

## <<3ds max 8建筑效果图完全自学>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max 8建筑效果图完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787801727329

10位ISBN编号：7801727320

出版时间：2006-12

出版时间：中科希望(原希望电子)

作者：任敬虎

页数：434

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 8建筑效果图完全自学>>

### 内容概要

本书是技术与艺术的完美结合，是完全针对效果图行业的实际特点和实用角度出发，结合作者多年的教学与设计经验精心编写而成。

全书共分16章，第1—12章主要讲解的是制作效果图的基础知识，其中包括建模、赋材质、灯光、渲染以及效果图的后期处理。

其中穿插了大量的范例，以便读者边学边练并快速掌握。

第13～16章进入综合范例的讲解，包括4个不同的场景空间。

通过对后4章的学习，可以使读者完全掌握室内外建筑效果图的制作方法。

不同于一般教程的是，本书以实例教学为基本模式，以目标驱动教学思想，通过典型的例子，循序渐进地演绎3ds max 8从基础到高端的全部应用过程，让读者不仅知其然，更知其所以然。

本书适用于从事室内外建筑效果图设计的初、中级读者使用，对高级读者也具有较高的参考价值，同时也可供相关培训班作为教材使用。

本书光盘内容为书中部分实例素材和视频教学。

# <<3ds max 8建筑效果图完全自学>>

## 书籍目录

第一章 关于效果图 1.1 效果图的分类 1.2 学会欣赏效果图 1.3 优秀设计师应具备的条件 1.4 制作效果图常用软件简介 1.4.1 AutoCAD 简介 1.4.2 Lightscape简介 1.4.3 Photoshop简介 1.5 如何学习3ds max 1.6 制作效果图的一般过程 1.6.1 建模 1.6.2 赋材质 1.6.3 创建光效和观察视点 1.6.4 渲染 1.6.5 后期处理 1.7 本章小结第2章 初识3ds max 2.1 基本术语约定 2.2 3ds max简介 2.3 3ds max的工作界面 2.3.1 菜单栏 2.3.2 工具栏 2.3.3 视图区 2.3.4 命令面板 2.3.5 视图控制区 2.3.6 动画控制区 2.3.7 状态栏和提示栏 2.3.8 感应工具栏 2.4 3ds max界面的基本操作 2.4.1 工具栏的显示与隐藏 2.4.2 切换视图 2.4.3 调整视图布局 2.5 3ds max文件的基本操作 2.5.1 新建 2.5.2 重置 2.5.3 打开和打开最近 2.5.4 保存和另存为 2.5.5 退出 2.6 本章小结第3章 常用工具 3.1 撤消与重做 3.2 选择对象 3.2.1 选择过滤器 3.2.2 常用选择工具 3.2.3 常用选择方法 3.2.4 选择区域 3.2.5 窗口/交叉选择切换 3.3 变换与复制对象 3.3.1 变换控制 3.3.2 变换工具视图图标 3.3.3 变换工具 3.3.4 变换输入 3.3.5 复制对象 3.4 参考坐标系与使用轴点中心 3.4.1 参考坐标系 3.4.2 使用轴点中心 3.5 捕捉 范例1——捕捉工具的使用方法 3.6 镜像 3.7 对齐 3.8 阵列 范例2——阵列工具的使用方法 3.9 间隔 范例3——间隔工具的使用方法 3.10 本章小结第4章 三维建模 4.1 创建标准几何体 4.1.1 创建长方体 4.1.2 修改长方体的大小 4.1.3 创建球体 4.1.4 精确创建标准几何体 范例1——制作石膏几何体 4.2.1 创建异面体 4.2.2 创建倒角长方体 4.2.3 创建胶囊体 范例2——制作台灯 范例3——制作沙发 4.3 本章小结第5章 二维建模 5.1 图形的用途 5.2 创建图形 5.2.1 创建线形样条线 5.2.2 创建文本样条线 5.2.3 创建螺旋线样条线 5.2.4 创建截面样条线 范例1——制作靠垫的接缝线 5.3 【Edit Spline】(编辑样条线)修改器 5.3.1 【Vertex】(顶点)子对象修改层级 5.3.2 【Segment】(线段)子对象修改层级 5.3.3 【Spline】(样条线)子对象修改层级 5.4 二维建模 5.4.1 【Extrude】(挤压)修改器 5.4.2 配置修改器命令面板 范例2——制作实木线 5.4.3 【Bevel】(倒角)修改器 范例3——制作标识 5.4.4 【Bevel Profile】(轮廓倒角)修改器 范例4——制作相框 5.4.5 【Lathe】(车削)修改器 范例5——制作餐具 5.5 与其他应用程序的互相操作性 5.5.1 AutoCAD绘制图形的优越性 5.5.2 准备用于导入的图形文件 5.5.3 利用AutoCAD绘图时需要注意的问题 范例6——制作木格窗 5.6 本章小结第6章 复合对象 6.1 【Connect】(连接)复合对象 范例1——制作水杯 6.2 【Boolean】(布尔)复合对象 范例2——制作象棋 6.3 【Loft】(放样)复合对象 6.3.1 常用变形工具 6.3.2 修改放样对象的截面图形与路径 范例3——制作窗帘 6.4 本章小结第7章 修改器 7.1 【FFD】(自由形式变形)修改器 范例1——制作脚垫 7.2 【Twist】(扭曲)修改器 7.3 【Bend】(弯曲)修改器 范例2——制作椅子 7.4 【Taper】(锥化)修改器 7.5 【Edit Poly】(编辑多边形)修改器 7.5.1 参数卷展栏 7.5.2 【Vertex】(顶点)子对象修改层级 7.5.3 【Edge】(边)子对象修改层级 7.5.4 【Polygon】(多边形)子对象修改层级 7.5.5 设置ID号 范例3——制作实木门 7.6 【Mesh Smooth】(网格平滑)修改器 7.7 【Optimize】(优化)修改器 7.8 【Normal】(法线)修改器 7.9 本章小结第8章 材质贴图 8.1 初识材质编辑器 8.1.1 示例窗 8.1.2 材质编辑器工具按钮 8.1.3 参数控制卷展栏 范例1——制作材质贴图 8.2 【UVW Map】(贴图坐标)修改器 8.2.1 贴图方式 8.2.2 贴图参数 8.2.3 贴图对齐 8.2.4 赋予变形物体材质贴图 范例2——赋予屋顶材质贴图 8.3 常用材质类型 8.3.1 【Standard】(标准)材质 8.3.2 【Multi/Sub-Object】(多维/子对象)材质 8.3.3 【Advanced Lighting Override】(高级照明覆盖)材质 8.3.4 【Raytrace】(光线跟踪)材质 8.3.5 【Double Sided】(双面)材质 范例3——赋予仿古长条凳材质贴图 8.4 常用贴图类型 8.4.1 【Bitmap】(位图)贴图 8.4.2 【Checker】(棋盘格)贴图 8.4.3 【Speckle】(斑点)贴图 8.4.4 【Raytrace】(光线跟踪)贴图 8.4.5 【Gradient】(渐变)贴图 8.4.6 【Tiles】(平铺)贴图 8.4.7 【Splat】(泼溅)贴图 8.4.8 【Noise】(噪波)贴图 范例4——制作实木地板材质贴图 8.5 本章小结第9章 制作常用材质贴图 范例1——创建一个符合要求的室内空间 范例2——乳胶漆材质的创建方法 范例3——木纹材质的创建方法 范例4——地

# <<3ds max 8建筑效果图完全自学>>

毯材质的创建方法 范例5——木地板材质的创建方法 范例6——不锈钢、瓷器材质的创建方法 范例7——玻璃材质的创建方法 范例8——皮革材质的创建方法 范例9——布艺材质的创建方法 本章小结第10章 灯光与摄影机 10.1 影响光照效果的主要因素 10.2 布光的基本原则 10.3 灯光类型 10.3.1 【Standard】(标准灯光) 10.3.2 【Photometric】(光度学灯光) 10.4 常用灯光控制卷展栏 10.4.1 【Standard】(标准灯光)参数卷展栏 10.4.2 【Photometric】(光度学灯光)参数卷展栏 10.5 日光系统 范例1——建筑效果图的日光光效分析1 范例2——建筑效果图的日光光效分析2 范例3——建筑效果图的夜景光效分析 范例4——面光源的创建方法 范例5——光域网的创建方法 范例6——灯槽的创建方法 范例7——日光系统的创建方法 10.6 透视的作用 10.7 摄影机与透视的关系 10.8 摄影机 10.8.1 摄影机类型 10.8.2 摄影机参数卷展栏 10.8.3 应用摄影机校正修改器 10.8.4 如何应用多个摄影机 10.9 本章小结第11章 渲染与输出 11.1 渲染类型 11.2 高级照明求解系统 11.2.1 【Light Tracer】(光跟踪器) 11.2.2 【Radiosity】(光能传递) 11.2.3 【No Exposure Control Selected】(对数曝光控制) 11.3 【Environment】(环境) 11.4 输出 11.4.1 精确图像的输出大小 11.4.2 图像的输出格式 11.5 为后期处理而进行的渲染 11.6 本章小结第12章 后期处理 12.1 Photoshop在效果图制作中的作用 12.2 色彩调整 12.2.1 【色阶】命令 12.2.2 【曲线】命令 12.2.3 【色彩平衡】命令 12.2.4 【亮度/对比度】命令 12.2.5 【色相/饱和度】命令 12.3 抠图 12.3.1 利用魔棒工具抠图 12.3.2 利用钢笔工具抠图 12.3.3 利用魔术橡皮擦工具抠图 12.3.4 利用【抽出】命令抠图 12.3.5 利用【色彩范围】命令抠图 12.4 裁剪图像 12.5 变换图像 12.6 图像大小 12.7 图层 12.8 批量处理图像 范例1——图像的清晰处理 范例2——制作投影 范例3——制作倒影 范例4——制作雨景效果 12.9 图像的特殊处理 12.10 本章小结第13章 起居室 范例1——创建起居室的主体空间 范例2——合并门和窗造型 范例3——创建灯光效果 范例4——创建餐桌椅 范例5——创建沙发 范例6——合并家具和饰品 范例7——后期处理 本章小结第14章 卧房 范例1——创建卧房的主体空间 范例2——创建床 范例3——合并家具、门和窗帘并设置灯光 范例4——输出Lightscape准备文件 范例5——利用Lightscape渲染灯光效果图 范例6——利用Lightscape渲染日光效果图 范例7——后期处理 本章小结第15章 会议室 范例1——创建会议室的主体空间 范例2——创建办公椅 范例3——创建灯光效果 范例4——后期处理 本章小结第16章 俱乐部 范例1——创建俱乐部建筑模型 范例2——创建俱乐部日光效果 范例3——创建俱乐部夜晚灯光效果 范例4——后期处理 本章小结

## <<3ds max 8建筑效果图完全自学>>

### 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>