

<<新电脑课堂>>

图书基本信息

书名：<<新电脑课堂>>

13位ISBN编号：9787121027833

10位ISBN编号：7121027836

出版时间：2006-7

出版时间：电子工业出版社

作者：本书编委会

页数：475

字数：780000

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

本书可以说是对3ds max在室内外建筑装饰设计方面的一个汇总，不仅介绍基本知识，更重要的是它详尽地介绍室内基本模型的制作方法、基本结构的构建方法及灯光的布置，且选用例子典型、实用，比如罗马柱、室内各式椅子、办公家具、室内家具、室内主要电器造型、灯具造型、室内旋转楼梯等的制作以及室内基本结构的构建、门和窗户的制作、室内灯光的布置等，对们来说都太熟悉了。

在本书最后作者精心制作三个比较精彩的综合实例，通过这几个实例，既可以提高读者的综合设计能力，又可进一步巩固3ds max的使用经验。

而且本书在开始制作案例前，先给出整个案例的制作构思和制作流程，使读者在学习之前就对学习的内容有一个基本的了解，对学习中常遇到的问题进行答疑，并根据情况对案例进行拓展和提高。

读者只需要按书中讲述的步骤一步步操作就可以达到预想的效果。

本书内容丰富、全面，适合建筑设计、室内装饰设计人员参考使用。

## 书籍目录

第1篇 3ds max 8.0基础知识	第1章 3ds max 8.0概述	1.1 3ds max概述	1.1.1 3ds max的发展历程	1.1.2 3ds max的适用领域	1.1.3 3ds max 8.0软件的特点	1.2 3ds max 8.0系统界面布局	1.2.1 启动3ds max 8.0	1.2.2 标题栏	1.2.3 下拉菜单	1.2.4 命令面板	1.2.5 视图导航区	1.2.6 动画控制区	1.2.7 信息提示区	1.3 3ds max视图控制	1.3.1 视图的类型和规划	1.3.2 视图的调整和显示方法	1.3.3 设置窗口的渲染级别	1.4 3ds max工具栏的使用	1.4.1 工具栏的基本操作	1.4.2 View视图坐标系统	1.4.3 轴心点控制	1.5 3ds max中字体显示不全解决方法	第2章 3ds max中的基本创建和修改命令	2.1 基本的二维创建命令	2.1.1 【Pendering】(渲染)	2.1.2 【Interpolation】(插补设置)	2.1.3 【Creation Method】(创建方式)	2.2 【Edit Spline】(编辑样条曲线)	2.2.1 改变节点类型	2.2.2 【Selection】(选择)参数	2.2.3 【Geometry】(几何图形)	2.2.4 【Surface Properties】(表面属性)	2.2.5 【Editabe Spline】与【Editabe Spline】的区别	2.3 基本几何体的创建方法	2.3.1 【Box】(立方体)	2.3.2 【Sphere】(球体)	2.3.3 【GeoSphere】(几何球体)	2.3.4 【Cone】(锥体)	2.3.5 【Tours】(圆环)	2.3.6 【Plane】(平面)	2.4 扩展几何体的创建方法	2.4.1 【Hedra】(异面体)	2.4.2 【ChamferBox】(倒角立方体)	2.4.3 【TorusKnot】(环形结)	2.4.4 Hose(软管)	2.5 修改编辑器堆栈的使用	第3章 材质和材质编辑器的使用	3.1 材质编辑器的使用	3.1.1 材质编辑器的示例窗	3.1.2 垂直和水平工具栏	3.1.3 【Material/Map Brower】(材质贴图浏览器)的使用	3.1.4 给对象赋予材质	3.2 标准材质类型	3.2.1 明暗法	3.2.2 【Basic Parameters】(基本参数)	3.2.3 【Extended Parameters】(扩展参数)	3.2.4 【Maps】(贴图通道)	第2篇 室内空间基本模型的制作	第3篇 室内的基本结构和灯光的制作	第4篇 综合实例的制作
---------------------	-------------------	---------------	--------------------	--------------------	------------------------	-----------------------	---------------------	-----------	------------	------------	-------------	-------------	-------------	-----------------	----------------	------------------	-----------------	-------------------	----------------	------------------	-------------	------------------------	------------------------	---------------	-----------------------	-----------------------------	-------------------------------	---------------------------	--------------	-------------------------	------------------------	----------------------------------	--	----------------	------------------	--------------------	-------------------------	------------------	-------------------	-------------------	----------------	--------------------	---------------------------	------------------------	----------------	----------------	-----------------	--------------	-----------------	----------------	---	---------------	------------	-----------	--------------------------------	-----------------------------------	--------------------	-----------------	-------------------	-------------

### 编辑推荐

近年来，随着计算机应用技术的普及，图像处理和多媒体技术已经走进了千家万户，与之相应的各种软件也层出不穷。

这其中，Autodesk公司推出的3ds max 8.0是目前使用最广泛、最优秀的动画制作软件。

自推出以来，它已被广泛地运用于广告设计、建筑设计、室内外装饰设计、游戏制作甚至申·影制作等诸多领域。

本书在讲解上条理清晰，大大缩短了学习软件时间；选取的范例典型、真实，读者得以很快上手；实例制作步骤详细，效果立可显现。

#### 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>