

图书基本信息

书名：<<3DS MAX8室内外效果图制作新手学堂>>

13位ISBN编号：9787111202967

10位ISBN编号：7111202961

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业出版社

作者：高志清主编

页数：332

字数：505000

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

本书重点介绍运用3DS MAX 8制作室内外效果图的方法，并分别讲述了建模、材质、摄像机及灯光的应用，最后，在制作两幅效果图的过程中，将学习的内容进行了全面的复习与整合。本书结构清晰、内容丰富，每个实例都是经过作者精心细选的，有着详细的制作步骤，读者跟着范例一步步地完成制作，就完全可以扎实地掌握制作知识及技巧。

全书共分13章，从3DS MAX 8的界面布局开始到命令工具，再到进阶实践，环环相扣，将理论与实践紧密结合，既突出了重点又易学、易用。

力求使读者在学习完本书后，可以在很短的时间内打下扎实的基础，并且能迅速地把学到的知识应用到实际工作中去。

本书既适合3DS MAX的初学者，也适合社会上的3DS MAX培训班作为授课教材或参考书使用。本书附多媒体配套光盘，内含书中难以理解部分知识点的动画演示。

## 书籍目录

丛书序本书导读第1章 初识3DS MAX 8 1.1 三维的概念 1.2 3DS MAX 8的启动与退出 1.3 了解界面布局  
1.4 本章小结第2章 第一个三维作品 2.1 建筑效果图的制作流程 2.2 复制与关联复制 2.3 第一个  
三维作品——屏风模型 2.4 本章小结第3章 直接生成三维几何体 3.1 创建对象的方法 3.2 生成标准几  
何体 3.3 生成扩展几何体 3.4 使用三维几何体创建简单模型 3.5 边学边练——制作几桌模型 3.6 本  
章小结第4章 直接生成二维基本图形 4.1 二维基本图形的生成 4.2 画线工具 4.3 产生可以渲染的图形  
4.4 按背景图描绘曲线 4.5 边学边练——制作栏杆模型 4.6 本章小结第5章 编辑修改器堆栈 5.1 认识  
修改命令面板中的内容安排 5.2 绘制图形并指定编辑修改器 5.3 使用编辑样条曲线修改器 5.4 边学  
边练——制作广告牌模型 5.5 本章小结第6章 使用编辑修改器编辑对象 6.1 从二维线形到三维物体的  
修改器 6.2 三维物体的修改器 6.3 边学边练——制作花架模型 6.4 本章小结第7章 放样 7.1 放样的  
功能 7.2 放样的基本操作方法 7.3 制作含多条截面的放样物体 7.4 以文本作为放样截面进行放样 7.5  
其他参数面板 7.6 放样物体的修改 7.7 放样次物体的修改 7.8 边学边练——制作休闲伞模型 7.9  
本章小结第8章 编辑多边形建模技术 8.1 初识编辑多边形修改器 8.2 运用编辑多边形制作简单模型  
8.3 【Mesh smooth】(光滑网格物体)修改器 8.4 边学边练——制作电视机模型 8.5 本章小结第9章  
认识材质编辑器 9.1 材质编辑器概貌 9.2 材质/贴图浏览器 9.3 设定简单的材质 9.4 初识【UVW  
Map】(贴图坐标)修改器 9.5 边学边练——制作大理石地面材质 9.6 本章小结第10章 材质制作实战  
10.1 材质编辑常见操作 10.2 常用材质的制作 10.3 边学边练——材质综合实例 10.4 本章小结  
第11章 摄像机与灯光 11.1 摄像机的使用 11.2 灯光的使用一 11.3 灯光设置常见操作 11.4 灯光  
的基本布局 11.5 边学边练——摄像机与灯光设置实例 11.6 本章小结第12章 卧室室内空间 12.1  
创建卧室的基本空间并创建摄像机 12.2 创建室内的部分家具模型及其他部分 12.3 调制室内各物  
体的材质 12.4 设置室内光源 12.5 渲染出图 12.6 本章小结第13章 办公楼室外空间 13.1 创建  
基本墙体并创建摄像机 13.2 创建室外的部分细部模型及其他部分 13.3 调制室外各物体的材质  
13.4 设置室外光源 13.5 渲染出图 13.6 本章小结

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>