

<<3D STUDIO MAX 2.5/3.>>

图书基本信息

书名：<<3D STUDIO MAX 2.5/3.0 3D STUDIO VIZ 2.0 PHOTOSHOP 5.5 建筑效果图制作精粹>>

13位ISBN编号：9787900031143

10位ISBN编号：7900031146

出版时间：2000-02

出版时间：北京希望电子出版社

作者：张拓

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>

## <<3D STUDIO MAX 2.5/3.>>

### 内容概要

#### 内容简介

本书是一本用三维技术和平面技术制作建筑效果图的专业书。

要制作出好的建筑效

果图，需要有丰富的空间想象力，较高的艺术造诣，以及对结构、色彩、材质、灯光等综合运用的能力。

本书全面系统地介绍了三维与平面结合绘制专业建筑效果图的方法和技巧。

全书的内容由两部分组成，前12章详细讲解了在3DStudioMAX2.5/3.0和3DStudioVIZ2.0中制作建筑模型所涉及到的方方面面的问题；其中全面讲述了建模、二维建模、放样、三维建模、模型修改、用光、贴图、材质及复合材质，包含了作者多年教学和制作实践的提炼与浓缩。

第十三章到第十六章介绍了Photoshop5.5在效果图

后期制作中的运用，其中包括配景合成、色彩调整、倒影及阴影、光效等。

最后一章介

绍了输出与合成的方法。

每章后都附有小结，大部分章后附有练习题，可供读者复习巩

固之用。

本书配有一张光盘，内容包括书中各章实例的建模文件和贴图，以及各章的范例图片。

本书不仅注重软件的使用方法和制作步骤的详细讲解，而且探讨和总结了很多涉及到艺术效果和制作效率的技巧和经验，这是本书最大的特色。

本书内容丰富，注重实用，

通过典型范例来学习和掌握专业建筑效果图制作技术，并在此基础上使读者的制作水平进入较高的层次，使读者的事业兴旺发达是本书的目的。

本书不但是高等院校电脑

美术专业和高等院校相关专业师生优秀的自学、教学用书，而且也是广大建筑设计、室内设计、三维、平面设计、广告制作、美术设计人员比较好的开发参考书和社会相关领域培训班的教材。

## &lt;&lt;3D STUDIO MAX 2.5/3.&gt;&gt;

## 书籍目录

## 目录

## 第一章建模前的准备工作

## 1.13DSMAX2.5新增功能

## 1.1.1三维软件的制作流程

## 1.1.2三维建模的原则

## 1.1.33DSMAX2.5的建模方法

## 1.1.4山一间小屋开始

## 1.2单位设置

## 1.3空间捕捉

## 1.4对齐功能

## 1.5阵列功能

## 1.6 小结

## 第二章二维建模

## 2.1二维建模在3DSMAX中的意义

## 2.2一切由二维开始

## 2.3二维图形的绘制 Spline ( 线条曲线 )

## 2.4创建二维对象 Spline的使用

## 2.5样条曲线类型 由Line线开始

## 2.5.1Line ( 线 )

## 2.5.2Rectangle ( 矩形 )

## 2.5.3Circle ( 圆 )

## 2.5.4Ellipse ( 椭圆 )

## 2.5.5Arc ( 弧 )

## 2.5.6Donut ( 圆环 )

## 2.5.7Ngon ( 多边形 )

## 2.5.8Star ( 星形 )

## 2.5.9Text ( 文本 )

## 2.5.10Helix ( 螺旋线 )

## 2.5.11Section ( 剖面 )

## 2.6小结

## 第三章修改二维对象

## 3.1修改内容

## 3.2修改最底层的元素

## 3.2.1堆栈 ( Stack )

## 3.2.2Sub - Object ( 次对象 )

## 3.2.3堆栈的内容

## 3.3二维修改 EditSpline ( 编辑样条曲线 )

## 3.3.1点级别修改 最灵活的Spline线修改级别

## 3.3.2段级别的修改

## 3.3.3线级别的修改 二维布尔运算

## 3.3.4二维建模中的常见问题及处理意见

## 3.3.5棚线的制作及调整

## 3.4小结

## 第四章放样

## 4.1放样之前的准备工作

## &lt;&lt;3D STUDIO MAX 2.5/3.&gt;&gt;

## 4.2放样的操作

## 4.3放样修改

4.3.1缩放 (Scale) 修改 制作陶立克圆柱

4.3.2扭曲 (Twist) 修改 螺纹的制作

4.3.3倾斜 (Teeter) 修改 悉尼歌剧院的制作

4.3.4倒角 (Bevel) 修改

4.3.5拟合 (Fit) 运动场壳体的制作

## 4.4放样对象的修改 - 窗帘制作

## 4.5小结

## 第五章三维建模 建立参数化的三维对象

## 5.1StandardPrimitive (标准几何体)

5.1.1 Box (盒子)

5.1.2Sphere (球体)

5.1.3 Cone (锥体)

5.1.4 Geosphere (几何球体)

5.1.5 Cylinder (圆柱)

5.1.6 Torus (圆环)

5.1.7Tube (管状体)

5.1.8Pyramid (四棱锥)

5.1.9Teapot (茶壶)

5.1.10Prism (三棱锥)

## 5.2EXtendedPrimitive (扩展几何体)

5.2.1ChamferBox (倒角立方体)

5.2.2ChamferCyl (倒角圆柱体)

5.2.3Oiltank (油桶)

5.2.4Spindle (纺锤体)

5.2.5Capsule (胶囊)

5.2.6L - ExtL (形延伸体)

5.2.7Geagon (多边形)

5.2.8C - Ext (C形延伸体)

## 5.3Door (门)

5.3.1Pivot (枢轴门)

5.3.2 Sliding (滑动门)

5.3.3Bifold (折叠门)

## 5.4Window (窗)

5.4.1Awning (遮蓬式)

5.4.2Casement (竖轴式)

5.4.3Fixed (窗扉式)

5.4.4 Pivoted (轴心式)

5.4.5Projected (伸出式)

5.4.6Sliding (滑动式)

## 5.6布尔运算 把三维刻刀

5.6.1进行布尔运算

5.6.2布尔运算的调控参数

5.6.3使用布尔运算时应注意的问题

## 5.7小结

## 第六章对三维对象的修改

## <<3D STUDIO MAX 2.5/3.>>

- 6.1 三维修改的作用
- 6.2 制作四面坡屋顶 初识EditMesh
- 6.3 点级别修改 地形制作
  - 6.3.1 地面的制作
- 6.4 面片 (Face) 的修改
  - 6.4.1 面片的选择
  - 6.4.2 面的挤压 增加三维对象段数
  - 6.4.3 分配ID号
  - 6.4.4 面片的光滑
  - 6.4.5 面片计算的依据 Normals法线
- 6.5 小结
- 第七章 对无精度要求模型的创建 Modifiers修改工具
  - 7.1 修改工具的类型
  - 7.2 Extrude (挤压) 的使用 墙体的制作
  - 7.3 Lathe (车床) 的使用 制作台灯
  - 7.4 MeshSmooth (光滑网格对象) 给对象增加细节
  - 7.5 Optimize (优化) 简化三维模型
  - 7.6 Lattice (格构网框)
  - 7.7 Bend (弯曲) 叶形柱头装饰的制作
  - 7.8 Tape (锥形化)
  - 7.9 Displace (贴图位移)
  - 7.10 Noise (噪波) 褶皱的制作
  - 7.11 FFD (自由变形修改) 制作坐椅
  - 7.12 小结
- 第八章 用光作画 灯光的设置与应用
  - 8.1 光线是画而视觉信息与视觉造型的基础
  - 8.2 用光作画
  - 8.3 搭建小影棚
  - 8.4 3DSMAX灯光与自然光的区别
  - 8.5 灯光的类型
  - 8.6 Omni (泛光灯) 类型
  - 8.7 阴影参数的设置及应用
  - 8.8 聚光灯参数的调节
  - 8.9 影响灯光的因素及相互之间的关系
  - 8.10 布光的过程及原则
  - 8.11 小结
- 第九章 摄像机
  - 9.1 摄像机
  - 9.2 相机调整参数
  - 9.3 摄像机视图导航控制
  - 9.4 摄像机在制作过程中的重要位置
  - 9.5 小结
- 第十章 贴图坐标的设定
  - 10.1 UVWmap贴图坐标
  - 10.2 贴图类型
  - 10.3 贴图的调控参数
  - 10.4 参数化建模对象的缺省设置

## <<3D STUDIO MAX 2.5/3.>>

- 10.5次对象贴图 如何给人字形屋顶贴图
- 10.6为Loft放样对象赋予贴图坐标
- 10.7怎样给变形对象赋贴图 UVWmap在堆栈中的位置
- 10.8UVWmap与Optimize和MeshSmooth的关系
- 10.9小结
- 第十一章材质 模拟以逼真的质感
- 11.1材质是对材料质感的模拟
- 11.2材质的构成
- 11.3材质编辑器 创造材质的“工厂”
- 11.4编辑简单的材质 基本参数的调整
- 11.4.1颜色通道
- 11.4.2强度通道
- 11.5编辑更真实更细腻的材质 贴图通道的使用
- 11.5.1贴图通道的使用
- 11.5.2贴图类型 变幻贴图的魔方
- 11.5.3二维贴图类型
- 11.5.4二维贴图类型
- 11.5.5复合贴图类型
- 11.5.6颜色修正贴图类型
- 11.5.7其它贴图类型
- 11.6重新理解贴图类型 对贴图类型的重新分类
- 11.6.1位图贴图类型
- 11.6.2多通道贴图类型
- 11.6.3混合屏蔽多通道贴图类型
- 11.6.4随机纹理多通道贴图类型
- 11.7反射与折射贴图类型
- 11.8Raytraced贴图类型
- 11.9Refraction/Reflection贴图类型
- 11.10FlatMirror (平面反射)
- 11.10.1平面反射的作用
- 11.10.2平面反射的控制参数
- 11.11ThinWallRefraction (薄壁折射)
- 11.11.1ThinWallRefraction贴图类型的作用
- 11.11.2ThinWallRefraction的调整参数
- 11.12小结
- 第十二章复合材质的使用 门、窗材质的赋予
- 12.1材质的类型
- 12.2Multi/Sub - Object多重/次对象材质
- 12.3给窗户“安”上玻璃
- 12.4小结
- 第十三章用Photoshop5.5作画
- 13.1为什么要用Photoshop画效果图
- 13.2Photoshop5.5的新功能
- 13.2Photoshop在效果图制作中的作用
- 13.3Photoshop中的基本技术点
- 第十四章人物与树木的合成
- 14.1用什么选择 选择工具简介

## <<3D STUDIO MAX 2.5/3.>>

- 14.2人物的剪裁 Path工具的使用
- 14.3用背景橡皮擦工具剪裁配景
- 14.4边缘的选择 Extract工具的使用
- 14.5SelectColorRange 用色彩来选择
- 14.6QuickMask快速蒙板 Photoshop最灵活的选择模式
- 14.7小结
- 第十五章图像色彩调整 倒影及阴影的制作
- 15.1对边缘进一步处理 选择边缘的技巧
- 15.2色彩调整 Image/Adjust中命令的使用
- 15.2.1学习看懂Histogram阶调分布直方图
- 15.2.2调整图像的明度 Level (级别) 工具的使用
- 15.2.3Photoshop中最好的色彩调整工具 Curve
- 15.3阴影及倒影的制作
- 15.3.1倒影的制作
- 15.3.2阴影的制作
- 15.4小结
- 第十六章用Photoshop制作光效 绘制色彩
- 16.1层不意味着简单地覆盖 层与层之间的合成模式
- 16.2光的绘制
- 16.3色彩控制
- 16.4小结
- 第十七章输出与合成
- 17.1图形文件格式的种类
- 17.2图形文件的质量
- 17.33DSMAX的输出设置
- 17.3.13DSMAX的渲染方式与内容
- 17.3.2设置3DSMAX的图像输出格式
- 17.4图像的合成
- 17.4.1 在Photpsshop中更换背景 Alpha通道的调用
- 17.4.2完成图像的合成
- 17.5小结

#### 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>