

<<3ds Max 9效果图设计典型实例>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9效果图设计典型实例>>

13位ISBN编号：9787121072154

10位ISBN编号：7121072157

出版时间：2008-10

出版时间：电子工业出版社

作者：博智图书

页数：601

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 9效果图设计典型实例>>

### 前言

目前,效果图行业在国内已经是一个非常成熟的行业,专业的设计公司如雨后春笋般地崛起,专业人才也大量涌现。

从大的角度来划分,效果图可以分为室内与室外两大类。

无论是哪一种效果图,其制作工具与方法基本部一致,当前的主流工具是3dsMax,这是一款非常优秀的三维设计软件,广泛应用于三维建模、动画、渲染等。

它是由Autodesk公司推出的,最早的版本3ds Max 1.0发布于1996年,迄今为止已经10多年之久,软件版本也升级到了3ds Max 9,几乎是一年一升级,功能不断增强,并且每次都带来了,很多新特性,越来越便于用户使用。

制作效果图主要分为三个工作阶段:前期建模,中期渲染、后期处理,前期建模工作上要是在3dsMax中完成的,既可以结合CAD技术进行建模,也可以直接在3ds Max中进行建模;中期渲染是一个非常重要的工作阶段,主要是完成材质与灯光的调整、渲染输出等,这项工作可以在3ds Max中完成,但是越来越多的用户喜欢用专业的渲染软件来工作,如LightScape、VRay等;后期处理是指在Photoshop中对渲染输出的效果图进行修饰,使其更加完美,添加配景、制作环境等。

理论上来看,制作效果图并不复杂,但我们需要不断地反复训练,在实践中提高自己的技术水平与艺术创造力。

室内外效果不仅可以展现设计师的原始构思、表现室内空间的设计方案、展示建筑设计意图,还可以让用户一目了然,直接通过视觉获知设计方案的实施结果,对投标或说服客户起剑举足轻重的作用;另外,它也是一件具有欣赏价值的美术作品。

因此,要求设计人员对建筑结构、施工工艺、色彩、环境、材质、灯光等各个方面具有综合运用能力,自身要有丰富的空间想像力和高度的审美意识,以及对计算机软件的操控能力。

所以,对于每一位效果图从业者来说,熟练掌握3ds Max以及相关的软件(如Photoshop)是必备的技能。

为了满足广大读者的学习需要,强化实战训练,提高制图水平,我们把一些真实的工程项目作为案例,以实例制作的方式向读者解析了制作室内外效果图的工作流程,特别传授了一些常见、高效的工作方法,如使用多边形进行单面建模、管理复杂场景中的模型、结合CAD图形建模,等等。

希望本书中的内容能对学习效果图制作的朋友起到一定的帮助作用。

全书以通俗的语言详尽地叙述了各类室内外效果图的制作方法,具有很强的实用性。

每一个实例都相互独立,非常适合读者自学与上机训练。

本书由博智图书编著,参加编写的主要成员有王翔宇,宿晓辉,徐丽、王开美、孙爱芳、谭桂爱、孙为钊、葛秀苓、于进训、朱海燕、于岁等。

由于水平有限,书中如有不妥之处,欢迎读者批评指正。

## <<3ds Max 9效果图设计典型实例>>

### 内容概要

本书以实例为先导，以手把手的方式讲授了室内外效果图的制作流程与实践经验，内容丰富、语言明快、结构严谨，从建模、赋材质到灯光表现，再到后期处理，一步一步地进行了解析，读者按照书中的步骤进行操作，就可以学会室内外效果图的制作技术，提高制作水平。

在内容结构上，本书分为两大部分：室外部分（第1章～第8章）与室内部分（第9章～第16章），每一部分又包括若干小类型的效果图实例，如客厅、卧室、书房、卫生间、民居、办公楼、高层、古建筑、鸟瞰效果图等，各实例相对独立、步骤完整，蕴含了大量操作技巧，具有很好的借鉴与指导作用。

本书适合于从事效果图制作、想从事效果图制作的读者朋友阅读，也特别适合于想进一步提高效果图制作水平的读者使用。

## 书籍目录

第1章 室外效果图制作基础 1.1 认识3ds Max 9界面 1.2 常见的建模方法 1.3 强大的材质编辑器 1.4 强大的灯光系统 1.5 全能的渲染设置 1.6 后期处理的重要性第2章 建筑小品效果图的制作 2.1 休闲椅的制作 2.2 公园小景的制作 2.3 花架的制作 2.4 趣味雕塑的制作第3章 别墅效果图的制作 3.1 模型的制作 3.2 整幢楼的整合 3.3 材质的编辑 3.4 相机和灯光的设置 3.5 别墅效果图的渲染输出 3.6 利用Photoshop进行后期处理第4章 多层住宅楼效果图的制作 4.1 模型的制作 4.2 材质的编辑 4.3 设置相机和灯光 4.4 住宅楼效果图的渲染输出 4.5 利用Photoshop进行后期处理第5章 办公楼效果图的制作 5.1 办公楼建筑模型的创建 5.2 材质的编辑 5.3 设置相机和灯光 5.4 办公楼效果图的渲染输出 5.5 利用Photoshop进行后期处理第6章 高层建筑效果图的表现 6.1 模型的制作 6.2 材质的编辑 6.3 相机和灯光的设置 6.4 高层效果图的渲染输出 6.5 利用Photoshop进行后期处理第7章 鸟瞰效果图的制作 7.1 在AutoCAD中描线 7.2 在3ds Max中制作地形 7.3 整合建筑 7.4 设置相机和灯光 7.5 鸟瞰效果图的渲染输出 7.6 利用Photoshop进行后期处理第8章 古建筑效果图的制作 8.1 古建筑模型的创建 8.2 古建筑材质的编辑 8.3 相机和灯光的设置 8.4 古建筑效果图的渲染输出 8.5 利用Photoshop进行后期处理第9章 玄关装饰效果图的制作 9.1 创建模型 9.2 合并家具 9.3 灯光的设置 9.4 利用Photoshop进行后期处理第10章 卧室装饰效果图的制作 10.1 模型的创建 10.2 室内线架的合并 10.3 设置相机、灯光并渲染输出 10.4 利用Photoshop进行后期处理第11章 餐厅装饰效果图的制作 11.1 建立模型 11.2 合并其他线架 11.3 设置相机、灯光并渲染输出 11.4 利用Photoshop进行后期处理第12章 儿童房装饰效果图的制作 12.1 模型的创建 12.2 室内线架的合并 12.3 灯光的设置与渲染输出 12.4 利用Photoshop进行后期处理第13章 客厅装饰效果图的制作 13.1 模型的创建 13.2 合并家具 13.3 设置灯光并渲染输出 13.4 利用Photoshop进行后期处理第14章 卫生间装饰效果图的制作 14.1 创建模型 14.2 合并造型 14.3 设置相机、灯光并渲染输出 14.4 利用Photoshop进行后期处理第15章 厨房装饰效果图的制作 15.1 模型的创建 15.2 设置相机并合并线架 15.3 创建灯光并渲染输出 15.4 利用Photoshop进行后期处理第16章 书房装饰效果图的制作 16.1 模型的创建 16.2 合并家具 16.3 设置相机、灯光并渲染输出 16.4 利用Photoshop进行后期处理

## 章节摘录

第1章 室外效果图制作基础作为Autodesk公司的主要3D产品，3ds Max有着广泛的应用，在影视特效、游戏开发和片头广告的制作领域都有很好的表现。

另外，由于其简洁的操作界面和参数化的工作方式，也使其成为建筑表现行业的不二之选。

在本书的开篇，我们首先了解一下3ds Max9软件的界面布局和基本功能，以及一些与建筑表现有关的基础知识。

希望通过本章的学习，读者能够对3ds Max9有一个感性的认识，为以后的学习打下基础。

## <<3ds Max 9效果图设计典型实例>>

### 编辑推荐

《3dsMax9效果图设计典型实例)》由电子工业出版社出版。

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>