

<<3ds Max 2012室内效果图制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012室内效果图制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787115292612

10位ISBN编号：7115292612

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：黄喜云 周文明 主编

页数：259

字数：418000

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 Max2012是由Autodesk公司开发的三维制作软件。

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，我国很多高等职业院校的数字媒体艺术专业，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来进行动画设计，我们几位长期在高职院校从事3dsMax教学的教师和专业动画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掌握软件功能和动画设计思路；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，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、PPT课件以及教学大纲等丰富的教学资源，任课教师可登录人民邮电出版社教学服务与资源网（www.ptpedu.com.cn）免费下载使用。

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

.....

<<3ds Max 2012室内效果图制作>>

内容概要

本书全面系统地介绍了3ds Max 2012的基本操作方法和动画制作技巧,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。

本书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功能和动画制作思路。书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。

本书可作为高等职业院校数字媒体艺术类专业 3ds Max 课程的教材,也可作为相关人员的参考用书。

<<3ds Max 2012室内效果图制作>>

书籍目录

目 录

- 第1章 基本知识和基本操作 1
 - 1.1 3ds Max室内设计概述 2
 - 1.1.1 室内设计 2
 - 1.1.2 室内建模的注意事项 2
 - 1.2 3ds Max 2012的操作界面 3
 - 1.2.1 3ds Max 2012系统界面简介 3
 - 1.2.2 菜单栏 4
 - 1.2.3 工具栏 5
 - 1.2.4 命令面板 6
 - 1.2.5 视图区域 9
 - 1.2.6 视图控制区 11
 - 1.2.7 动画控制区 12
 - 1.2.8 提示栏 12
 - 1.2.9 状态栏 12
 - 1.3 3ds Max 2012的坐标系统 12
 - 1.4 物体的选择方式 13
 - 1.4.1 选择物体的基本方法 13
 - 1.4.2 区域选择 13
 - 1.4.3 名称选择 14
 - 1.4.4 编辑菜单选择 14
 - 1.4.5 过滤选择集 15
 - 1.4.6 物体编辑成组 16
 - 1.5 物体的变换 17
 - 1.5.1 移动物体 17
 - 1.5.2 旋转物体 17
 - 1.5.3 缩放物体 18
 - 1.6 物体的复制 19
 - 1.6.1 直接复制物体 19
 - 1.6.2 利用镜像复制物体 20
 - 1.6.3 利用间距复制物体 20
 - 1.6.4 利用阵列复制物体 21
 - 1.7 捕捉工具 23
 - 1.7.1 3种捕捉工具 24
 - 1.7.2 角度捕捉 24
 - 1.7.3 百分比捕捉 24
 - 1.7.4 捕捉工具的参数设置 24
 - 1.8 对齐工具 25
 - 1.9 撤销和重复命令 25
 - 1.10 物体的轴心控制 26
 - 1.10.1 使用轴心点控制 26
 - 1.10.2 使用选择中心 26
 - 1.10.3 使用变换坐标中心 27
- 第2章 创建基本几何体 28
 - 2.1 创建标准几何体 29

<<3ds Max 2012室内效果图制作>>

- 2.1.1 课堂案例——茶几的制作 29
- 2.1.2 长方体 30
- 2.1.3 课堂案例——木桌椅的制作 32
- 2.1.4 圆锥体 35
- 2.1.5 球体 36
- 2.1.6 课堂案例——圆桌的制作 37
- 2.1.7 圆柱体 40
- 2.1.8 几何球体 41
- 2.1.9 课堂案例——吸顶灯的制作 43
- 2.1.10 圆环 44
- 2.1.11 管状体 46
- 2.1.12 四棱锥 47
- 2.1.13 茶壶 49
- 2.1.14 平面 50
- 2.2 创建扩展几何体 51
 - 2.2.1 课堂案例——沙发的制作 51
 - 2.2.2 切角长方体和切角圆柱体 53
 - 2.2.3 异面体 55
 - 2.2.4 环形结 57
 - 2.2.5 油罐、胶囊和纺锤 60
 - 2.2.6 L-Ext和C-Ext 62
 - 2.2.7 软管 63
 - 2.2.8 球棱柱 65
 - 2.2.9 棱柱 66
 - 2.2.10 环形波 67
- 2.3 创建建筑模型 69
 - 2.3.1 楼梯 69
 - 2.3.2 门和窗 71
- 2.4 课堂练习——大堂吊灯的制作 72
- 2.5 课后习题——窗户的制作 72
- 第3章 二维图形的创建 73
 - 3.1 创建二维线形 74
 - 3.1.1 课堂案例——中柱模型的制作 74
 - 3.1.2 线 75
 - 3.2 创建二维图形 83
 - 3.2.1 课堂案例——中式窗户的制作 84
 - 3.2.2 矩形 86
 - 3.2.3 圆和椭圆 87
 - 3.2.4 文本 88
 - 3.2.5 弧 89
 - 3.2.6 圆环 90
 - 3.2.7 多边形 91
 - 3.2.8 星形 92
 - 3.2.9 课堂案例——移动柜的制作 93
 - 3.2.10 螺旋线 98
 - 3.3 课堂练习——室内栅栏的制作 99
 - 3.4 课后习题——储物架的制作 99

<<3ds Max 2012室内效果图制作>>

- 第4章 三维模型的创建 100
 - 4.1 修改命令面板功能简介 101
 - 4.2 二维图形转化三维模型的方法 102
 - 4.2.1 课堂案例——地灯的制作 102
 - 4.2.2 车削命令 104
 - 4.2.3 课堂案例——礼仪镜的制作 105
 - 4.2.4 倒角命令 108
 - 4.2.5 课堂案例——餐厅桌椅的制作 109
 - 4.2.6 挤出命令 114
 - 4.2.7 锥化命令 115
 - 4.2.8 扭曲命令 118
 - 4.3 弯曲命令 119
 - 4.3.1 课堂案例——餐桌椅的制作 119
 - 4.3.2 弯曲命令的参数 124
 - 4.3.3 弯曲命令参数的修改 124
 - 4.4 编辑样条线命令 126
 - 4.4.1 课堂案例——新中式吊灯的制作 126
 - 4.4.2 编辑样条线命令的参数设置 130
 - 4.5 编辑网格命令 134
 - 4.5.1 课堂案例——休闲沙发的制作 134
 - 4.5.2 编辑网格命令的参数设置 139
 - 4.6 课堂练习——吧椅的制作 142
 - 4.7 课堂练习——床头柜的制作 143
 - 4.8 课后习题——花瓶的制作 143
- 第5章 复合对象的创建 144
 - 5.1 复合对象创建工具简介 145
 - 5.2 布尔运算建模 145
 - 5.2.1 课堂案例——装饰画的制作 146
 - 5.2.2 布尔运算的基本用法 149
 - 5.3 放样命令建模 151
 - 5.3.1 课堂案例——窗帘的制作 151
 - 5.3.2 放样命令的基本用法 155
 - 5.3.3 放样物体的参数修改 158
 - 5.4 课堂练习——桌布的制作 159
 - 5.5 课堂练习——电视的制作 160
 - 5.6 课后习题——南瓜蜡烛的制作 160
- 第6章 几何体的形体变化 161
 - 6.1 FFD自由形式变形 162
 - 6.1.1 课堂案例——双人沙发的制作 162
 - 6.1.2 FFD自由形状变形命令介绍 166
 - 6.1.3 FFD 4×4×4的控制 167
 - 6.2 NURBS元素的创建方式 167
 - 6.2.1 课堂案例——百合花的制作 168
 - 6.2.2 NURBS曲面 171
 - 6.2.3 NURBS曲线 173
 - 6.2.4 基本几何体转化NURBS物体 174
 - 6.2.5 挤出、车削、放样物体转化NURBS物体 174

<<3ds Max 2012室内效果图制作>>

- 6.3 NURBS工具面板 175
 - 6.3.1 NURBS点工具 176
 - 6.3.2 NURBS曲线工具 177
 - 6.3.3 NURBS曲面工具 181
- 6.4 课堂练习——苹果的制作 187
- 6.5 课后习题——吊灯的制作 187
- 第7章 材质和纹理贴图 188
 - 7.1 材质编辑器 189
 - 7.1.1 材质示例窗 189
 - 7.1.2 材质编辑器的工具栏 191
 - 7.2 材质类型 192
 - 7.2.1 课堂案例——植物的制作 193
 - 7.2.2 标准材质 196
 - 7.2.3 光线跟踪材质类型 200
 - 7.3 纹理贴图 202
 - 7.3.1 课堂案例——木纹材质的设置 202
 - 7.3.2 贴图坐标 204
 - 7.3.3 二维贴图 206
 - 7.3.4 课堂案例——花瓶的三维贴图 208
 - 7.3.5 三维贴图 211
 - 7.3.6 UVW贴图 213
 - 7.3.7 课堂案例——金属材质的制作 216
 - 7.3.8 反射和折射贴图 217
 - 7.4 课堂练习——包装盒效果 219
 - 7.5 课后习题——香蕉材质的制作 220
- 第8章 灯光和摄像机及环境特效的使用 221
 - 8.1 灯光的使用和特效 222
 - 8.1.1 课堂案例——室内场景布光 222
 - 8.1.2 标准灯光 225
 - 8.1.3 标准灯光的参数 227
 - 8.1.4 课堂案例——全局光照明效果 232
 - 8.1.5 天光的特效 234
 - 8.1.6 课堂案例——体积光效果 237
 - 8.1.7 灯光的特效 239
 - 8.2 摄像机的使用及特效 239
 - 8.2.1 摄像机的创建 239
 - 8.2.2 摄像机的参数 241
 - 8.2.3 景深特效 243
 - 8.3 课堂练习——室内日景灯光的创建 245
 - 8.4 课后习题——室内一角的灯光效果 245
- 第9章 渲染与特效 246
 - 9.1 渲染输出 247
 - 9.2 渲染参数设定 247
 - 9.3 渲染特效和环境特效 249
 - 9.3.1 课堂练习——蜡烛火苗效果的制作 250
 - 9.3.2 环境特效 252
 - 9.3.3 渲染特效 254

- 9.4 渲染的相关知识 257
 - 9.4.1 如何提高渲染速度 257
 - 9.4.2 渲染文件的常用格式 258
- 9.5 课堂练习——筒灯光效 258
- 9.6 课后习题——卷轴画的制作 259

章节摘录

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。

设计师不仅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。

3dsMax2012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3dsMax2012进行室内设计进行概括性的介绍。

1.1.1 室内设计 室内装潢设计是一个系统工程，需要考虑居住的舒适、美观和实用等多方面的因素。

在室内装饰工程中，效果图可以将装饰的实际效果提前展现在客户面前，使装修工作变得更加方便，所以越来越受到家装行业的重视。

当设计师设计出施工图后，对于具有建筑知识的专业人员来说，可以通过施工图了解到建筑在装潢设计后的大体效果。

但对于不懂专业知识的人来说，就需要一个比施工图更加直观的显示方式，而效果图恰恰可以生动直观地展现施工图的效果。

1.1.2 室内建模的注意事项 模型是室内效果图的基础，准确、精简的建筑模型是效果图制作成功最根本的保障，3ds Max 2012以其强大的功能、简便的操作而成为室内设计师建模的首选。

要真正进行室内建模，有几点要注意的事项。

建筑单位必须统一。

制作建筑效果图，最重要的一点就是必须使用统一的建筑单位。

3ds Max 2012具有强大的三维造型功能，但它的绘图标准是“看起来是正确的即可”，而对于设计师而言，往往需要精确定位。

因此，一般在AutoCAD中建立模型，再通过文件转换进入3ds Max 2012。

用AutoCAD制作的建筑施工图都是以毫米为单位的，本书中制作的模型也是使用毫米为单位的。

3ds Max 2012中的单位是可以选择的。

在设置单位时，并非必须使用毫米为单位，因为输入的数值都是通过实际尺寸换算为毫米的。

也就是说，用户如果使用其他单位进行建模也是可以的，但应该根据实际物体的尺寸进行单位的换算，这样才能保证制作出的模型和场景不会发生比例失调的问题，也不会给后期建模过程中导入模型带来不便。

所以，进行模型制作时一定要按实际尺寸换算单位进行建模。

对于所有制作的模型和场景，也应该保证使用相同的单位。

.....

<<3ds Max 2012室内效果图制作>>

编辑推荐

教学资源丰富；内容全面实用；实例式写法；案例美观实用。

《3ds Max2012室内效果图制作实例教程(附光盘第2版工业和信息化人才培养规划教材)》(作者黄喜云、周文明)全面系统地介绍了3ds Max 2012的基本操作方法和动画制作技巧，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。

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>