

<<3ds max 5建筑效果图设计与制>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5建筑效果图设计与制作>>

13位ISBN编号：9787894980113

10位ISBN编号：7894980110

出版时间：2002-12

出版时间：北京希望电子出版社

作者：熊力

页数：325

字数：482

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 5建筑效果图设计与制>>

内容概要

本书通过实例介绍3ds max 5在建筑效果图制作中的常用功能及应用方法，使读者能在短期内轻松掌握3ds max 5，并学会制作建筑效果图。

本书共分为7章，主要内容包括客厅、卧室、办公楼、居民楼的效果图制作，建筑效果图的后期处理，建模中的常见问题及其解决方案。

结合实例本书介绍了3ds max 5的常用功能：建立基本的几何体、各种修改功能的应用、2D转3D建模方法、布尔运算建模方法、放样物体建模方法、材质编辑技巧、摄像机的应用和灯光参数的特性等。

本书简单易学，图文并茂，循序渐进，实例丰富，采用边讲边练的方式，使读者轻松掌握3ds max 5在建筑效果图制作方面的功能和应用技巧。

本书适用于初、中级用户，建筑效果图设计制作人员，同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的建筑效果图制作培训教材。

本版CD为本书部分实例的主要场景文件、材质和效果图。

书籍目录

第0章 电脑效果图制作概述

0.1 电脑效果图制作

0.1.1 电脑效果图的优势

0.1.2 软件的选择

0.1.3 硬件配置

0.1.4 学习使用软件

0.1.5 3ds max 5的安装

0.1.6 3ds max 5的启动

0.1.7 3ds max 5的新增功能

0.2 室内建模的常用数据

0.3 本章小结

0.4 思考题

第1章 客厅效果图制作

1.1 地面的建模

1.1.1 3ds max 5的界面

1.1.2 拖拽法创建地面

1.1.3 键盘输入创建地面

1.2 墙面的建模

1.2.1 左墙面建模

1.2.2 右墙的建立

1.2.3 前墙的建立

1.3 茶几的建模

1.3.1 地面和墙面的隐藏

1.3.2 茶几面的建立

1.3.3 茶几脚的建立

1.4 茶具的建立

1.4.1 茶壶的建模

1.4.2 茶杯的建模

1.5 沙发的建立

1.5.1 长方体的建立

1.5.2 加入Edit Mesh (编辑网格) 修改器

1.5.3 加入Mesh Smooth (光滑网格) 修改器

1.5.4 简化沙发模型

1.6 电视柜的建模

1.6.1 电视柜面的建模

1.6.2 电视柜底部建模

1.6.3 电视柜中部的建模

1.6.4 电视柜门的建模

1.6.5 组合电视柜

1.7 电视机的建模

1.7.1 电视机形状建模

1.7.2 电视机屏幕的建模

1.8 方桌的建模

1.8.1 桌面的建模

1.8.2 桌腿的建模

<<3ds max 5建筑效果图设计与制>>

1.9 椅子的建模

1.9.1 椅子的主体建模

1.9.2 坐垫的建模

1.10 墙上的字画

1.10.1 画框的制作

1.10.2 画的创建

1.11 天花顶的建模

1.11.1 建立天花顶

1.11.2 横段的建立

1.11.3 吸顶灯的建立

1.11.4 小灯的建立

1.12 隔断的建立

1.12.1 隔断柱子

1.12.2 隔断墙的建立

1.12.3 隔断墙上的装饰板

1.12.4 完成隔断

1.12.5 壁灯的建模

1.13 物体的材质

1.13.1 材质编辑器

1.13.2 茶几和茶具的材质

1.13.3 沙发的材质

1.13.4 UVW Mapping (贴图坐标) 修改器

1.13.5 电视柜和电视的材质

1.13.6 方桌和椅子的材质

1.13.7 画框和画的材质

1.13.8 天花顶和吸顶灯的材质

1.13.9 隔断和壁灯的材质

1.13.10 地面和墙的材质

1.13.11 地毯的建立

1.14 创建摄像机

1.14.1 布置场景

1.14.2 放置摄像机

1.15 灯光的应用

1.15.1 布光的原则

1.15.2 加入灯光

1.16 渲染基本参数

1.16.1 渲染的基本类型

1.16.2 快速渲染方式

1.16.3 渲染结果显示

1.17 本章小结

1.18 思考题

第2章 卧室效果图制作

2.1 地面和墙面的建模

2.1.1 地面的建模

2.1.2 墙面的建立

2.1.3 窗的建模

2.2 床的建模

<<3ds max 5建筑效果图设计与制>>

- 2.2.1 床的底部
- 2.2.2 床腿的建模
- 2.2.3 床垫的建模
- 2.2.4 床头的建模
- 2.2.5 床上用品
- 2.3 床头柜的建模
- 2.3.1 床头柜中间部分
- 2.3.2 床头柜脚的建模
- 2.3.3 柜面的建模
- 2.4 台灯的建模
- 2.4.1 灯座的建模
- 2.4.2 台灯罩的建模
- 2.5 画的建模
- 2.5.1 画框的建模
- 2.5.2 画的建模
- 2.6 天花板的建模
- 2.6.1 天花板的建模
- 2.6.2 小孔灯的建模
- 2.7 窗帘的建模
- 2.7.1 建模窗帘
- 2.7.2 制作窗幔
- 2.7.3 Loft (放样) 建模的常用参数
- 2.8 加入摄像机
- 2.9 加入灯光
- 2.10 本章小结
- 2.11 思考题
- 第3章 办公楼效果图制作
- 3.1 第二层的建模
- 3.1.1 基线的制作
- 3.1.2 主体的制作
- 3.1.3 “外墙”的建立
- 3.1.4 “压线”的制作
- 3.1.5 墙的材质
- 3.1.6 玻璃的压线
- 3.2 3至8层的建模
- 3.2.1 进行阵列
- 3.2.2 阵列工具
- 3.3 顶层的建模
- 3.3.1 顶层基线
- 3.3.2 顶层主体
- 3.4 底层的建模
- 3.4.1 底层基线的建立
- 3.4.2 底层主体
- 3.4.3 左窗体的建立
- 3.4.4 右窗体的建立
- 3.4.5 右边柱子的建模
- 3.4.6 台阶的建立

<<3ds max 5建筑效果图设计与制>>

3.5 办公楼正面装饰的建模

3.6 左侧窗体的建模

3.7 地面的建模

3.7.1 建立地面

3.7.2 草坪的建模

3.8 加入摄像机

3.9 设置灯光

3.10 本章小结

3.11 思考题

第4章 居民楼效果图制作

4.1 第二层建模

4.1.1 基线的建立

4.1.2 二层主体

4.1.3 凸窗的建模

4.1.4 其他窗户的建模

4.1.5 压线

4.2 3至6层建模

4.3 2至6层的窗景

4.4 镜像主体楼

4.5 楼顶的建模

4.5.1 楼顶基线

4.5.2 楼顶的建立

4.6 第一层的建模

4.6.1 主体的建立

4.6.2 窗的建模

4.6.3 门的建模

4.6.4 一层压线

4.7 地面建模

4.8 加入摄像机和灯光

4.8.1 加入摄像机

4.8.2 加入灯光

4.9 本章小结

4.10 思考题

第5章 后期处理

5.1 Photoshop的界面

5.2 景物的选取

5.2.1 选区选择景物

5.2.2 路径选取景物

5.3 倒影和阴影的制作

5.3.1 边缘的处理

5.3.2 倒影的制作

5.3.3 阴影的制作

5.4 后期处理实例

5.4.1 导入效果图

5.4.2 绿化室内

5.4.3 放入雕塑

5.4.4 画的阴影

<<3ds max 5建筑效果图设计与制>>

5.4.5 光照效果

5.5 本章小结

5.6 思考题

第6章 建模中的常见问题

6.1 操作界面

6.1.1 工具栏的选择

6.1.2 视图区的大小

6.1.3 操作出现错误

6.1.4 视图区改变

6.2 建模物体及修改

6.2.1 Line (线) 的精建模

6.2.2 创建物体和视图之间的转换

6.2.3 拉伸物体产生的错误

6.2.4 不能选择子对象

6.2.5 点的焊接

6.2.6 布尔运算

6.2.7 放样物体

6.3 贴图与修改

6.3.1 绝对获取

6.3.2 默认贴图和UVW mapping贴图

6.3.3 布尔运算后的贴图

6.3.4 人字形屋顶贴图

6.3.5 变形修改与贴图

6.3.6 放样物体贴图

6.4 材质和灯光

6.4.1 样本框的困惑

6.4.2 Raytraced (光线跟踪) 贴图

6.4.3 Bitmap位图的修改

6.4.4 泛光灯的布光原则

6.4.5 聚光灯的使用

6.5 图像的输出

6.5.1 图像的大小

6.5.2 图形文件的格式

6.5.3 摄像机与视图

6.6 本章小结

6.7 思考题

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>