

<<3ds Max 2010高手之路>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2010高手之路>>

13位ISBN编号：9787302219736

10位ISBN编号：7302219737

出版时间：2010-6

出版时间：清华大学出版社

作者：容止工作室

页数：403

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

效果图制作是一项专业性很强的设计工作，是建筑设计实体的模拟表现，所反映的是设计者在建筑结构、建筑材料使用，以及颜色调和等方面的设计理念。

电脑制作技术的发展解决了这一市场难题。

逼真的效果图展示使人们在装修之前就对最终效果有了直观的认识，能够理解设计师的意图，因而越来越多的家居设计师用电脑三维效果图代替手绘，使客户和装修公司受益非浅。

在实际制作过程中，制作者应该能够快速、高效地制作出优秀的效果图，优秀的应用软件不可或缺。3ds Max就是一个功能强大的三维设计软件，它包括了模型的建立、材质的制作、渲染输出，以及动画制作等各项功能。

3ds Max 2010是它的最新版本，随着版本的不断升级，3ds Max的功能也不断提高，不仅在建模方面有很大的改善，材质、灯光、渲染等各项功能也有所增强。

随着3ds Max应用的普及，三维爱好者在学习过程中，不仅要掌握基本知识，更要将这些基础内容与实践工作相结合，很好地融入到工作中。

本书对室内外效果图的模型、材质、灯光和后期处理进行了全面讲解，实例典型、简明易懂，希望能给读者的学习和工作带来帮助。

第1章介绍了室外效果图的表现及制作流程，配上精品图片，希望能给读者一些启发和灵感。

第2章介绍了3ds Max 2010的界面，以及一些基本操作方法。

只有掌握了这些基本知识，才能熟练地运用该软件进行制作。

第3章介绍了常用的制作命令，并给每个命令配上一个小例子，使读者能够更直接地理解该命令的应用。

第4章介绍了常用材质的表现。

第5章带领读者制作一些室外的建筑小品，这些建筑小品是整个建筑的一小部分，因为它们的存在，才有了丰富多彩的室外景观。

第6章介绍了在室外效果图制作中灯光的应用。

灯光的设置是最重要的一个环节，不同的设置形式会给场景带来不同的效果。

第7章制作了一个户型图，可以很直观地表现空间的布局和家具的摆放。

第8章至第13章为大型室内外效果图制作，主要讲述了模型的创建、材质的模拟、灯光相机的设置，以及渲染输出和后期处理。

本书体现了许多新的场景制作理念，以供读者参考。

为了让读者更容易地掌握制作方法，书中的每个实例都经过作者的精心设计，各个操作步骤都详尽易懂，具有很强的实用性和可读性。

本书是集体智慧的结晶，由容止工作室的李晓鹏、李茹菡、袁紊玉执笔完成，在成书的过程中，还得到了苟亚妮、周轶、徐正坤、谢良鹏、郑庆荣、郑秀兰、田昭月、郑庆军、郑衍荣、刘锋、张建军、郑福英、田春英、郑庆龙、郑新元、田敏杰、郑衍卫、董明明、马志坚、潘瑞红、潘瑞旺、任根盈、史绪亮、田莉、徐进勇、杨志永、张桂莲、张国华、张艳群、郑桂英、刘志珍、唐红莲、尹承红、唐文杰、刘孟辉、刘传梁、范子刚、冯福仁、韩淑青、金海锚、王海燕、王宜美、吴劲松、杨丽、杨琰、于广浩、张立业、张陆军、张绍山、张养丽等同仁的大力帮助和支持，在此表示感谢。

由于作者的知识水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。

<<3ds Max 2010高手之路>>

内容概要

本书循序渐进地讲解了使用3ds Max 2010制作室内外效果图的各种知识。内容涵盖效果图制作基础、3ds Max基础、建模命令、材质基础、建筑效果图小构件制作以及灯光的应用等30多个相关命令，案例包括客厅效果图制作、中式书房效果图制作、室内餐厅效果图制作、别墅效果图制作、住宅小区效果图制作以及夜景商业街效果图的制作等。

本书采用案例教学的编写形式，兼具技术手册和应用技巧手册的特点，实例内容由浅入深，通俗易懂，适于3ds Max初、中级读者以及广大效果图制作人员使用，也适于高校相关专业学生以及3ds Max相关的培训班学生使用。

书籍目录

第1章 效果图制作基础	1.1 效果图表现手法及精品赏析	1.1.1 效果图的表现手法	1.1.2 优秀效果图赏析
	1.2 效果图的形式美	1.3.1 平衡	1.3.2 统一
	1.3 效果图的构图美	1.3.3 比例	
节奏	1.3.5 对比	1.4 效果图制作软件3ds Max 2010	1.4.1 新的默认工作界面
制功能	1.4.3 新的建模工具	1.4.2 新的视图	1.4.6 新的动画
动力学工具	1.4.4 新的材质编辑工具	1.4.5 新的渲染工具	
栏	1.5 效果图的制作流程	第2章 3ds Max基础	2.1 熟悉3ds Max 2010的工作界面
信息提示栏和动画控制区	2.1.2 菜单栏	2.1.1 标题	2.1.2 菜单栏
移动、旋转和缩放对象	2.1.3 工具栏	2.1.4 视图区	2.1.5 视图控制区
及实例制作	2.1.4 视图区	2.1.5 视图控制区	2.1.6 命令面板
3.1 Extrude (挤出) 命令制作亚克力文字	2.2 自定义视图布局	2.3 设置右键菜单	2.4 设置单位
3.2 Lathe (车削) 命令制作酒具	2.7 复制对象	2.5 创建对象	第3章 建模
3.3 Bevel (倒角) 命令制作装饰框	2.8 阵列对象	2.9 对齐对象	2.10 捕捉的使用
3.4 Loft (放样) 命令制作液晶电视	2.9 对齐对象	2.10 捕捉的使用	3.1 Extrude (挤出) 命令制作亚克力文字
3.5 Bend (弯曲) 命令制作跷跷板	3.1 Extrude (挤出) 命令制作亚克力文字	3.2 Lathe (车削) 命令制作酒具	3.3 Bevel (倒角) 命令制作装饰框
3.6 FFD (自由变形) 命令制作地灯	3.2 Lathe (车削) 命令制作酒具	3.3 Bevel (倒角) 命令制作装饰框	3.4 Loft (放样) 命令制作液晶电视
3.7 Taper (锥化) 命令制作吸顶灯	3.3 Bevel (倒角) 命令制作装饰框	3.4 Loft (放样) 命令制作液晶电视	3.5 Bend (弯曲) 命令制作跷跷板
3.8 Noise (噪波) 命令制作床垫	3.4 Loft (放样) 命令制作液晶电视	3.5 Bend (弯曲) 命令制作跷跷板	3.6 FFD (自由变形) 命令制作地灯
3.9 Lattice (晶格) 命令制作篮球场	3.5 Bend (弯曲) 命令制作跷跷板	3.6 FFD (自由变形) 命令制作地灯	3.7 Taper (锥化) 命令制作吸顶灯
3.10 Edit Poly (编辑多边形) 命令制作咖啡杯	3.6 FFD (自由变形) 命令制作地灯	3.7 Taper (锥化) 命令制作吸顶灯	3.8 Noise (噪波) 命令制作床垫
3.11 Boolean (布尔运算) 命令制作花坛	3.7 Taper (锥化) 命令制作吸顶灯	3.8 Noise (噪波) 命令制作床垫	3.9 Lattice (晶格) 命令制作篮球场
第4章 效果图材质基础	3.8 Noise (噪波) 命令制作床垫	3.9 Lattice (晶格) 命令制作篮球场	3.10 Edit Poly (编辑多边形) 命令制作咖啡杯
4.1 认识3ds Max的材质编辑器	3.9 Lattice (晶格) 命令制作篮球场	3.10 Edit Poly (编辑多边形) 命令制作咖啡杯	3.11 Boolean (布尔运算) 命令制作花坛
4.1.1 菜单栏	4.1 认识3ds Max的材质编辑器	4.1.1 菜单栏	
4.1.2 示例球	4.1.1 菜单栏	4.1.2 示例球	4.1.3 工具栏
4.1.3 工具栏	4.1.2 示例球	4.1.3 工具栏	4.1.4 工具按钮
4.1.4 工具按钮	4.1.3 工具栏	4.1.4 工具按钮	4.1.5 参数面板
4.1.5 参数面板	4.1.4 工具按钮	4.1.5 参数面板	4.2 常用的3ds Max材质类型
4.2 常用的3ds Max材质类型	4.1.5 参数面板	4.2 常用的3ds Max材质类型	4.2.1 Standard (标准材质)
4.2.1 Standard (标准材质)	4.2 常用的3ds Max材质类型	4.2.1 Standard (标准材质)	4.2.2 Multi/Sub-Object (多维/子对象材质)
4.2.2 Multi/Sub-Object (多维/子对象材质)	4.2.1 Standard (标准材质)	4.2.2 Multi/Sub-Object (多维/子对象材质)	4.2.3 Blend (混合材质)
4.2.3 Blend (混合材质)	4.2.2 Multi/Sub-Object (多维/子对象材质)	4.2.3 Blend (混合材质)	4.2.4 Architectural (建筑材质)
4.2.4 Architectural (建筑材质)	4.2.3 Blend (混合材质)	4.2.4 Architectural (建筑材质)	4.3 材质的基本参数
4.3 材质的基本参数	4.2.4 Architectural (建筑材质)	4.3 材质的基本参数	4.3.1 Color (颜色)
4.3.1 Color (颜色)	4.3 材质的基本参数	4.3.1 Color (颜色)	4.3.2 Specular Highlights (反射高光)
4.3.2 Specular Highlights (反射高光)	4.3.1 Color (颜色)	4.3.2 Specular Highlights (反射高光)	4.3.3 Self-Illumination (自发光)
4.3.3 Self-Illumination (自发光)	4.3.2 Specular Highlights (反射高光)	4.3.3 Self-Illumination (自发光)	4.3.4 Opacity (不透明度)
4.3.4 Opacity (不透明度)	4.3.3 Self-Illumination (自发光)	4.3.4 Opacity (不透明度)	4.3.5 Advanced Transparency (高级透明)
4.3.5 Advanced Transparency (高级透明)	4.3.4 Opacity (不透明度)	4.3.5 Advanced Transparency (高级透明)	4.3.6 Wire (线框)
4.3.6 Wire (线框)	4.3.5 Advanced Transparency (高级透明)	4.3.6 Wire (线框)	4.3.7 Reflection Dimming (反射暗淡)
4.3.7 Reflection Dimming (反射暗淡)	4.3.6 Wire (线框)	4.3.7 Reflection Dimming (反射暗淡)	4.4 使用标准材质模拟常见材质
4.4 使用标准材质模拟常见材质	4.3.7 Reflection Dimming (反射暗淡)	4.4 使用标准材质模拟常见材质	4.4.1 木地板材质
4.4.1 木地板材质	4.4 使用标准材质模拟常见材质	4.4.1 木地板材质	4.4.2 清玻璃材质
4.4.2 清玻璃材质	4.4.1 木地板材质	4.4.2 清玻璃材质	4.4.3 灯罩材质
4.4.3 灯罩材质	4.4.2 清玻璃材质	4.4.3 灯罩材质	4.4.4 不锈钢材质
4.4.4 不锈钢材质	4.4.3 灯罩材质	4.4.4 不锈钢材质	4.4.5 水面材质
4.4.5 水面材质	4.4.4 不锈钢材质	4.4.5 水面材质	4.4.6 草坪材质
4.4.6 草坪材质	4.4.5 水面材质	4.4.6 草坪材质	第5章 建筑效果图小构件制作
第5章 建筑效果图小构件制作	4.4.6 草坪材质	5.1 制作欧式阳台	5.2 制作户外木座椅
5.1 制作欧式阳台	5.1 制作欧式阳台	5.2 制作户外木座椅	5.3 制作遮阳伞
5.2 制作户外木座椅	5.2 制作户外木座椅	5.3 制作遮阳伞	5.4 制作张拉膜
5.3 制作遮阳伞	5.3 制作遮阳伞	5.4 制作张拉膜	5.5 制作廊架
5.4 制作张拉膜	5.4 制作张拉膜	5.5 制作廊架	5.6 制作小桥
5.5 制作廊架	5.5 制作廊架	5.6 制作小桥	5.7 制作垃圾筒
5.6 制作小桥	5.6 制作小桥	5.7 制作垃圾筒	5.8 制作指示牌
5.7 制作垃圾筒	5.7 制作垃圾筒	5.8 制作指示牌	5.9 制作路障
5.8 制作指示牌	5.8 制作指示牌	5.9 制作路障	第6章 效果图中灯光的应用
5.9 制作路障	5.9 制作路障	第6章 效果图中灯光的应用	第7章 户型效果图的制作
第6章 效果图中灯光的应用	第6章 效果图中灯光的应用	第7章 户型效果图的制作	第8章 客厅效果图的制作
第7章 户型效果图的制作	第7章 户型效果图的制作	第8章 客厅效果图的制作	第9章 中式书房效果图的制作
第8章 客厅效果图的制作	第8章 客厅效果图的制作	第9章 中式书房效果图的制作	第10章 室内餐厅效果图的制作
第9章 中式书房效果图的制作	第9章 中式书房效果图的制作	第10章 室内餐厅效果图的制作	第11章 别墅效果图的制作
第10章 室内餐厅效果图的制作	第10章 室内餐厅效果图的制作	第11章 别墅效果图的制作	第12章 住宅小区效果图的制作
第11章 别墅效果图的制作	第11章 别墅效果图的制作	第12章 住宅小区效果图的制作	第13章 夜景商业街效果图的制作
第12章 住宅小区效果图的制作	第12章 住宅小区效果图的制作	第13章 夜景商业街效果图的制作	

章节摘录

插图：效果图是实际建筑、装饰设计的表现，所反映的是设计者在建筑外观、空间布局、材料使用，以及颜色调和等方面的设计理念。

因此，要制作优秀的效果图，必须了解一些基本原理，如装饰材料、空间布局、色彩搭配等。

效果图也是一种商业绘画，是工程图的一个组成部分，但具有独特的艺术感染力。

这种感染力既是艺术的，也出自技术的结构、造型、功能、材料等。

进行效果图的创作，就是要通过艺术的表达形式和技法去表现技术的美、技术的力量，以及人类的智慧。

丰富的艺术形式和准确、复杂、合理的工程技术性形成了效果图独有的魅力。

效果图的表现手法很多，目前最为常见的有两种，即手绘效果图和计算机制作的效果图。

这两种效果图都得到了大量的应用。

手绘效果图是指使用钢笔、彩色铅笔、马克笔、水彩笔等手工绘制的效果图。

手绘效果图是一种绘画艺术创作。

经过多年的发展，手绘效果图创作已呈现出多种风格、技巧和流派。

有强调空间关系的写实主义绘画派，有强调色彩与线面关系的装饰画派，还有强调速写效果、笔法简练含蓄的快速绘画派。

此外，还有钢笔线条画、针笔淡彩画、彩色铅笔画、马克笔画、水彩水粉画，以及电脑手绘效果图。如图1.1所示。

<<3ds Max 2010高手之路>>

编辑推荐

《3ds Max 2010高手之路》：基础、建模、材质、灯光等30多个相关命令详解，6个商业大型案例 / 30多个相关的效果图案例，助你从3ds Max效果图新手进入高手行列，光盘赠送：12类500多个精美模型文件 / 18类400多个材质与贴图文件。

<<3ds Max 2010高手之路>>

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>