

## <<形态与空间的数码表现>>

### 图书基本信息

书名：<<形态与空间的数码表现>>

13位ISBN编号：9787533025175

10位ISBN编号：7533025172

出版时间：2008-5

出版时间：山东美术出版社

作者：郭磊 主编，郭磊，王永波 著

页数：306

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>

## <<形态与空间的数码表现>>

### 内容概要

本书以实践案例教学的方式，介绍了3ds max数码表现在室内设计中常用的功能使用方法和操作技巧。全书共分六章内容，紧密结合室内外设计专业的特性，有选择的介绍了物体形态与空间数码表现工具3ds max 8的基本操作方法，二维与三维物体形态的创建方法、复杂物体形态的编辑方法，物体材质设置与贴图的表现及光氛围的营造与空间浏览方式的创建，3ds max渲染方法与特效制作，以及渲染导入方式、Photoshop修图的基本常识等。

## <<形态与空间的数码表现>>

### 书籍目录

第一章 步入3ds max的数码空间 1.1 初以3ds max界面组成 1.2 关于3ds max文件管理与基本操作第二章 物体形态的数码创造 2.1 关于3ds max常用的二维对象的创建办法 2.2 关于3ds max常用的三维对象的创建方法 2.3 关于3ds max常用的复合对象的创建类型第三章 物体形态的修改与编辑 3.1 关于3ds max修改编辑器 3.2 关于3ds max网格对象的编辑第四章 材质·肌理·贴图的表现 4.1 初识3ds max材质编辑器 4.2 如何使用材质编辑器 4.3 关于3ds max材质贴图类型 4.4 关于修改3ds max材质贴图坐标 4.5 室内外设计中常用的几种材质参数设置与技巧第五章 光氛围的营造与空间浏览方式的建立 5.1 摄像机参数设置与视图控制 5.2 灯光的使用与参数设置第六章 数码软件综合运用的空间与形态表现力 6.1 3ds max标准材质与渲染方式案例 6.2 3ds max的高级渲染器Mental ray (智能光渲染器)应用案例 6.3 3ds max物理灯光 (高级光) 的渲染效果案例作品赏析案例学生作品赏析作品赏析参考书目

## <<形态与空间的数码表现>>

### 章节摘录

插图：

## <<形态与空间的数码表现>>

### 编辑推荐

《形态与空间的数码表现》由山东美术出版社出版。

<<形态与空间的数码表现>>

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>