2 设置室内辅助光源 3.3.3 细节照明 3.4 室内人工照明的布光技巧附录 三维建筑装饰模型库茶几部分床部分 柜子部分沙发部分椅子部分桌子部分

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>