

<<3ds Max+VRay室内>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max+VRay室内>>

13位ISBN编号：9787115214881

10位ISBN编号：7115214883

出版时间：2009-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：关松涛 编

页数：350

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+VRay室内>>

### 前言

3ds Max 2009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，已经成为这一领域最流行的软件之一。

目前，我国很多高职院校的信息技术类专业，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来进行室内外效果图的设计制作，我们几位长期在高职院校从事3ds Max教学的教师和专业平面设计公司经验丰富的设计师，共同编写了本书。

本书具有完善的知识结构体系。

在基础技能篇中，按照“软件功能解析—课堂案例—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排，通过软件功能解析，使学生快速熟悉软件功能和制作特色；通过课堂案例演练，使学生深入学习软件功能和室内外设计制作思路；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

在案例实训篇中，根据3ds Max在设计中的各个应用领域，精心安排了专业设计公司的60个精彩案例，通过对这些案例全面的分析和详细的讲解，使学生更加贴近实际工作，艺术创意思维更加开阔，实际设计制作水平也不断提升。

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视频以及PPT课件、教学大纲等丰富的教学资源，任课教师可到人民邮电出版社教学服务与资源网（[WWW.ptpedu.com.cn](http://WWW.ptpedu.com.cn)）免费下载使用。

本书的参考学时为70学时，其中实践环节为22学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

## <<3ds Max+VRay室内>>

### 内容概要

3ds Max是目前功能强大的室内外效果图制作软件之一。

本书引导读者熟悉软件中各项功能的使用和基本模型的创建，掌握各种室内外效果图的设计制作方法，理解材质、灯光与摄像机在设计中的重要作用。

全书共分上、下两篇。

上篇基础技能篇介绍了3ds Max的基本操作，包括3ds Max 2009基本功能、基本物体建模、二维图形的绘制与编辑、二维图形生成三维模型、三维模型的常用修改器、复合对象模型、材质与贴图、灯光和摄影机。

下篇案例实训篇介绍了3ds Max + VRay在室内外设计中的应用，包括室内家具的制作、卫浴器具的制作、室内装饰物的制作、室内灯具的制作、家用电器的制作、室内效果图的制作、室外效果图的制作、室内效果图的后期处理和室外效果图的后期处理。

本书适合作为高等职业院校室内（外）设计相关课程的教材，也可供相关人员自学参考。

## &lt;&lt;3ds Max+VRay室内&gt;&gt;

## 书籍目录

上篇 基础技能篇	第1章 初识3ds Max 2009	1.1 3ds Max概述	1.2 3ds Max 2009的启动与退出	1.2.1 3ds Max 2009的启动	1.2.2 3ds Max 2009的退出	1.3 3ds Max 2009界面详解	1.3.1 标题栏	1.3.2 菜单栏	1.3.3 工具栏	1.3.4 工作视图区	1.3.5 命令面板区	1.3.6 视图控制区	1.3.7 状态栏及提示栏
	第2章 基本物体建模	2.1 标准基本体的创建	2.1.1 创建长方体	2.1.2 创建球体	2.1.3 创建圆柱体	2.1.4 创建圆环	2.1.5 创建茶壶	2.1.6 创建圆锥体	2.1.7 创建管状体	2.1.8 创建平面	2.1.9 课堂案例——制作茶几		
	2.2 扩展基本体的创建	2.2.1 创建切角长方体	2.2.2 创建切角圆柱体	2.2.3 课堂案例——制作单人沙发	2.3 建筑构建建模	2.3.1 创建楼梯	2.3.2 创建门	2.3.3 创建窗	2.3.4 创建墙	2.3.5 创建栏杆	2.3.6 创建植物	2.3.7 课堂案例——制作螺旋楼梯	课堂练习——制作现代椅子
	第3章 二维图形的绘制与编辑	3.1 二维图形的绘制	3.1.1 线	3.1.2 圆形	3.1.3 弧	3.1.4 多边形	3.1.5 文本	3.1.6 矩形	3.1.7 星形	3.1.8 螺旋线	3.2 二维图形的编辑与修改	3.2.1 课堂案例——制作楼梯扶手	3.2.2 课堂案例——制作窗护栏
	4.1 修改命令面板的结构	4.1.1 名称和颜色	4.1.2 修改器堆栈	4.1.3 修改器列表	4.1.4 修改命令面板的建立	4.2 常用修改器	4.2.1 “挤出”修改器	4.2.2 “车削”修改器	4.2.3 “倒角”修改器	4.2.4 “倒角剖面”修改器	4.2.5 课堂案例——制作装饰画	4.2.6 课堂案例——制作台灯	课堂练习——制作落地台灯
	4.2.6 课堂案例——制作中式桌子	第5章 三维模型的常用修改器	.....	第6章 复合对象模型	第7章 材质与贴图	第8章 灯光	第9章 摄影机下篇	案例实训篇	第10章 室内家具的制作	第11章 卫浴器具的制作	第12章 室内装饰物的制作	第13章 室内灯具的制作	第14章 家用电器的制作
	第15章 室内效果图的制作	第16章 室外效果图的制作	第17章 室内效果图的后期处理	第18章 室外效果图的后期处理									

## 章节摘录

上篇 基础技能篇 第1章 初识3ds Max 2009 1.1 3ds Max概述 3ds Max系列是Autodesk公司推出的一个效果图设计和三维动画设计的软件，其前身是3D Studio系列版本的设计软件。3D Studio是一个基于DOS操作系统下的软件，其最低配置要求是386DX，不附加处理器，这样低的硬件要求使得3D Studio这个软件迅速风靡全球，成为效果图设计和三维动画设计的领头羊。3D Studio采用内部模块化设计，命令简单明了，易于掌握，可存储24位真彩图像。它的出现使得PC上的图形功能接近于图形工作站的性能，因此在设计领域得到了广泛的运用。

3ds Max软件是3D Studio的超强升级版本，它是主要针对Windows NT开发的产品，目前采用32/64位操作方式，对硬件的要求比较高。

3ds Max的功能强大，内置工具十分丰富，外置接口也很多；它的内部采用按钮化设计，一切命令都可以通过按钮来实现。

3ds Max的算法很先进，所带来的质感和图形工作站几乎没有差异；可存储32位真彩图像。

3ds Max一经推出，其强大功能立即使它成为制作Pc效果图和三维动画的首选软件，它是通用性极强的三维造型、动画制作软件，该软件功能非常全面，可以完成从建模、渲染到动画的全部制作任务，因而被广泛运用于各个领域。

目前，3ds Max已经升级到了2009版本。

<<3ds Max+VRay室内>>

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>