

## <<3DS MAX与室内设计>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX与室内设计>>

13位ISBN编号：9787303110551

10位ISBN编号：7303110550

出版时间：2010-8

出版时间：北京师范大学出版社

作者：李运谱，杨立峰 主编

页数：159

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与室内设计>>

### 前言

3DS Max是优秀的专业级三维模型和动画制作软件。

本软件不仅具有强大的建模、渲染、动画功能，而且还还原真实场景，或营造科幻效果均具有不凡的表现功能，如今已跃升为制作过程中的强兵利器。

故而，在制作动画、游戏、建筑效果图等领域中，已成为了设计人员的首选软件，独占鳌头。

随着我国经济之飞速发展，城市建设之加快，建筑室内室外的设计要求越来越高，从而，效果图的制作也就更为普遍，能否熟练应用3DS Max，毫无疑问，已成为对每个建筑设计师的基本要求，更是就读设计专业学生的必修课程。

本教材分为基础入门、基础建模、高级建模、材质、灯光五大块内容，涵盖了3DS Max的各个功能模块，由易到难，由简到繁，全面系统地介绍了3DS Max的操作与应用，并展示了利用3DS Max制作效果图的方法和技巧。

有教者及学习者反映，3DS Max是一项非常复杂的软件，学习过程难度较大。

就此，我们编撰本教材最为关注的是：一方面，以基础内容为切入点，用最浅显的语言，阐述复杂的问题，使非常专业的内容通俗易懂，让初学者易学，消除畏惧；另一方面，教材应用丰富的操作实例，采用环环相扣、层层推进的方式，使从未接触过3DS Max的读者能够看懂。

在编写本教材的过程中，我们始终把握以下几点。

“易学”：书中配有大量范例，例子均来自实际的建筑设计、室内设计工作中，学习者不会感到陌生。

“易懂”：通过实例引导，学习者不但能学会3DS Max的基本操作、创建模型的工具应用、材质的协调分配，以及灯光的合理布局等内容，且基本上能掌握3DS Max制作效果图的流程及技巧；又能了解到实际工作中3DS Max的应用范畴，真正做到学有所用、学以致用。

## <<3DS MAX与室内设计>>

### 内容概要

本教材分为基础入门、基础建模、高级建模、材质、灯光五大块内容，涵盖了3DS Max的各个功能模块，由易到难，由简到繁，全面系统地介绍了3DS Max的操作与应用，并展示了利用3DS MaxX制作效果图的方法和技巧。

本教材由以下6章内容组成：第1章3DS Max入门概述、第2章3DS Max制作室内效果图基础、第3章室内设计建模基础、第4章特殊物体建模技巧、第5章材质贴图、第6章灯光。

主要内容包括：3DS Max的发展与应用、系统配置第三方插件介绍；3DS Max概念、操作界面、基本功能、制作流程；室内设计的各种几何体建模基础及创建方法；特殊物体建模技巧；材质的基本知识及各项参数面板的作用；灯光的创建及功能。

## <<3DS MAX与室内设计>>

### 书籍目录

前言第1章 3DS Max入门概述 1.1 3DS Max的发展与应用 1.2 硬件系统配置 1.3 第三方插件 1.4 本章小节 1.5 思考与练习第2章 3DS Max制作室内效果图基础 2.1 软件在室内设计中的作用 2.2 快捷启动3DS Max 2.3 退出3DS Max 2.4 3DS Max制作效果图的流程 2.5 3DS Max界面详解 2.6 3DS Max单位的设置 2.7 本章小结 2.8 思考与练习第3章 室内设计建模基础 3.1 二维与三维的关系 3.2 标准几何体建模 制作范例（一）——茶几 3.3 扩展物体建模 制作范例（二）——沙发 3.4 二维线形的创建与编辑 3.5 二维线形生成三维造型的应用51 制作范例（三）——墙体及窗 制作范例（四）——台灯制作 制作范例（五）——边缘处理 制作范例（六）——制作画框 3.6 修改命令编辑三维模型应用 制作范例（七）——旋转楼梯制作 制作范例（八）——山峰、水纹布料的皱纹等 制作范例（九）——骨架结构制作 制作范例（十）——靠垫制作 3.7 布尔运算（Boolean） 3.8 本章小结 3.9 思考与练习第4章 特殊物体建模技巧 4.1 使用【放样】（Loft）生成复杂造型 制作范例（十一）——制作窗帘 制作范例（十二）——制作桌布 4.2 NURBS曲线和曲面建模 制作范例（十三）——制作床罩 4.3 优化物体面数 4.4 建模辅助命令的应用 4.5 快捷键的设置 4.6 自动备份功能的优化 4.7 本章小结 4.8 思考与练习第5章 材质贴图 5.1 材质的概述 5.2 材质编辑器 5.3 材质类型 5.4 程序贴图 5.5 本章小结 5.6 思考与练习第6章 灯光 6.1 灯光的类型 6.2 标准灯光面板 6.3 传统布灯与真实光照效果 6.4 光度计灯光面板 6.5 使用光能传递模拟全局光照 6.6 光能传递参数详解 6.7 本章小结 6.8 思考与练习主要参考文献

## <<3DS MAX与室内设计>>

### 章节摘录

插图：3DStudio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3DStudio这个软件迅速风靡全球，成为效果图设计和三维动画设计领域的领头羊。3DStudio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机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。

3DSMax系列软件是3DStudio的超强升级版本，它运行于Windows P环境下，采用32位操作方式，对硬件的要求比较高。

3DSMax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，一切命令都可通过按钮命令来实现。

3DSMax的算法很先进，所带来的质感和图形工作站几乎没有差异：它以64位进行运算，可存储32位真彩图像。

3DSMax一经推出，其强大的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，3DSMax已经升级到了2010版本。

## <<3DS MAX与室内设计>>

### 编辑推荐

《3DS Max与室内设计》：职业院校规划教材

## <<3DS MAX与室内设计>>

### 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>