

图书基本信息

书名：<<3ds max建筑效果创作难点实例解析<3ds max6版>(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787115129819

10位ISBN编号：7115129819

出版时间：2005-1-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：樊峰,温颜

页数：374

字数：585000

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>

内容概要

本书以问答方式介绍3ds max 6的功能、使用方法和使用技巧，从较深层次上解答读者在使用3ds max 6时最容易遇到的各种问题。

本书总结了157个问题，涉及了在建筑领域应用3ds max 6的各个方面。

对于每一个问题，书中都进行深入的分析，解释产生的原因，同时给出相应的解决方案，并配以实例辅助讲解，可使读者较轻松地掌握书中内容。

书中每个问题的解答都很精炼，问题之间相互独立，读者可以根据需要选择阅读内容和顺序。

本书适合于在制作效果图过程中有许多难点和问题亟需解决的广大三维制作爱好者和从事建筑设计、装潢的专业人士阅读参考。

<<3ds max建筑效果创作难点实 >

书籍目录

第01章 3ds max基本概念	11	3ds max中场景、几何体、对象的概念有什么区别？	
1 1. 3ds max中的“场景”	1	2. 3ds max中的“几何体”	1
3. 3ds max中的“对象”	22		
3ds max 6的标准界面是什么样的？			
4 1. 菜单	4	2. 视图区	4
3. 工具栏	5	4. 命令面板	6
5. 状态显示栏	6	6. 传递动力学模块	63
3ds max的命令面板找不到了，怎样才能把它打开？			
64 如何调整视图区？			
75 如何增加或删除工具栏中的工具按钮？			
9 1. 增加工具按钮	9	2. 删除工具按钮	96
如何改变视图区的背景色？			
107 在3ds max 6中创建模型有几种方法？			
11 1. 基本造型法	11	2. 平面增长法	12
3. 放样法	13	4. 修整模型法	13
5. 曲面建模法	158	在3ds max 6中建模的过程是什么样的？	
169 在3ds max中创建对象的方法是什么？			
1610 修改对象有哪些常用的方法？			
17 1. 改变对象参数	17	2. 通过移动、旋转、缩放工具变换对象	18
3. 用修改命令面板中的编辑修改器修改对象	1911	如何选择改变对象的方法？	
19 1. 通过修改对象参数改变对象与变换对象的比较	20	2. 通过编辑修改器修改对象	20
3. 用编辑修改器结合变换对象的方法修改对象	2112	3ds max 6的新增功能有哪些？	
22 1. 软件系统要求	22	2. 硬件系统要求	22
3. 建模	22	4. 材质	23
5. 灯光照明及环境	23	6. 动画	23
7. 渲染	23	8. 相机	24
9. 视图交互	24	10. 脚本语言MAXScript	24
11. 工作流程	2413	3ds max的插件如何正确安装，安装后如何调出使用？	2514
3ds max常用快捷键有哪些？			
25 1. 常用命令快捷键	25	2. 选择操作快捷键	26
3. 工具快捷键	26	4. 视图控制快捷键	26
5. 灯光、材质、渲染控制快捷键	2715	如何设置快捷键？	
2716 如何根据场景的精度要求设置系统单位比例？			
2817 在3ds max中如何快捷地选取对象？			
2918 如何更好地使用组群？			
31 1. 当出现如下情况时，使用组群来组合对象	31	2. 当出现如下情况时，不能使用组群来组合对象	3119
如何快捷地复制对象，复制时如何选择复制类型？			
32 1. 快速复制对象	32	2. 精确复制对象	3220
在3ds max中如何隐藏对象？			
3421 为了建立准确的模型，如何设置参考网格？			
35 1. 设置主网格的间距	35	2. 创建辅助网格	3522
为了建立准确的模型，如何使用捕捉系统？			
36 1. 设置捕捉系统的方法	36	2. 使用捕捉创建对象	36
3. 使用捕捉工具移动对象	37	4. 使用角度捕捉旋转对象	37
5. 使用百分比捕捉缩放对象	37	6. 使用微调器捕捉	3823
如何精确地移动、旋转、缩放对象？			
38 1. 移动对象	38	2. 旋转对象	38
3. 缩放对象	3824	在3ds max中如何测量两点间的距离？	
3925 在3ds max中如何测量两对象间的夹角？			
4026 如何使用对齐工具？			
4027 如何改变对象的法线？			
4128 如何组合多个场景文件？			
4229 如何调整对象轴心点的位置？			
4230 3ds max可以与哪些建模软件配合？			
4331 使用3ds max软件时如何避免死机等故障发生？			
4332 如何精确定位3ds max里的对象？			

<<3ds max建筑效果创作难点实 >

- 4433 如何了解当前3ds max的场景信息？
- 4434 3ds max 6中，三键鼠标的“中键”起什么作用？
- 44第02章 创建编辑二维对象中的常见问题 4735 在3ds max中如何创建线对象？
- 47 1. 单击鼠标绘制线对象 47 2. 拖拽鼠标绘制线对象 48 3. 键盘输入绘制线对象 4936
- 如何创建其他基本二维对象(矩形、圆形、文字等)？
- 50 1. 常用基本二维对象 50 2. 绘制星形对象 51 3. 绘制文本对象 51 4. 螺旋线对象
- 5337 如何使用编辑修改器和修改栈？
- 53 1. 名称和颜色 53 2. 修改命令区 53 3. 特定修改区 5738 如何使用常用的修改二维对象的编辑修改器？
- 57 1. 【Edit Spline】(编辑样条曲线)修改器 57 2. 【Extrude】(挤压)修改器 60 3. 【Lathe】(旋转)修改器 61 4. 【Bevel】(倒角)修改器 62 5. 【Trim/Extend】(修剪/扩展)修改器 6339
- 如何通过修改样条曲线中的端点改变曲线形状？
- 63 1. 改变端点类型 63 2. 修改端点位置 65 3. 修改端点的曲率 66 4. 加入和减少端点
- 6740 如何通过修改样条曲线中的线段改变曲线形状？
- 68 1. 线段的编辑 68 2. 删除不必要的线段 6941 如何通过修改样条曲线中的Spline子对象改变曲线形状？
- 7042 如何闭合开放的样条曲线？
- 70 1. 以点为对象的编辑方式 71 2. 以曲线为对象的编辑方式 7143 如何使样条曲线变成双线勾边？
- 7144 如何合并多条样条曲线？
- 7245 如何对样条曲线进行布尔运算？
- 75 1. 进行布尔操作对样条曲线的要求 75 2. 对样条曲线进行布尔运算的方法 7646 包括开放样条曲线在内的多条样条曲线如何进行剪切、合并？
- 7847 如何使样条曲线的尖角成为圆角或切角效果？
- 80 1. 给样条曲线倒圆角 80 2. 给样条曲线切角 8148 如何通过拉伸样条曲线创建三维对象？
- 8149 如何通过旋转样条曲线创建三维对象？
- 82 1. 通过旋转创建花瓶的实例 83 2. 通过旋转创建圆形吊顶的实例 8450 如何通过给样条曲线倒角创建三维对象？
- 88第03章 创建放样对象中的问题 9151 在3ds max中如何创建放样对象？
- 91 1. 放样的基本参数 91 2. 用一个型生成放样对象的方法 94 3. 用两个型生成放样对象的方法 9552 为什么不直接用缩放命令修改生成的放样对象的路径和型，而是改变它的参数？
- 9753 为什么有的截面和路径图形无法创建放样对象？
- 9854 如果路径上的放样截面数目不同，该如何创建放样对象？
- 9855 创建放样对象与实际方向相反怎么处理？
- 10156 使用多个截面进行放样时发生扭曲怎么办？
- 10257 如何用创建放样对象的方法制作窗帘？
- 10558 如何用创建放样对象的方法制作具有特殊截面的对象？
- 107第04章 创建和编辑三维对象中的问题 11159 如何创建基本几何体？
- 111 1. Box(立方体) 111 2. Sphere(球体) 112 3. Cylinder(圆柱体) 113 4. Torus(圆环)
- 114 5. Teapot(茶壶) 115 6. Cone(锥体) 116 7. GeoSphere(几何球体) 116 8. Tube(管状体) 117 9. Pyramid(四棱锥) 118 10. Plane(平面) 11860 如何创建扩展几何体？
- 119 1. Hedra(异面体) 119 2. Torus Knot(环环节) 120 3. ChamferBox(倒角立方) 121 4. ChamferCyl(倒角柱) 122 5. OilTank(油桶体) 122 6. Capsule(胶囊体) 123 7. Spindle(纺锤体) 124 8. L-Ext(L型扩展墙体) 125 9. Gengon(球棱柱) 125 10. C-Ext(C型扩展墙体) 126
11. RingWave(环形波) 126 12. Hose(橡皮管) 127 13. Prism(三棱柱) 12761 三维对象的修改编辑常用哪些修改器？

<<3ds max建筑效果创作难点实 >>

- 128 1. Bend(弯曲) 128 2. Taper(倒边) 130 3. Twist(扭曲) 132 4. Edit Mesh(编辑网格物体) 13462 修改单个三维对象和同时修改多个三维对象时要分别注意哪些问题?
- 13663 如何利用修改三维对象的节点子对象建模?
- 13764 如何利用修改三维对象的面层级子对象建模?
- 13965 如何截取三维对象的剖面?
- 148第05章 布尔运算中的常见问题 14966 在3ds max中如何进行布尔运算?
- 14967 如何避免布尔运算有时出现对象消失的情况?
- 15168 如何使用布尔运算制作复杂的几何体?
- 153第06章 照明和环境 15769 3ds max中的灯光是怎么回事?
- 15770 3ds max中的光源有哪几种?
- 158 1. 标准光源 158 2. 光度控制光源 161 3. Daylight(日照系统) 161 4. 3ds max 6常用光源比较 16271 如何设置标准光源?
- 16372 如何设置光度控制光源?
- 16473 如何设置灯光的颜色?
- 166 1. 标准光源的颜色设置 166 2. 光度控制光源的颜色设置 16674 如何设置标准光源的光线衰减?
- 168 1. 设置标准光源衰减的方法 168 2. 灯光衰减各参数的内容 16875 如何排除灯光对场景中某些对象的影响?
- 17076 制作室外日光效果图时如何设置光源?
- 171 1. 用主光源加辅助光源的方法设置光源 171 2. 用主光加天光的方法设置光源 17377 加入灯光后, 墙上老是有个白色光斑怎么办?
- 17678 如何制作壁灯的光晕效果?
- 178 1. 用标准光源制作光晕效果 178 2. 用光度控制光源制作光晕效果 18079 如何制作射灯的光晕效果?
- 182 1. 用标准光源中的聚光灯制作射灯的光晕效果 183 2. 用聚光类型的光度控制光源制作射灯的光晕效果 18480 如何用阳光系统设置阳光效果?
- 18581 如何设置光线的贴图?
- 18782 如何制作吊顶灯槽照亮天花的效果?
- 189 1. 制作直线吊顶灯槽照亮天花的效果 190 2. 制作圆形灯槽照亮天花的效果 19183 如何控制阴影的清晰度?
- 198 1. 设置阴影的方法 198 2. 控制阴影清晰度的方法 19884 如何制作透明阴影?
- 20185 如何控制阴影的深浅?
- 20186 如何设置环境背景?
- 203 1. 设置环境背景颜色 203 2. 设置环境背景贴图 20387 如何使场景中的物体与环境背景对齐?
- 20688 灯光效果没有远虚近实的效果怎么办?
- 206 1. 控制雾的远近方法 207 2. 加入雾的方法 207 3. 控制雾的浓度方法 20889 如何制作水雾的效果?
- 20890 如何制作光束效果?
- 209 1. 给光源设定质量光效 209 2. 通过调整光源参数改变质量光的效果 211 3. 通过调整质量光参数改变光束的效果 211 4. 增强光束的效果 213 5. 在光束中加入烟雾效果 21491 如何制作物体周围的辉光效果?
- 215 1. 路灯的光晕的制作方法 215 2. 光辉效果的制作方法 21792 如何制作背部发光的文字?
- 219 1. 文字背后有大面积光照效果的制作方法 220 2. 沿文字边缘光照效果的制作方法 22193 如何制作霓虹灯效果?
- 224第07章 材质的设置技巧 22794 为什么要养成给材质和贴图命名的习惯?

<<3ds max建筑效果创作难点实 >

- 22795 如何使用材质编辑器？
- 228 1. 样本浏览器 228 2. 工具栏 229 3. 参数控制区 23096 如何设置标准材质和光影跟踪材质？
- 231 1. 标准材质 231 2. 光线跟踪材质 23497 如何设置材质库？
- 236 1. 3ds max中的自备材质库 236 2. 自建材质库 23798 如何在材质编辑器中观察材质样本球？
- 24399 制作材质时如果样本球用完了，还需要制作新材质怎么办？ 244100 合并时导入的材质和场景的材质重名怎么办？ 244101 材质的高光如何控制？
- 245102 如何使用外部图片设置贴图材质？
- 246103 如何设置铝板墙面的材质？
- 247104 怎样制作砖墙材质？
- 250105 怎样制作抛光石材地面？
- 253106 怎样制作混凝土砖块材质？
- 255107 怎样表现织物的材质效果？
- 257108 怎样表现真实的木材效果？
- 260 1. 创建木材材质的颜色、纹理 260 2. 设置木材的反光、反射属性 261109 怎样制作镜面材质？
- 262 1. 设置环境背景 263 2. 创建场景 263 3. 设置镜面材质 264110 如何设置透明材质？
- 265 1. 【Opacity】(不透明度)参数 265 2. 【2-Sided】(双面材质) 265 3. 【Extended Parameters】展卷栏中的参数 266 4. 不透明贴图 267111 怎样制作平板型玻璃器具的材质？
- 268 1. 创建场景 268 2. 创建平板玻璃材质 269112 怎样制作玻璃容器的材质？
- 271 1. 创建场景 271 2. 创建玻璃材质 271113 怎样制作透明塑料材质？
- 273 1. 创建场景 273 2. 创建塑料材质 274 3. 创建有厚度的塑料杯 275114 怎样制作室外透明玻璃材质？
- 276 1. 创建场景 277 2. 创建玻璃材质 277115 怎样制作室外镜面玻璃材质？
- 279116 怎样制作金属质感材质？
- 280 1. 创建场景 280 2. 创建金属材质 280117 怎样制作不锈钢材质？
- 281 1. 创建场景 281 2. 创建不锈钢材质 283118 怎样制作室外不锈钢材质？
- 283 1. 创建场景 283 2. 创建室外不锈钢材质 284119 怎样制作冰块材质？
- 285120 怎样表现水面的效果？
- 287 1. 湖水的制作方法 288 2. 海面的制作方法 291121 怎样表现蜡烛的质感？
- 293 1. 创建场景 293 2. 创建蜡烛材质 294 3. 创建火焰 294 4. 设置光源 295122 如何运用材质巧妙地制作金属绞线？
- 296 1. 创建场景 296 2. 创建金属绞线材质 297123 如何运用材质制作复杂的阳台栏杆？
- 298124 如何运用材质的线框渲染模式创建网格对象？
- 300 1. 创建三角形网格对象 300 2. 制作网格材质 302125 如何运用材质巧妙地制作墙面分割线？
- 303126 如何在墙面上贴几道水平或垂直的装饰条纹？ 304127 如何将两个或多个不同材质的物体合为一体时保持各自的材质不变？
- 305128 如何给同一对象的不同面赋予不同材质？
- 306 1. 创建装饰画模型 307 2. 设置多维材质 307129 创建材质时应该考虑哪些材质属性？
- 309第08章 贴图坐标 311130 什么时候需要使用贴图坐标？
- 311131 如何选择贴图坐标的贴图方式？
- 311132 如何调整贴图的大小、位置和角度？
- 314 1. 调整贴图大小 314 2. 调整贴图的位置 317 3. 调整贴图的角度 317133 如何获取贴图坐标？
- 317134 如何把场景中的模型和使用的贴图整理在一起 319第09章 设置摄像机时的常见问题

<<3ds max建筑效果创作难点实 >>

- 321135 如何创建摄像机？
- 321 1. 摄像机的类型 321 2. 创建摄像机 322 3. 设置摄像机视角 323136 如何调整摄像机视图的透视效果？
- 325 1. 移动摄像机或目标点的位置 325 2. 使用摄像机视图控制面板 325137 如何运用摄像机的剪切平面工具渲染场景的断面图？ 327138 在3ds max中移动摄像机与传统的摄像原理是否有相通之处？
- 328 1. 传统的摄影手法 328 2. 在3ds max中移动摄像机 329139 移动摄影机时，摄影机路径怎么设置？
- 329 1. 制作摄像机移动的路径 329 2. 设置沿路径运动的摄像机 330第10章 动画基本知识
- 333140 3ds max中的动画制作环境是什么样的？
- 333141 如何制作场景动画？
- 335142 如何设定动画播放时间和速度？
- 338第11章 渲染输出技术 341143 3ds max 6中有几种渲染方式？
- 341144 如何使用渲染工具？
- 341145 如何设置渲染输出的图像尺寸？
- 342146 如何选择场景输出时的渲染范围？
- 343147 如何选择输出格式？
- 344 1. 静态输出格式 344 2. 输出连续帧图像 345 3. 动态输出格式 346148 如何制作预示动画？
- 347149 如何输出超大尺寸的效果图？
- 349150 如何使用光线追踪渲染场景？
- 352 1. 添加【Light Tracer】(光线追踪)渲染器 352 2. 参数天光调整 353 3. 整体调整
- 354151 如何使用光能传递渲染场景？
- 355 1. 创建场景 355 2. 添加【Radiosity】(辐射)渲染器 356 3. 调整精确度 356 4. 调整曝光效果 358第12章 建筑效果图制作技巧 361152 如何建立建筑模型？
- 361 1. 造型建模阶段 361 2. 建立材质阶段 362 3. 光线处理 362 4. 渲染 363 5. 景观设计阶段 364153 在3ds max中如何减少建模的数量？
- 365 1. 建模方式 365 2. 控制圆形对象的边数(Side)、步数(Step) 365154 如何解决当复杂模型的点数过多时造成编辑移动缓慢的问题？
- 366155 如何处理好建筑空间构图？
- 368 1. 构图要素 368 2. 空间构图的基本原则 368156 如何控制画面的色彩？
- 369 1. 色彩的基本知识 370 2. 色彩的属性 370 3. 色彩的物理作用 371 4. 色彩对人心理的作用 371 5. 色彩的使用原则 372157 建筑外观效果图中如何实现墙面的退晕效果？
- 372

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>