

图书基本信息

书名：<<3ds Max9中文版室内效果图制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787115188489

10位ISBN编号：7115188483

出版时间：2008-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：黄喜云 编

页数：258

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>

## 前言

3ds Max 9是由Autodesk公司开发的三维设计软件。

它功能强大、易学易用，深受国内外建筑工程设计和动画制作人员的喜爱，已经成为这些领域最流行的软件之一。

目前，我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业，都将3ds Max作为一门重要的专业课程。

为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用3ds Max来进行室内效果图的设计制作，我们几位长期在高职院校从事3ds Max教学的教师和专业装饰设计公司经验丰富的设计师合作，共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例—软件功能解析—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练，使学生快速熟悉软件功能和室内设计制作思路；通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。

另外，为方便教师教学，本书配备了详尽的课堂练习和课后习题的操作步骤以及PPT课件、教学大纲等丰富的教学资源。

本书的参考学时为48学时，其中实训环节为18学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

## 内容概要

《3ds Max9中文版室内效果图制作实例教程》全面系统地介绍了3ds Max9的各项功能和室内效果图制作技巧,包括基本知识和基本操作、创建基本几何体、二维图形的创建、三维模型的创建、复合对象的创建、几何体的形体变化、材质和纹理贴图、灯光和摄像机及环境特效的使用、渲染与特效等内容。

《3ds Max9中文版室内效果图制作实例教程》内容的讲解均以课堂案例为主线,通过各案例的实际操作,学生可以快速熟悉软件的功能和室内效果图的设计思路。

《3ds Max9中文版室内效果图制作实例教程》中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能;课堂练习和课后习题,可以拓展学生的实际应用能力,提高学生的软件使用技巧。

《3ds Max9中文版室内效果图制作实例教程》适合作为高等职业学校数字媒体艺术类专业3ds Max 9课程的教材,也可作为相关人员的参考用书。

## 书籍目录

第1章 基本知识和基本操作1.1 3dsMax室内设计概述1.1.1 室内设计概述1.1.2 室内建模的注意事项1.2 3dsMax9的操作界面1.2.1 3dsMax9系统界面简介1.2.2 菜单栏1.2.3 工具栏1.2.4 命令面板1.2.5 视图区域1.2.6 视图控制区1.2.7 动画控制区1.2.8 提示栏1.2.9 状态栏1.3 3dsMax9的坐标系统1.4 物体的选择方式1.4.1 选择物体的基本方法1.4.2 区域选择1.4.3 名称选择1.4.4 编辑菜单选择1.4.5 过滤选择集1.4.6 物体编辑成组1.5 物体的变换1.5.1 移动物体1.5.2 旋转物体1.5.3 缩放物体1.6 物体的复制1.6.1 直接复制物体1.6.2 利用镜像复制物体1.6.3 利用间距复制物体1.6.4 利用阵列复制物体1.7 捕捉工具1.7.1 3种捕捉工具1.7.2 角度捕捉1.7.3 百分比捕捉1.7.4 捕捉工具的参数设置1.8 对齐工具1.9 撤销和重复命令1.10 物体的轴心控制1.10.1 轴心点控制1.10.2 集合中心控制1.10.3 变换坐标中心控制第2章 创建基本几何体2.1 创建标准几何体2.1.1 课堂案例——桌子的制作2.1.2 长方体2.1.3 课堂案例——雪人的制作2.1.4 圆锥体2.1.5 球体2.1.6 课堂案例——茶几的制作2.1.7 圆柱体2.1.8 几何球体2.1.9 课堂案例——吸顶灯的制作2.1.10 圆环2.1.11 管状体2.1.12 四棱锥2.1.13 茶壶2.1.14 平面2.2 创建扩展几何体2.2.1 课堂案例——沙发的制作2.2.2 切角长方体和切角圆柱体2.2.3 异面体2.2.4 环形节2.2.5 课堂案例——蜡烛台的制作2.2.6 油罐、胶囊和纺锤2.2.7 L-Ext和C-Ext2.2.8 软管2.2.9 球棱柱2.2.10 棱柱2.2.11 环形波2.3 创建建筑模型2.3.1 楼梯2.3.2 门和窗2.4 课堂练习——公共座椅的制作2.5 课后习题——玻璃门的制作第3章 二维图形的创建3.1 创建二维线形3.1.1 课堂案例——现代茶几制作3.1.2 线3.2 创建二维图形3.2.1 课堂案例——钟表的制作3.2.2 矩形3.2.3 圆和椭圆3.2.4 文本3.2.5 弧3.2.6 圆环3.2.7 多边形3.2.8 星形3.2.9 课堂案例——椅子的制作3.2.10 螺旋线3.3 课堂练习——金属茶几的制作3.4 课后习题——风铃的制作第4章 三维模型的创建4.1 修改命令面板功能简介4.2 二维图形转化三维模型的方法4.2.1 课堂案例——中式台灯的制作4.2.2 车削命令4.2.3 课堂案例——标志牌的制作4.2.4 倒角命令4.2.5 课堂案例——生日蛋糕的制作4.2.6 挤出命令4.2.7 锥化命令4.2.8 扭曲命令4.3 弯曲命令4.3.1 课堂案例——沙滩椅的制作4.3.2 弯曲命令的参数4.3.3 弯曲命令参数的修改4.4 编辑样条线命令4.4.1 课堂案例——休闲椅的制作4.4.2 编辑样条线命令的参数设置4.5 编辑网格命令4.5.1 课堂案例——床的制作4.5.2 编辑网格命令的参数设置4.6 课堂练习——会议室门的制作4.7 课堂练习——背投电视的制作4.8 课后习题——茶几的制作第5章 复合对象的创建5.1 复合对象创建工具简介5.2 布尔运算建模5.2.1 课堂案例——台灯的制作5.2.2 布尔运算的基本用法5.3 放样命令建模5.3.1 课堂案例——画框的制作5.3.2 放样命令的基本用法5.3.3 放样物体的参数修改5.4 课堂练习——嵌入式灯具的制作5.5 课堂练习——中式桌子的制作5.6 课后习题——物品柜的制作第6章 几何体的形体变化6.1 FFD自由形式变形6.1.1 课堂案例——单人沙发01的制作6.1.2 FFD自由形状变形命令介绍6.1.3 FFD4×4×4的控制6.2 NURBS元素的创建方式6.2.1 课堂案例——吧椅的制作6.2.2 NURBS曲面6.2.3 NURBS曲线6.2.4 基本几何体转化NURBS物体6.2.5 挤出、车削、放样物体转化NURBS物体6.3 NURBS工具面板6.3.1 NURBS点工具6.3.2 NURBS曲线工具6.3.3 NURBS曲面工具6.4 课堂练习——布艺沙发的制作6.5 课后习题——单人座椅的制作第7章 材质和纹理贴图7.1 材质编辑器7.1.1 材质示例窗7.1.2 材质编辑器工具栏7.2 材质类型7.2.1 课堂案例——衣服的制作7.2.2 标准材质7.2.3 光线跟踪材质类型7.3 纹理贴图7.3.1 课堂案例——画框的二维贴图7.3.2 贴图坐标7.3.3 二维贴图7.3.4 课堂案例——沙发的三维贴图7.3.5 三维贴图7.3.6 UVW贴图7.3.7 课堂案例——镜面不锈钢材质7.3.8 反射和折射贴图7.4 课堂练习——玻璃和金属效果7.5 课后习题——塑钢窗的制作第8章 灯光和摄像机及环境特效的使用8.1 灯光的使用和特效8.1.1 课堂案例——室内场景布光8.1.2 标准灯光8.1.3 标准灯光的参数8.1.4 课堂案例——全局光照明效果8.1.5 天光的特效8.1.6 课堂案例——体积光效果8.1.7 灯光的特效8.2 摄像机的使用及特效8.2.1 摄像机创建8.2.2 摄像机的参数8.2.3 景深特效8.3 课堂练习——电视墙灯光效果8.4 课后习题——室内一角的灯光效果第9章 渲染与特效9.1 渲染输出9.2 渲染参数设定9.3 渲染特效和环境特效9.3.1 课堂练习——壁炉火焰效果的制作9.3.2 环境特效9.3.3 渲染特效9.4 渲染的相关知识9.4.1 如何提高渲染速度9.4.2 渲染文件的常用格式9.5 课堂练习——褶皱的纸9.6 课后习题——现代沙发的制作

## 章节摘录

**第1章 基本知识和基本操作** 本章将简要介绍3ds Max 9的基本概况, 以及该软件在建筑设计中的概况, 同时还将介绍3ds Max 9最基本的操作方法, 读者通过本章的学习将初步认识和了解这款三维创作工具。

**课堂学习目标** 3ds Max 9的操作界面 物体的选择 物体的变换 物体地复制 1.1  
**3ds Max室内设计概述** 室内设计是技术与艺术的完美结合, 设计师兴驻要掌握娴熟的制作技术, 更要具备艺术设计的头脑。

通过计算机将头脑中的设计理念以效果图的形式展现出来, 进而实施, 使其变为现实。

3ds Max 9是使设计理念转化为效果图的最好工具。

下面先对如何使用3ds Max 9进行室内设计进行概括性的介绍。

### 编辑推荐

内容编写重点突出；技术解析全面翔实；课堂案例典型实用。

本书对编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例-软件功能解析-课堂练习-课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练，使学生快速掌握软件功能和艺术设计思路；通过软件功能解析，使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。在内容编写方面，力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，强调案例的针对性和实用性。

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>