

<<3ds max 7建筑效果图必成攻略>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7建筑效果图必成攻略>>

13位ISBN编号：9787508331485

10位ISBN编号：7508331486

出版时间：2005-3-1

出版时间：中国电力出版社

作者：魏朝阳,刘幸

页数：365

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 7建筑效果图必成攻>>

### 内容概要

本书集光能传递、光域网、建筑专业建模等业内最新技术于一身，重点介绍3ds max 7在建筑效果图制作方面的应用，引导读者轻松掌握效果图制作的高级技巧。

全书共分9章，从基础命令开始，到使用3ds max 7进行渲染以及最终使用Photoshop处理的全过程，都辅以实例进行讲解。

特别针对室内小型空间的建模和灯光运用、高级建模技巧、特殊模型的建立过程、大型灯光的使用秘诀、实际工程中的重点材质表现和效果图后期处理等内容，也都进行了淋漓尽致的剖析。

本书附赠一张配套光盘，内含本书涉及的所有原始素材、max模型与贴图文件、最终效果PSD文件等，读者在阅读本书时可随时调用、欣赏。

## &lt;&lt;3ds max 7建筑效果图必成攻&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第1章 3ds max 7简介 1.1 初识3ds max 7 2 1.2 3ds max 7界面和命令面板 2 1.2.1 界面概览 3 1.2.2 命令面板 4 1.2.3 Create面板 6 1.2.4 Modify面板 7 1.2.5 Display面板 12 1.2.6 Utilities 面板 13 1.2.7 主工具栏 13 1.2.8 主菜单命令 22 1.2.9 视图导航 23 1.2.10 视图渲染级别 25 1.2.11 ActiveShade视图 26 1.2.12 自定义max界面 27 1.3 3ds max 7 新功能介绍 32 1.3.1 主用户界面的改进 32 1.3.2 菜单栏 34 1.3.3 其他新功能 36第2章 建模基础与进阶——建模、Edit、Mesh和Edit Poly建模 2.1 Mesh ( 网格 ) 建模详解 38 2.1.1 使用几何体原型建模 38 2.1.2 使用修改器建模 40 2.1.3 使用复合物体建模 48 2.2 Patch建模 53 2.3 NURBS建模 59 2.4 建模实例练习——创建一座房子 62 2.5 网格体编辑建模的特点 66 2.6 初识Edit Poly 69 2.7 Edit Poly命令 72 2.7.1 Vertex子对象层级编辑命令 72 2.7.2 Polygon子对象层级的编辑命令 74 2.8 Edit Poly实例——创建一台电视机 76第3章 建筑表现的核心——材质 3.1 基本材质详解 86 3.1.1 初识材质和贴图 86 3.1.2 热材质、暖材质和冷材质 89 3.1.3 认识材质编辑器界面 89 3.1.4 材质的构成 90 3.1.5 贴图 98 3.1.6 材质的类型 108 3.1.7 贴图坐标 111 3.2 高级光照材质详解 118 3.2.1 Advanced Lighting Override Material ( 高级光照控制材质 ) 118 3.2.2 Lightscape Material ( Lightscape材质 ) 122 3.2.3 Ink'n Paint Material ( 墨线和着色材质 ) 123 3.3 材质实例练习——为一座办公楼赋材质 125第4章 建筑表现的灵魂——灯光 4.1 颜色与光照 132 4.2 max基本灯光系统详解 135 4.2.1 max传统灯光类型 136 4.2.2 max传统灯光的参数 141 4.2.3 灯光的阴影类型 148 4.3 在场景中使用摄像机 170 4.4 高级光照详解 172 4.4.1 Light Tracer ( 光迹追踪 ) 172 4.4.2 Radiosity ( 光能传递 ) 187 4.4.3 Photometric Lights ( 物理光度灯光 ) 199 4.5 灯光实例练习 202第5章 最后的提炼——渲染 5.1 理解渲染 210 5.2 渲染设置详解 213 5.3 渲染命令 218 5.4 建筑表现图常用特效 222第6章 Radiosity实战——一个室内例子 6.1 设置摄像机和灯光 226 6.2 贴图和材质的设定 229 6.3 光能传递和最后的渲染 233第7章 光迹追踪实战——室外表现 7.1 为光迹追踪设置光源和环境 240 7.2 设定材质 242 7.3 光迹追踪参数的设定 242 7.4 渲染参数的设定 243 7.5 在Photoshop里的最后处理 244 7.5.1 对渲染结果的调整 244 7.5.2 构图, 添加合适的天空背景及远景 247第8章 室外表现项目实战 8.1 搭建模型 260 8.2 设定材质和贴图 303 8.3 设置摄像机 312 8.4 设置灯光 313 8.5 渲染设置 317 8.6 在Photoshop里进行后期处理和配景 318第9章 室内表现项目实战 9.1 搭建模型 338 9.2 设定材质 349 9.3 设置摄像机 355 9.4 设置灯光 356 9.5 光能传递和渲染参数的设定 357 9.6 在Photoshop里进行后期处理 361

章节摘录

插图

## <<3ds max 7建筑效果图必成攻>>

### 媒体关注与评论

书评 丛书前一版本《电脑建筑与室内设计白金手册》蝉联2003-2004年度效果图类最优秀图书及销售桂冠！

新版由清华美院教育专家倾情企划，国际顶级效果图专家精心编著，延续丛书一流品质与传奇品牌；绘制技术和设计理念与国际潮流相辉映，各层面全面领先于同类图书，是从业人员的首选教程。

更前沿实用的技术，完全揭秘“光能传递”等业界核心技术。

精彩绝伦的视觉设计效果，代表当今效果图商业化应用的最新趋势。

贴切读者的大量“经验谈”，奉献成熟制作师的数百条压轴经验。

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>