

<<计算机辅助设计3DS MAX的应用>>

图书基本信息

书名：<<计算机辅助设计3DS MAX的应用>>

13位ISBN编号：9787564114916

10位ISBN编号：7564114916

出版时间：2008-12

出版时间：东南大学出版社

作者：蒋国良 主编

页数：217

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>

<<计算机辅助设计3DS MAX的应用>>

前言

现代艺术设计教育在我国已逾二十个年头，融入了国家经济强势发展，社会结构转型大背景下产生的现代设计产业之中。

而近十年来，作为高等教育重要组成部分的高等职业教育呈现蓬勃向上、迅速扩展之势，一统高等教育的半壁江山，正在逐步自成体系。

其中艺术设计专业因其专业适应性强、市场需求大、就业形势好而在全国各高职院校中遍地开花，招生规模已远胜于本科类院校。

经多年打拼和磨合，高等职业艺术设计教育的办学特色、办学规模、人才培养质量等已初步凸现。

另一方面，这种跨越式、超常规的发展，难免显露出一定的盲目性和急功近利的色彩，与科学发展观不相适应的一些弊端日渐明显。

如人才培养目标定位不清，课程体系近乎无序，教材建设令人堪忧，教学手段单一，内容陈旧，缺少应有的深度和广度，也缺少相互的衔接与联系。

因此人们已逐渐意识到，在把“蛋糕”做大的过程中，我们是否少了一些冷静的思考和理智的心态：一味追求数量和规模，而忽视了对人才培养质量的提升必将后患无穷。

随着第一轮全国高校人才培养水平评估工作的结束，使大家更自觉也更清醒地看到高职院校面临着无比艰巨的任务，很多事情光有认识还不够，还应有务实的精神和不畏艰难的勇气，不断加强内涵建设，夯实基础，提升竞争力，才能使高职艺术设计教育得到健康和可持续发展。

我国的设计艺术起步晚，艺术设计教育也很年轻，且长期处于一种模仿和经验型的状态。

艺术设计专业涵盖平面、立体、空间、数字媒体等各种视觉系统的十多个类别，涉及材料、技术、工艺、科技、艺术等领域，知识面广、综合性强。

怎么教，教什么，高职教育与本科教育有何区别与侧重，现代主义的“包豪斯”和后现代主义设计还有多少可资借鉴的价值，课程体系应如何体现学生的岗位职业能力，教学内容与知识体系如何应对行业与市场的发展等等，诸多问题一直困扰着我们，若明若暗，似清非清。

多少年来大家做了很大的努力，左冲右突中不断廓清思路，明晰方向，拓展生存和发展空间，使高职艺术设计教育的发展渐入佳境，朝既快又好的目标迈进。

应该看到，高职艺术设计教育的建设与改革是一个庞杂的系统，且环环相扣，层层生发。

其中人才培养目标是艺术设计教育的灵魂，它既是一切教学活动的出发点，也是人们判断学生质量和评价教学水平的依据，它决定人才培养模式的构架，即职业的指向性。

应针对不同行业和岗位对艺术设计人才的能力和知识需求来设置课程体系和教材体系等。

并印证国家的职业教育方针和政策，即以就业为导向，以能力为本位，以专业建设为龙头，突出“应用型”和“职业性”，强调以能力培养为中心，在课程建设和教材建设中突出能力培养的主线，兼顾理论知识和实践技能并重，把实训内容作为重要的教学环节加以实施，逐步形成“模块化”组合与“实践型”课程体系和教材特色。

这种能力应是一种多指向的综合能力，也体现了艺术设计教育的基本目标，即认识目标、审美目标、情意目标、技术目标和创造目标。

<<计算机辅助设计3DS MAX的应用>>

内容概要

3DS MAX是目前市场上最优秀的动画制作软件之一，在室内外效果图制作上也有良好的表现。本书作者根据多年的教学和应用经验，参考了大量的资料，以基础知识为主，同时结合实例操作和讲解，全面介绍3DS MAX 9的基本功能与技巧。

效果图制作流程为：建模-材质-灯光-渲染-后期制作。

依据这一流程，本书前6章主要讲解建模基础知识，同时也结合了实例的操作。

本书后3章讲述了V-Ray的基础知识，重点讲述了V-Ray材质、V-Ray灯光及V-Ray渲染。

因为，V-Ray渲染器是目前市场上使用最多、制作效果图的渲染器，目前装饰设计公司基本上都使用这个渲染器渲染高质量的效果图。

最后的综合实例就显现出了V-Ray渲染器的效果。

本书内容清晰、实例丰富、图文并茂，并结合生动的实例操作和讲解，读者通过对本书知识的学习后，可以对效果图制作有一个清晰的思路。

书籍目录

第1章 3DS MAX 9建模基础知识 1.1 概述 1.2 效果图的制作流程 1.2.1 三维建模 1.2.2 材质与贴图 1.2.3 灯光的处理 1.2.4 渲染 1.2.5 后期制作 1.3 3DS MAX 9的工作环境 1.3.1 菜单栏 1.3.2 主工具栏 1.3.3 工作窗口 1.3.4 命令面板 1.3.5 脚本输入区 1.3.6 状态栏和提示行 1.3.7 动画记录控制区 1.3.8 视图控制区 1.4 调整3DS MAX 9的用户界面 1.4.1 改变视图的大小 1.4.2 改变视图的布局 1.5 3DS MAX 9的空间坐标系 1.5.1 坐标系简介 1.5.2 坐标系统的变换 1.6 3DS MAX 9中度量单位的设置 1.7 小结第2章 3DS MAX 9的基本操作 2.1 选择工具的使用 2.1.1 选择工具介绍 2.1.2 选择对象的基本操作 2.1.3 选择区域 2.1.4 选择并移动 2.1.5 选择并旋转 2.1.6 选择并缩放 2.1.7 选择模式 2.1.8 根据颜色选择 2.1.9 对象的锁定 2.2 对象的复制 2.3 对齐对象 2.4 对象捕捉 2.5 捕捉设置功能 2.6 小结第3章 室内效果图基础建模——三维建模 3.1 认识命令面板 3.2 创建标准基本体 3.2.1 长方体 3.2.2 圆锥体 3.2.3 球体 3.2.4 几何球体 3.2.5 圆柱体 3.2.6 管状体 3.2.7 圆环 3.2.8 棱锥 3.2.9 茶壶 3.2.10 平面 3.3 创建扩展基本体 3.3.1 异面体 3.3.2 环形结 3.3.3 切角长方体 3.3.4 切角圆柱体 3.3.5 油罐 3.3.6 胶囊 3.3.7 纺锤 3.3.8 球棱柱 3.3.9 L-Ext 3.3.10 C-Ext 3.3.11 环形波 3.3.12 软管 3.3.13 棱柱 3.4 实例应用 3.5 小结第4章 创建二维图形 4.1 二维图形的基本概念 4.2 创建基本二维图形 4.2.1 线 4.2.2 矩形 4.2.3 圆 4.2.4 椭圆 4.2.5 弧 4.2.6 圆环 4.2.7 多边形 4.2.8 星形 4.2.9 文本 4.2.10 螺旋线 4.2.11 截面 4.3 编辑样条线修改器和可编辑样条线 4.3.1 选择卷展栏 4.3.2 软选择卷展栏 4.3.3 几何体卷展栏 4.3.4 顶点子对象编辑 4.3.5 线段子对象编辑 4.3.6 样条线子对象编辑 4.4 实例应用 4.5 小结第5章 编辑和修改对象 5.1 修改命令面板和修改器 5.1.1 修改命令面板 5.1.2 修改器 5.2 由二维线形编辑成三维造型的修改器 5.2.1 挤出 5.2.2 车削 5.2.3 倒角 5.2.4 倒角剖面 5.3 三维物体的修改 5.3.1 弯曲 5.3.2 锥化 5.3.3 扭曲 5.3.4 噪波 5.3.5 拉伸 5.3.6 FFD 5.4 网格物体的编辑 5.4.1 转换为网格物体的方法 5.4.2 次对象的选择 5.4.3 顶点次物体级别 5.4.4 顶点模式 5.4.5 边模式 5.4.6 面模式 5.5 实例应用 5.6 小结第6章 放样建模与布尔运算 6.1 放样建模 6.1.1 放样物体的基本概念 6.1.2 创建只有一个截面的放样对象 6.1.3 创建有多个截面图形的放样对象 6.1.4 曲面参数 6.1.5 蒙皮参数卷展栏的作用 6.1.6 编辑放样对象 6.1.7 放样变形 6.2 布尔运算的使用 6.3 实例应用 6.4 小结第7章 V-Ray渲染器的介绍 7.1 初识V-Ray渲染器 7.1.1 如何启动V-Ray渲染器 7.1.2 帧缓冲区卷展栏 7.1.3 全局开关 7.1.4 图像采样(反锯齿) 7.1.5 间接照明(GI) 7.1.6 发光贴图卷展栏 7.1.7 全局光子贴图卷展栏 7.1.8 准蒙特卡洛全局光卷展栏 7.1.9 灯光缓冲卷展栏 7.1.10 散焦卷展栏 7.1.11 环境卷展栏 7.1.12 rQMC采样器卷展栏 7.1.13 颜色映射卷展栏 7.1.14 摄像机卷展栏 7.1.15 默认置换卷展栏 7.1.16 系统卷展栏 7.2 小结第8章 V-Ray材质与贴图 8.1 材质编辑器的使用 8.1.1 材质编辑器菜单栏 8.1.2 样本窗 8.1.3 工具栏 8.1.4 V-Ray材质参数卷展栏 8.2 贴图 8.2.1 贴图材质的类型 8.2.2 贴图通道 8.3 贴图坐标 8.3.1 平面贴图坐标 8.3.2 柱形贴图坐标 8.3.3 球形贴图坐标 8.3.4 收紧包裹贴图坐标 8.3.5 长方体贴图坐标 8.3.6 面贴图坐标 8.3.7 XYZ到UVW贴图坐标 8.4 小结第9章 灯光与摄像机 9.1 V-Ray灯光 9.2 光度学灯光 9.2.1 点光源 9.2.2 线光源 9.2.3 面光源 9.3 标准灯光的种类 9.3.1 对象类型卷展栏 9.3.2 目标聚光灯基本参数的设置 9.4 摄像机简介 9.4.1 摄像机的类型 9.4.2 摄像机的特征及镜头类型 9.4.3 摄像机视图 9.4.4 目标摄像机的使用 9.5 小结第10章 室内效果图实例训练 10.1 制作客厅墙体 10.2 客厅窗户的制作 10.3 客厅电视背景墙的制作 10.4 客厅吊顶的制作 10.5 合并客厅的室内造型到场景中 10.6 调配客厅材质 10.7 设置客厅灯光 10.8 客厅效果图的渲染输出 10.9 客厅效果图的后期处理 10.10 小结参考文献

章节摘录

插图：

<<计算机辅助设计3DS MAX的应用>>

编辑推荐

《计算机辅助设计3DS MAX的应用》由东南大学出版社出版。

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>