

<<3ds max4 效果图制作教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max4 效果图制作教程>>

13位ISBN编号：9787900088819

10位ISBN编号：7900088814

出版时间：2002-4-1

出版时间：北京希望电子出版社,中国科学出版集团

作者：梁彩霞

页数：199

字数：309000

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 max4 效果图制作教程>>

内容概要

本教程为高等美术院校电脑美术系列教材之一。

本教程通过学习室内外装修设计的53个模型和5个效果图全景的制作，使读者快速学习掌握3ds max 4的基本功能以及制作效果图的方法和技巧。

本教程共8章，每章学习一个实例制作，详细介绍如何制作木门、台球厅、会议室、沙发、窗帘、衣柜、多用柜、席梦思、卧室和住宅楼。

最后介绍如何输出效果图。

本教程所学的各种模型均为室内外装饰设计的基本模型。

本教程循序渐进，图文并茂，文字简明，讲练结合，是作者多年从事3ds max教学的经验结晶。

读者只须用鼠标双击演示文件的图标，便可轻松学习相关章节模型制作的每一个步骤的操作过程。

本教程适用于3ds max的初中级用户、效果图制作人员、高校电脑美术专业或社会电脑美术培训班的教材。

本版CD为各章的场景文件和演示文件。

<<3ds max4 效果图制作教程>>

书籍目录

- 第一章 门的装修与木墙裙的制作 1
 - 1.1 建立一个Box(盒状体)作为门板 1
 - 1.1.1 建立Box(盒状体) 1
 - 1.1.2 制作一个材质赋予Box(盒状体) 2
 - 1.1.3 制作材质 3
 - 1.2 制作木线 4
 - 1.2.1 制作一个矩形作为路径 4
 - 1.2.2 制作第二个矩形, 修改后作为另一路径 4
 - 1.2.3 制作第三个矩形, 修改后作为截面 5
 - 1.2.4 使用Bevel Profile(轮廓倒角)制作木线 6
 - 1.3 使用Extrude(挤压)修改器制作一个墙体 8
 - 1.3.1 Extrude(挤压)建模 8
 - 1.3.2 Extrude(挤压)修改器参数 8
 - 1.3.3 使用Line(线)工具画出一个开有门口的墙立面 8
 - 1.3.4 为墙制作一个材质 9
 - 1.4 制作一个木墙裙 10
 - 1.4.1 建立Box(盒状体) 10
 - 1.4.2 为木墙裙制作一个材质 11
 - 1.4.3 为木墙裙制作花式木线造型 12
 - 1.5 为木门包上门口 14
 - 1.5.1 使用Line(线)工具画出一个门口立面 14
 - 1.5.2 为门口镶上木线 14
 - 1.5.3 为门口内制作一个细一些木线 17
 - 1.5.4 为木墙裙制作一个上部木线 17
 - 1.5.5 将木墙裙镜像复制到另一侧 18
 - 1.5.6 制作两幅画框摆在门的两侧 19
 - 1.5.7 制作一个大理石镜面反射材质的地面 21
 - 1.5.8 建立灯光效果 23
 - 1.6 练习 24
- 第二章 台球厅的制作 25
 - 2.1 台球桌放样 25
 - 2.2 台球桌材质 28
 - 2.3 球洞布尔运算 31
 - 2.4 球洞布尔运算材质 34
 - 2.5 台球桌面 35
 - 2.6 台球桌面材质 37
 - 2.7 台球桌面挡板 39
 - 2.8 台球桌面箱体与桌腿 41

<<3ds max4 效果图制作教程>>

- 2.9 球杆与球 46
- 2.10 合并场景 49
- 2.11 制作灯光 51
- 2.12 练习 55
- 第三章 建立一个会议室 56
 - 3.1 制作坐垫与靠背 56
 - 3.2 制作椅腿 59
 - 3.3 制作扶手 63
 - 3.4 制作会议桌 65
 - 3.5 合并会议桌 69
 - 3.6 合并会议椅 71
 - 3.7 调整灯光 72
 - 3.8 融入人物 76
 - 3.9 练习 82
- 第四章 制作足球、沙发与窗帘 83
 - 4.1 制作足球基本模型 83
 - 4.2 完善足球 87
 - 4.3 用Box制作一个沙发 91
 - 4.4 制作沙发材质 95
 - 4.5 修改沙发 96
 - 4.6 制作沙发腿 97
 - 4.7 制作一个反射沙发倒影的地面 101
 - 4.8 完善场景 106
 - 4.9 制作向一侧收拢、竖向折褶的窗帘 108
 - 4.10 放样窗帘并修改 110
 - 4.11 制作一个向上收拢、横向折褶的窗帘 114
 - 4.12 练习 115
- 第五章 制作衣柜、多用柜与席梦思 116
 - 5.1 制作一大衣柜 116
 - 5.2 制作衣柜框顶木线 119
 - 5.3 制作一张席梦思 122
 - 5.4 制作席梦思材质 124
 - 5.5 制作席梦思木床头和床头软垫 125
 - 5.6 制作席梦思箱体和床腿 128
 - 5.7 制作席梦思床头柜 131
 - 5.8 制作多用柜 133
 - 5.9 复制多用柜桌面 135
 - 5.10 为多用柜制抽屉 137
 - 5.11 练习 138
- 第六章 制作一个有灯光艺术环境的卧室 139
 - 6.1 打开“房间”的模型文件，合并已制作的模型 139
 - 6.2 继续合并已制作好的模型 142
 - 6.3 设置灯光 144
 - 6.4 设置吊灯 146
 - 6.5 模拟吊灯灯光向房顶上反射的效果 148

<<3ds max4 效果图制作教程>>

- 6.6 照亮房顶小灯区域的泛光灯 150
- 6.7 表现投影的八盏聚光灯 152
- 6.8 照亮房顶吊顶内部的彩灯 153
- 6.9 练习 155
- 第七章 制作一个阳光照耀下的住宅楼 156
 - 7.1 设置尺寸单位制作窗下墙 156
 - 7.2 制作窗间墙 160
 - 7.3 为楼房窗户制作一面窗上墙体与接缝 162
 - 7.4 用线框材质制作楼房的窗户 164
 - 7.5 复制楼房的窗户 166
 - 7.6 制作楼房的阳台 166
 - 7.7 复制楼层及镜像拷贝楼房另一侧 167
 - 7.8 给楼房制作玻璃 169
 - 7.9 给玻璃加一个材质 171
 - 7.10 复制楼房并建立地面 173
 - 7.11 建立阳光系统 176
 - 7.12 为楼房进行补光 178
 - 7.13 为地面建立树木 180
 - 7.14 为场景加入人物 183
 - 7.15 练习 185
- 第八章 输出效果图 186
 - 8.1 输出效果图的过程 186
 - 8.2 Render Scene(渲染场景)参数面板 187
 - 8.2.1 Common Parameters (普通参数) 面板 187
 - 8.2.2 Render Output File面板 189
 - 8.2.3 MAX Default Scanline A-Buffer (3dsmax4默认使用的扫描线A-缓存器) 面板 191
 - 8.3 渲染过程信息显示面板(Rendering) 194
 - 8.4 渲染输出一张打印效果图(A3纸的幅面) 197
 - 8.5 渲染输出一张印刷图像 198
 - 8.6 练习 199

<<3ds max4 效果图制作教程>>

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>