

<<3ds max建筑效果创作教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max建筑效果创作教程>>

13位ISBN编号：9787115129789

10位ISBN编号：7115129789

出版时间：2005-1-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：温颜,樊峰,张博

页数：356

字数：800000

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建筑效果创作教程>>

### 内容概要

本书比较全面地总结了目前使用3ds max绘制建筑效果图的各相关技术，从建模到后期处理，都作了系统的讲解。

本书使用案例进行讲解介绍，所举的几十个例子都源于多年的工程实践，保证读者学习到的知识具有实际意义。

与此同时，本书力图避免同类书籍容易产生的“就事论事”的弊端，对制作方法进行系统的总结，强调了方法的重要性。

全书一共分为五大部分，35课。

每一课分为“课程重点”、“知识详解”、“上机实践”和“课后练习”3个部分，既有知识的讲解，又兼顾了实践的可操作性。

对于培训班教学来说，便于课时的灵活安排；对于自学的读者来说，结构也非常清晰，便于安排学习时间和进度。

此外本书附有案例制作过程的演示光盘，以最大程度地减小读者学习的难度。

本书适合于想要从事建筑设计工作的读者自学，也适合专门培养建筑设计行业从业人员的培训班作为教材。

## &lt;&lt;3ds max建筑效果创作教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 基础知识第01章 建筑效果图的制作流程 11.1 建模阶段 11.1.1 建模的过程 31.1.2 建模的方法 31.2 增加环境效果阶段 81.2.1 建立材质 81.2.2 光线处理 81.2.3 调整透视角度 91.3 渲染输出阶段 101.4 后期处理阶段 101.5 别墅效果图的制作过程 111.6 课后练习 161.6.1 练习题目 161.6.2 练习答案 17第02章 初识3ds max 6 192.1 3ds max 6的功能及特点 202.1.1 3ds max 6对软件及硬件的要求 202.1.2 3ds max 6的主要功能 202.2 3ds max 6的工作原理 222.3 3ds max 6的界面 232.3.1 菜单 242.3.2 视图区 242.3.3 工具栏 242.3.4 命令面板 252.3.5 状态显示栏 252.3.6 传递动力学模块 252.3.7 对话框 262.4 文件管理 272.4.1 打开已有文件 272.4.2 创建新文件 272.4.3 保存文件 282.4.4 合并场景文件 292.4.5 导入和输出文件 312.4.6 打开备份文件 332.5 课后练习 342.5.1 练习题目 342.5.2 练习答案 34第03章 3ds max 6界面的调整 353.1 视图的调整 353.1.1 改变视图的观察方向 353.1.2 调整视图区的布局方式 373.1.3 用视图控制工具调整视图 383.1.4 用三键鼠标的“中键”调整视图 393.2 工具栏的运用及调整 393.2.1 工具分类 393.2.2 工具栏中工具按钮的调整 403.3 3ds max 6的键盘操作技巧 413.3.1 常用命令快捷键 423.3.2 选择操作快捷键 423.3.3 工具快捷键 423.3.4 视图控制快捷键 433.3.5 灯光、材质、渲染控制快捷键 433.4 调整视图布局 443.5 课后练习 463.5.1 练习题目 463.5.2 练习答案 46第04章 创建和选取对象的方法 494.1 创建对象的基本方法 494.1.1 设置系统单位比例 494.1.2 创建对象的方法 504.2 选取对象的基本方法 504.3 创建对象的实例 534.4 选取对象的实例 544.5 课后练习 554.5.1 练习题目 554.5.2 练习答案 56第05章 移动、旋转、缩放对象 575.1 快速移动、旋转、缩放对象 575.2 精确地移动、旋转、缩放对象 585.2.1 使用捕捉工具精确地移动、旋转、缩放对象 585.2.2 设置参数精确地移动、旋转、缩放对象 605.2.3 使用对齐工具精确地移动、缩放对象 615.3 移动、旋转、缩放对象的实例 625.4 课后练习 685.4.1 练习题目 685.4.2 练习答案 69第06章 复制对象 736.1 快速复制对象 736.2 精确地复制对象 746.3 复制对象的实例 766.4 课后练习 816.4.1 练习题目 816.4.2 练习答案 82第07章 快速综合练习 857.1 制作场景模型 867.1.1 制作桌子 867.1.2 制作茶具 927.2 设置材质 967.3 设置摄像机 967.4 设置光源 977.5 课后练习 1007.5.1 练习题目 1007.5.2 练习答案 100第二部分 创建模型第08章 用三维几何体创建模型 1018.1 三维几何体的种类 1018.1.1 标准参数几何体 1028.1.2 扩展参数几何体 1048.2 创建三维基本几何体的方法 1058.2.1 通过拖拽鼠标创建三维基本几何体 1058.2.2 通过输入参数精确地创建几何体 1058.3 用三维基本几何体创建桌椅模型 1068.4 课后练习 1118.4.1 练习题目 1118.4.2 练习答案 111第09章 用布尔运算创建模型 1139.1 布尔运算的方法 1139.2 布尔运算的参数设置 1159.2.1 【Pick Boolean】展卷栏 1159.2.2 【Parameters】展卷栏 1169.2.3 【Display/Update】(显示/更新)展卷栏 1179.3 布尔运算的注意事项 1179.4 使用布尔运算创建砖塔模型 1199.5 课后练习 1229.5.1 练习题目 1229.5.2 练习答案 123第10章 编辑三维几何体建模 12510.1 Modify(修改)命令面板介绍 12610.1.1 对象栏 12610.1.2 修改命令区 12710.1.3 参数区 13010.2 通过编辑几何体创建模型的方法 13010.2.1 弯曲(Bend) 13010.2.2 倒边(Taper) 13110.2.3 扭曲(Twist) 13210.3 用编辑几何体的方法创建拱门 13210.4 课后练习 13810.4.1 练习题目 13810.4.2 练习答案 138第11章 编辑几何体子对象建模 13911.1 选择子对象的方法 13911.1.1 【Selection】(选择集)展卷栏 14011.1.2 【Soft Selection】(柔性选择集)展卷栏 14011.2 编辑子对象的方法 14111.3 用编辑几何体子对象的方法创建云南大理三塔 14211.4 课后练习 14911.4.1 练习题目 14911.4.2 练习答案 150第12章 创建二维对象的方法 15112.1 二维曲线的用途和种类 15112.1.1 二维曲线的用途 15112.1.2 二维曲线的种类 15212.2 创建二维曲线的方法 15412.2.1 单击鼠标绘制线对象 15512.2.2 拖拽鼠标绘制线对象 15612.2.3 键盘输入绘制线对象 15712.3 创建二维曲线时的可控参数 15812.3.1 【Rendering】(渲染)展卷栏 15812.3.2 【Interpolation】(插补)展卷栏 15912.3.3 【Creation Method】(创建方式)展卷栏 16012.3.4 【Parameters】(创建参数)展卷栏 16012.4 通过拖拽鼠标创建二维曲线的实例 16012.5 用输入参数的方法创建二维曲线的实例 16612.6 课后练习 16912.6.1 练习题目 16912.6.2 练习答案 169第13章 编辑二维对象的方

## &lt;&lt;3ds max建筑效果创作教程&gt;&gt;

法 17113.1 编辑二维曲线的方法 17113.2 编辑二维曲线的可控参数 17113.2.1 二维曲线的子对象的种类 17113.2.2 编辑二维曲线的展卷栏 17313.3 创建编辑二维曲线的实例 17613.4 课后练习 18213.4.1 练习题目 18213.4.2 练习答案 182第14章 拉伸二维曲线创建模型 18514.1 通过挤压二维曲线创建三维对象 18514.1.1 挤压二维曲线创建三维对象的方法 18514.1.2 【Extrude】(挤压)命令的参数 18614.2 用二维曲线倒角的方法创建三维对象 18614.2.1 二维曲线倒角的方法 18714.2.2 【Bevel】(倒角)命令的参数 18714.3 拉伸二维曲线创建廊柱模型 18814.4 课后练习 19314.4.1 练习题目 19314.4.2 练习答案 193第15章 旋转二维曲线创建模型 19515.1 旋转二维曲线创建模型的方法 19515.2 【Lathe】(旋转)命令的参数 19515.3 使用【Lathe】命令创建花瓶 19715.4 课后练习 20415.4.1 练习题目 20415.4.2 练习答案 204第16章 平面增长法创建模型 综合实例 20516.1 制作墙体 20616.2 制作立柱 20916.3 制作装饰物 2116.4 制作栅栏 21316.5 课后练习 21516.5.1 练习题目 21516.5.2 练习答案 215第17章 放样法创建模型 21917.1 放样创建模型的方法 21917.2 放样的创建参数 22017.2.1 【Creation Method】(创建方式)展卷栏 22017.2.2 【Surface Parameters】(表面参数)展卷栏 22117.2.3 【Path Parameters】(路径参数)展卷栏 22117.2.4 【Skin Parameters】(表皮参数)展卷栏 22217.3 使用同一截面制作放样对象 22317.4 使用多个截面创建放样对象 22517.5 课后练习 23117.5.1 练习题目 23117.5.2 练习答案 232第18章 使用变形编辑器放样对象 23318.1 变形编辑器的种类和操作界面 23318.2 变形编辑器的功能 23418.3 利用适配变形制作模型的方法 23518.4 使用缩放编辑器制作装饰布模型 23618.5 使用适配编辑器制作轮船船体 24118.6 课后练习 24518.6.1 练习题目 24518.6.2 练习答案 245第三部分 编辑材质第19章 材质编辑器的使用方法 24719.1 样本浏览器 24819.1.1 调整示例球的数目 24819.1.2 示例球的表现形式 24819.1.3 示例球的显示模式 24819.1.4 放大显示示例球的方法 24919.2 编辑材质的步骤 24919.3 材质的管理 25019.3.1 材质层级结构图 25019.3.2 材质库 25119.4 示例球的形式 25219.5 材质库的使用方法 25319.6 课后练习 25919.6.1 练习题目 25919.6.2 练习答案 260第20章 材质与贴图 26120.1 材质与贴图关系 26120.1.1 材质与贴图的概念 26120.1.2 材质的贴图通道 26220.2 3ds max提供的材质类型 26320.3 3ds max提供的贴图类型 26420.3.1 贴图类型的分类 26520.3.2 制作建筑效果图常用的纹理贴图 26520.4 设置材质的实例 27020.5 课后练习 27520.5.1 练习题目 27520.5.2 练习答案 275第21章 设置标准材质的物理属性 27721.1 材质的渲染属性和渲染方式 27721.1.1 渲染属性 27821.1.2 渲染方式 27821.2 编辑标准材质的物理属性 27921.2.1 材质颜色的控制 27921.2.2 材质反光效果的控制 28021.2.3 材质自发光效果的控制 28021.2.4 材质透明度的控制 28121.3 设置吊灯材质的实例 28221.4 课后练习 28621.4.1 练习题目 28621.4.2 练习答案 287第22章 设置标准材质的纹理图案 28922.1 设置贴图的方法 28922.2 使用外部图片设置材质纹理的方法 29022.2.1 调入外部图片的方法 29122.2.2 调整贴图大小的方法 29122.2.3 调整贴图颜色的方法 29122.3 使用3ds max提供的贴图设置材质纹理的方法 29322.4 设置材质纹理的实例 29322.5 课后练习 30122.5.1 练习题目 30122.5.2 练习答案 301第23章 设置材质的凹凸、反射、折射效果 30323.1 设置标准材质的凹凸效果的方法 30323.2 设置标准材质的反射效果的方法 30423.3 设置标准材质的折射效果的方法 30423.4 设置标准材质凹凸的实例 30523.5 设置标准材质的反射效果 30623.6 设置标准材质的折射效果 30923.7 课后练习 31123.7.1 练习题目 31123.7.2 练习答案 311第24章 复合材质的编辑方法 31324.1 Blend(混合)材质 31324.1.1 设置Blend(混合)材质的方法 31324.1.2 Blend(混合)材质的参数 31324.2 Multi/Sub-Object(多重子对象)材质 31424.2.1 设置Multi/Sub-Object(多重子对象)材质的方法 31424.2.2 Multi/Sub-Object(多重子对象)材质的参数 31524.2.3 Multi/Sub-Object(多重子对象)材质的分配方法 31624.3 设置混合材质的实例 31624.4 设置多重子对象材质的实例 32024.5 课后练习 32324.5.1 练习题目 32324.5.2 练习答案 324第25章 调整贴图的方法 32725.1 贴图坐标 32725.1.1 设置贴图坐标的方法 32725.1.2 贴图方式 32825.1.3 选择贴图方式的原则 33025.2 调整贴图大小的方法 33125.3 调整贴图位置的方法 33325.4 调整贴图角度的方法 33425.5 设置贴图坐标的实例 33425.6 课后练习 34225.6.1 练习题目 34225.6.2 练习答案 343第四部分 照明与环境第26章 3ds max 6中的光源 34526.1 3ds max 6中的光源类型 34526.1.1 标准光源的种类 34526.1.2 光度控制光源的种类 34826.1.3

## &lt;&lt;3ds max建筑效果创作教程&gt;&gt;

Daylight(日照系统) 34826.1.4 3ds max 6常用光源比较 34926.2 3ds max中创建光源的方法  
 34926.2.1 在菜单中选取创建灯光的命令 34926.2.2 在创建命令面板中选取创建灯光的命令  
 35026.3 使用灯光模拟日照场景 35126.4 课后练习 35526.4.1 练习题目 35526.4.2 练习答案  
 356第27章 设置光源的方法 35727.1 标准光源的控制参数 35727.2 光度控制光源的参数  
 35927.3 设置灯光颜色的方法 36127.3.1 设置标准光源颜色的方法 36127.3.2 设置光度控制光源颜色的方法  
 36127.4 设置光线衰减的方法 36327.4.1 设置标准光源衰减的方法 36427.4.2 灯光衰减各参数的内容  
 36427.5 排除灯光对场景中某些对象的影响 36527.6 调整光源阴影的方法  
 36627.6.1 设置阴影的方法 36627.6.2 控制阴影清晰度的方法 36727.6.3 调节阴影和目标对象的距离  
 36927.6.4 制作透明阴影的方法 36927.7 设置光源的实例 37127.8 课后练习 37527.8.1 练习题目  
 37527.8.2 练习答案 376第28章 灯光特效的使用方法 37728.1 创建灯光特效的方法  
 37728.2 体积光(Volume Light) 37828.2.1 给光源设定体积光效的方法 38028.2.2 调整体积光效果的方法  
 38028.3 特殊光效(Lens Effect) 38228.4 制作落日场景的实例 38328.5 课后练习  
 39028.5.1 练习题目 39028.5.2 练习答案 390第29章 设置环境特效的方法 39129.1 创建环境特效的方法  
 39129.2 创建燃烧效果的方法 39229.3 创建雾效的方法 39429.4 加入体积雾的方法  
 39729.5 创建海岛场景 39729.6 课后练习 40729.6.1 练习题目 40729.6.2 练习答案 407第五部分 透视与渲染第30章 设置透视效果的方法 40930.1 摄像机的类型 40930.1.1 目标摄像机  
 40930.1.2 自由摄像机 40930.2 创建摄像机的方法 41030.3 调整视图透视效果的方法  
 41130.3.1 设置摄像机视角 41130.3.2 移动摄像机或目标点的位置 41330.3.3 使用摄像机视图控制面板  
 41330.4 设置透视效果的实例 41530.5 课后练习 41830.5.1 练习题目 41830.5.2 练习答案  
 418第31章 渲染输出 41931.1 3ds max 6的渲染方式 41931.2 渲染的方法 41931.3 设置渲染输出的图像尺寸  
 42031.4 选择输出场景时的渲染范围 42131.5 选择输出格式 42231.5.1 静态输出格式  
 42231.5.2 动态输出格式 42431.6 渲染输出实例 42531.7 课后练习 42931.7.1 练习题目  
 42931.7.2 练习答案 429第32章 运用天光模拟室外全局光 43132.1 运用天光模拟室外全局光的方法  
 43132.1.1 设置光源 43132.1.2 设置天光参数 43132.2 使用光线追踪渲染建筑效果图的实例  
 43232.3 课后练习 43932.3.1 练习题目 43932.3.2 练习答案 439第33章 运用光能传递渲染室内场景  
 44133.1 运用光能传递渲染室内场景的方法 44133.2 运用光能传递渲染室内效果图的实例  
 44233.3 课后练习 44833.3.1 练习题目 44833.3.2 练习答案 449第34章 室外效果图实例  
 45134.1 建模部分 45234.1.1 制作玻璃幕墙 45234.1.2 制作主体部分 45734.1.3 制作配楼  
 46434.1.4 组合建筑 46534.2 建立摄像机 46534.3 材质部分 46734.3.1 外墙材质 46734.3.2 砖墙材质  
 46734.3.3 立柱材质 46734.3.4 压线材质 46834.3.5 线框材质 46934.3.6 玻璃材质  
 46934.3.7 环境贴图 47034.3.8 给对象赋予材质 47134.4 设置光源 47534.4.1 创建主光源  
 47534.4.2 创建天光 47634.4.3 补光 47634.5 渲染输出 47834.6 后期合成 47934.7 课后练习  
 48234.7.1 练习题目 48234.7.2 练习答案 483第35章 创建室内效果图综合实例 48535.1 建模部分  
 48635.1.1 制作房子 48635.1.2 制作踢脚线 48835.1.3 制作阳台推拉门 49035.1.4 制作沙发  
 49235.2 设置材质 49735.2.1 墙和地板材质 49735.2.2 沙发材质 49935.2.3 给对象赋予材质  
 50035.3 创建摄像机 50135.4 设置光源 50235.4.1 设置曝光控制 50235.4.2 创建室外光  
 50235.4.3 设置辅助光源 50335.4.4 设置补光 50735.5 渲染场景 50835.6 后期制作 51035.7 课后练习  
 51135.7.1 练习题目 51135.7.2 练习答案 511

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>