

### 图书基本信息

书名：<<3ds max室外建筑效果图制作上机训练>>

13位ISBN编号：9787115110251

10位ISBN编号：7115110255

出版时间：2004-2-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：高志清

页数：219

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

本书是一本为读者提供建筑效果图制作上机练习的辅助教材。

本书适用于有一定的基础但没有多少实践经验，需要进一步提高的读者。也非常适合作为各类讲授效果图制作培训班的上机练习辅助教材。

通过概念题的练习，帮助读者巩固学到的知识要点；对于制作例题，书中会给出详细明确的操作步骤，读者只要跟着书中的提示一步一步的操作，就可以掌握书中的内容，制作出具有一定水平的室外建筑效果图作品；对于操作练习题，书中只给出最终的制作结果和一个概要的参考制作框图及参考操作步骤。

本书还附赠了配套的多媒体教学光盘内容包括了书中全部操作练习题的制作过程，读者可以根据需要调用观看；素材光盘内容包括各章节制作的造型线架及渲染效果，以及在制作过程中用到的所有贴图和线架文件，读者可以在学习中随时参考比较自己的制作效果。

## 书籍目录

第1章 3ds max 5.0基础知识	1
1.1 选择题——3ds max 5.0基本概念	2
1.2 填空题——3ds max 5.0基本概念	7
1.3 正误题——3ds max 5.0基础知识	8
1.4 操作题——物体基本变换	9
1.4.1 【选择并操纵】(Select and Manipulate)工具	9
1.4.2 【选择并移动】(Select and Move)工具	10
1.4.3 【选择并旋转】(Select and Rotate)工具	11
1.4.4 【选择并缩放】(Select and Scale)工具	12
1.5 操作题——标准几何体制作	12
1.5.1 标准几何体	13
1.5.2 创建标准几何体	13
1.5.3 制作廊柱造型	14
1.5.4 半圆凸窗的制作	15
1.6 操作题——扩展几何体制作	17
1.6.1 使用【C-延展体】(C-Ext)创建墙体	17
1.6.2 制作装饰柱造型	18
第2章 复杂造型的创建	19
2.1 二维线形修改建模例题与操作题	20
2.1.1 例题：路灯的制作	20
2.1.2 门框的制作操作题	25
2.1.3 单开门的制作操作题	26
2.1.4 花坛制作操作题	30
2.1.5 立柱造型制作操作题	31
2.2 复合物体制作例题与操作题	33
2.2.1 例题：用布尔运算制作烟囱造型	33
2.2.2 用放样制作凉亭顶	36
2.3 制作简单的建筑小品	38
第3章 室外建筑大型构件的制作	45
3.1 操作例题——电话亭的制作	46
3.2 楼梯的制作操作题	52
3.2.1 旋转楼梯的制作操作题	53
3.2.2 折线楼梯的制作操作题	56
3.2.3 坡道的制作	57
3.3 屋顶的制作例题与操作题	60
3.3.1 例题：别墅屋顶的制作	61
3.3.2 屋顶的制作操作题	68
第4章 室外局部构件及材质的制作	71
4.1 材质编辑器简介	72
4.2 例题：阳台的制作	75
4.3 各式门造型的制作例题与操作题	80
4.3.1 例题：不锈钢旋转门的制作	80
4.3.2 院门的制作操作题	86
4.4 窗造型的制作操作题	92
4.4.1 欧式窗造型的制作操作题	92

- 4.4.2 凸窗造型的制作操作题 93
- 4.5 例题：使用透空材质制作环境 96
- 第5章 各种场景的灯光设置 99
  - 5.1 灯光基础知识 100
    - 5.1.1 灯光的类型 100
    - 5.1.2 三点照明 101
    - 5.1.3 使用阴影 102
    - 5.1.4 投影图像 103
    - 5.1.5 灯光阵列 103
    - 5.1.6 几个影响光效的因素 104
  - 5.2 设置日景光效操作题 105
    - 5.2.1 设置日景光效 105
  - 5.3 设置清晨光效操作题 108
    - 5.3.1 设置清晨光效 108
    - 5.3.2 使用【天光】(Skylight)模拟清晨光效 112
    - 5.3.3 命令讲解 114
  - 5.4 设置夜景光效操作题 116
    - 5.4.1 设置夜景灯光 116
    - 5.4.2 命令讲解【体积光】(Volume Light) 121
- 第6章 别墅效果图制作综合练习 123
  - 6.1 创建别墅的主体构架例题 124
  - 6.2 制作别墅的局部构件例题 130
  - 6.3 制作屋顶及环境例题 136
  - 6.4 设置别墅相机和灯光例题 139
- 第7章 效果图的渲染输出和后期处理 149
  - 7.1 渲染输出 150
    - 7.1.1 【渲染场景】(Render Scene)对话框 150
    - 7.1.2 效果图的打印输出应注意的问题 153
    - 7.1.3 常用文件格式 154
  - 7.2 渲染输出别墅效果图例题 154
  - 7.3 效果图的后期处理 156
    - 7.3.1 为什么要使用Photoshop进行效果图后期处理 156
    - 7.3.2 别墅效果图的后期处理例题 156
- 第8章 制作高层办公建筑综合练习 165
  - 8.1 高层建筑的主体建模例题 166
  - 8.2 制作建筑的顶部造型例题 172
  - 8.3 制作连体建筑例题 177
  - 8.4 设置相机和灯光例题 180
  - 8.5 高层办公建筑的后期处理例题 183
- 第9章 制作室外建筑浏览动画 189
  - 9.1 设置动画浏览例题与操作题 190
    - 9.1.1 设置高层建筑动画浏览例题 190
    - 9.1.2 设置旋转门动画操作题 194
  - 9.2 命令讲解 196
    - 9.2.1 【时间设置】(Time Configuration)对话框 196
    - 9.2.2 【路径限制】(Path Constraint)控制器 197
  - 9.3 高层建筑的后期处理例题 199



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>