

中国室内设计师资格认证培训(初级设计师)

3ds max 7 中文版 / Lightscape 3.2

室内装饰装潢效果图 技能培训教程 (一)

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

主编 / 毕玉清

- 55 个 3ds max 7 课堂实例操作
- 60 个 Lightscape 3.2 课堂实例操作
- 边讲解、边操作，图文并茂
- 目的明确、步骤详细
- 难易程度得当，可操作性强



海洋出版社



WISBOOK®
智慧图书

“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材
中国建筑设计研究院培训中心指定教材

中国室内设计师资格认证培训(初级设计师)

3ds max 7 中文版 / Lightscape 3.2

室内装饰装潢效果图 技能培训教程 (一)

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

主编 / 毕玉清

江苏工业学院图书馆
藏书章

海洋出版社

北京

内 容 简 介

本书是专为想获取中国室内设计师资格认证书(初级设计师)而编写的技能培训教程。本教程共两册,第一册以 3ds max 7/ Lightscape 3.2 为平台;第二册以 Photoshop CS/ AutoCAD 2006 为平台。

本书内容: 本册为第一册,以 3ds max 7/ Lightscape 3.2 为平台,由 20 章和附录构成。其中 3ds max 7 内容包括:3ds max 7 概述及界面,创建长方体和基本工具按钮,创建二维图形和二维转三维建模,三维模型的创建和编辑,创建复合物体——放样和布尔运算,NURBS 曲面建模,材质的调制和贴图的应用,灯光和摄像机的应用,渲染与环境特效,室内效果图制作技巧,室外效果图制作技巧,动画制作,粒子系统与空间扭曲,Video Post 视频合成器,导入与导出;Lightscape 3.2 内容包括:Lightscape 3.2 基础知识,Lightscape 3.2 操作流程,如何为 Lightscape 3.2 建立模型,文件的输入和设置,渲染输出及后期处理;附录为课后练习的答案。

本书特点: 将中国室内初级设计师必须掌握的基础理论和实际操作技能,融合到 3ds max 7 的 55 个课堂实例操作、Lightscape 3.2 的 60 个课堂实例操作中,操作任务明确,能力确定、水平相当,可操作性强,激发学习和动手热情;图文并茂,目的明确、步骤翔实,边讲解、边操作,方便教学和自学;随书附赠光盘提供丰富的素材,为教学、上机操作和应用提供便利;每章后面配有大量练习,即学即用,活学活用。

光盘内容: 范例素材及最终效果图。

适用范围: 中国建筑设计研究院人才培训中心在全国各地《中国室内设计师资格认证》(初级设计师)培训和考评点专用教材,也可以作为各类院校室内装饰装潢设计课程教材和社会室内装饰装潢设计培训班用书。

特别说明: 使用本教材需要获取“中国室内设计师资格认证”(初级设计师)的单位或个人请直接与中国建筑设计研究院人才培训中心联系,电话 010-62235737。

图书在版编目(CIP)数据

室内装饰装潢效果图技能培训教程/毕玉清主编. —北京:海洋出版社,2006.6

ISBN 7-5027-6049-0

I.室… II.毕… III.室内装饰—建筑设计:计算机辅助设计—图形软件—教材 IV.TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 033906 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑:钱晓彬 王勇

责任校对:肖新民

责任印制:肖新民 阎秋华

CD 制作者:海洋多媒体开发中心 周京艳

CD 测试者:海洋多媒体开发中心 朱丽华

排 版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)字
100081

经 销:新华书店

发 行 部:(010) 62132549 62112880-878

62174379(传真) 86489673(小灵通)

技术支持:www.wisbook.com/bbs

网 址:www.wisbook.com

承 印:北京媛明印刷厂

版 次:2006 年 6 月第 1 版

2006 年 6 月北京第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:27

数:640 千字

印 数:1~3000 册

定 价:70.00 元(2 册,1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

中国室内设计师成长的摇篮

——中国建筑设计研究院培训中心

中国建筑设计研究院培训中心部分教师、学员留影



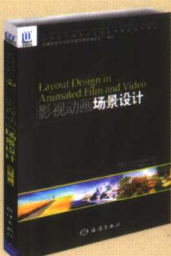
高等院校动画、漫画、游戏、多媒体专业教材
一套影响和推动中国动画、漫画发展和未来的权威专业教材



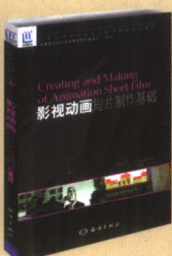
黑白印刷
HY-6295
ISBN 7-5027-6459-3
定价: 39.00元



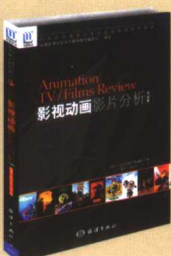
全彩印刷
HY-6202
ISBN 7-5027-6426-7
定价: 49.00元 (含1CD)



全彩印刷
HY-6234
ISBN 7-5027-6329-5
定价: 49.00元 (含1CD)



部分彩印
HY-6194
ISBN 7-5027-6279-5
定价: 49.00元 (含1CD)



部分彩印
HY-6177
ISBN 7-5027-6265-5
定价: 58.00元 (含1CD)



部分彩印
HY-6196
ISBN 7-5027-6320-1
定价: 39.00元 (附赠1DVD)



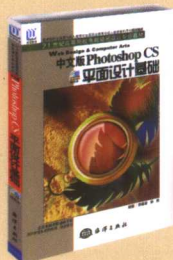
部分彩印
HY-6178
ISBN 7-5027-6264-7
定价: 49.00元 (含1CD)



部分彩印
HY-6195
ISBN 7-5027-6314-7
定价: 39.00元 (附赠1CD)



全彩印刷
HY-6204
ISBN 7-5027-6532-8
定价: 55.00元 (含1CD)



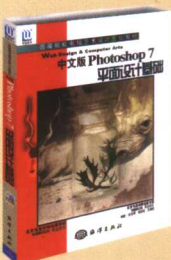
全彩印刷
HY-6209
ISBN 7-5027-6211-6
定价: 55.00元 (含1CD)



全彩印刷
HY-6212
ISBN 7-5027-6318-X
定价: 58.00元 (含1CD)



全彩印刷
HY-6213
ISBN 7-5027-6319-8
定价: 62.00元 (1CD+1DVD)



全彩印刷
HY-6131
ISBN 7-5027-6211-6
定价: 55.00元 (含1CD)



全彩印刷
HY-6126
ISBN 7-5027-6162-4
定价: 62元 (2CD+1DVD)



黑白(彩插)
HY-6170
ISBN 7-5027-6251-5
定价: 45元 (含2CD)



全彩印刷
HY-6116
ISBN 7-5027-6156-X
定价: 62.00元 (含1CD)



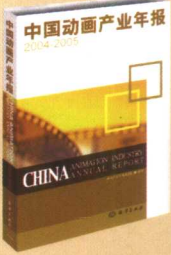
全彩印刷
HY-6035
ISBN 7-5027-5954-9
定价: 58.00元 (附赠1CD)



全彩印刷
HY-6036
ISBN 7-5027-5953-0
定价: 58.00元 (附赠1CD)



全彩印刷
HY-6037
ISBN 7-5027-6008-3
定价: 58.00元 (附赠1CD)



双色印刷
HY-6310
ISBN 7-5027-6503-4
定价: 128.00



部分彩印
HY-6201
ISBN 7-5027-6271-X
定价: 49.00元



全彩印刷
HY-6199
ISBN 7-5027-6062-8
定价: 298.00元 (7DVD)



双色印刷
HY-6311
ISBN 7-5027-6062-8
定价: 298.00元 (含10DVD)



全彩印刷
HY-6070 16开本
ISBN 7-5027-5956-5
定价: 62.00元 (含1CD)



全彩印刷
HY-6071 16开本
ISBN 7-5027-5951-4
定价: 68.00元 (含1CD)



全彩印刷
HY-6072 16开本
ISBN 7-5027-5948-4
定价: 62.00元 (含1CD)



热烈祝贺
《MAYA ANIMATION 动画卷·设定》、
《MAYA RENDERING 渲染卷》、
《MAYA MODELING 模型卷》、
繁体版问世,畅销港、澳、
台及全球华人地区!

读者回函卡



WISBOOK

亲爱的读者：

感谢您对海洋智慧IT图书出版工程的支持！为了今后能为您及时提供更实用、更精美、更优秀的计算机图书，请您抽出宝贵时间填写这份读者回函卡，然后剪下并邮寄或传真给我们，届时您将享有以下优惠待遇：

- 成为“读者俱乐部”会员，我们将赠送您会员卡，享有购书优惠折扣。
- 不定期抽取幸运读者参加我社举办的技术座谈研讨会。
- 意见中肯的热心读者能及时收到我社最新的免费图书资讯和赠送的图书。

姓名：	性别：	☐ 男 ☐ 女	年龄：
职业：	爱好：		
联络电话：	电子邮件：		
通讯地址：	邮编：		

1 您所购买的图书名：_____ 购买地点：_____

2 您现在对本书所介绍的软件的运用程度是在：☐ 初学阶段 ☐ 进阶/专业

3 本书吸引您的地方是：☐ 封面 ☐ 内容易读 ☐ 作者 ☐ 价格 ☐ 印刷精美

☐ 内容实用 ☐ 配套光盘内容 其他 _____

4 您从何处得知本书：☐ 逛书店 ☐ 宣传海报 ☐ 网页 ☐ 朋友介绍
☐ 出版书目 ☐ 书市 其他 _____

5 您经常阅读哪类图书：

☐ 平面设计 ☐ 网页设计 ☐ 工业设计 ☐ Flash 动画 ☐ 3D 动画 ☐ 视频编辑

☐ DIY ☐ Linux ☐ Office ☐ Windows ☐ 计算机编程 其他 _____

6 您认为什么样的价位最合适：_____

7 请推荐一本您最近见过的最好的计算机图书：

书名：_____ 出版社：_____

8 您对本书的评价：_____

9 您还需要哪方面的计算机图书，对所需的图书有哪些要求：_____

地址：北京市海淀区大慧寺路8号705室 钱晓彬 收 邮编：100081 电话：010-62113858

E-mail: joy@wisbook.com 传真：010-62174379 网址：www.wisbook.com 技术支持：www.wisbook.com/tbs



海洋出版社



北京海洋智慧图书有限公司



《醉爱》(2DVD) 电子相册制作者的终极兵器



查看以往动画

动画制作教程

海洋出版社计算机图书出版中心

北京海洋智慧图书有限公司

→ 海洋出版社网站

新闻播报

- 关于3ds max 7毛发系统安装答疑 (2006-3-23)
- 中国动画短片“奥斯卡”获奖作品集... (2006-3-17)
- 可视化授课《Maya培训讲座》春季登... (2006-2-10)
- 《3ds max 7标准教程》光盘使用的问题 (2005-12-30)
- 《醉爱》由Photoshop、Premiere和After... (2005-12-29)
- 凡选购《网页设计基础与应用——项目课... (2005-12-23)
- 中国动画学会“2005动画年会”在桂林召... (2005-12-21)
- 首届中国动漫职业教学研讨会暨全国高职... (2005-10-18)
- 关于《Photoshop细说电脑印刷图像色彩调... (2005-10-8)

>>更多新闻...

最新书目下载

读者在线回函卡

图书搜索:

图书名称

立即搜索

高级搜索



我的购物车

用户名:

密码:

登录

我要注册

忘记密码 | 购物车 | 退出登录

快速导航

图文处理与工程制图



Photoshop



Illustrator



PageMaker



CorelDRAW



AutoCAD



Pro/Engineer



Acrobat



Protel



FreeHand

三维设计与多媒体制作

网络技术与网站开发

办公软件与操作系统

计算机教材与基础教程

推荐图书 立即注册 9折购书 免邮资



编号:HY-6304
市场价:¥65
会员价:¥49.5
VIP价:¥44

样张

购买

中文版Photoshop CS界面设计案例实训



编号:HY-6293
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4

样张

购买

醉爱Photoshop CS/Premiere Pro 电子相册VCD/DVD制作/合成/刻录全能通



编号:HY-6081
市场价:¥68
会员价:¥79.2
VIP价:¥70.4

样张

购买

百年好合 Photoshop 7.0/Premiere 6.5动感婚纱相册制作精粹



编号:HY-6115
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4

样张

购买

三维动画大师: 中文版3ds max 7 完全自学手册



编号:HY-6198
市场价:¥98
会员价:¥88.2
VIP价:¥78.4

样张

购买

影视后期合成高手combustion 3 完全自学手册



编号:HY-6138
市场价:¥82
会员价:¥73.8
VIP价:¥65.6

样张

购买

建筑效果图表现——3ds max 6 & Photoshop CS完全自学手册



编号:HY-6086
市场价:¥78
会员价:¥70.2
VIP价:¥62.4

样张

购买

影像制作巨匠中文版Photoshop CS完全自学手册



编号:HY-6080
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4

样张

购买

影视编辑高手Premiere Pro完全自学手册



编号:HY-6309
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4

样张

购买

影视编辑高手中文Premiere Pro 完全自学手册



编号:HY-6123
市场价:¥65
会员价:¥49.5
VIP价:¥44

样张

购买

中文版Flash MX 2004动画制作宝典



编号:HY-6255
市场价:¥68
会员价:¥52.2
VIP价:¥46.4

样张

购买

中文版Dreamweaver MX 2004网页设计宝典



编号:HY-6266
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4

样张

购买

数码照片艺术处理与DVD片头相册制作Photoshop CS/Premiere 6.5 完全自学手册

版权所有 WISBOOK.COM 2003-2004 热线直拨:86-010-62112880-828

客户服务中心信箱: joy@wisbook.com OICQ: 209419 MSN: a_mizi@msn

地址: 北京市海淀区大慧寺路8号 海洋出版社716房间 邮编: 100081

社址: 北京市海淀区大慧寺路8号 邮编: 100081 销售热线: 010-62132549, 62113858

传真: 62174379 网址: www.wisbook.com 技术支持: www.wisbook.com/bbs

邮局汇款地址: 北京海淀区大慧寺路8号海洋预报中心大楼716室 收款人: 吴萍

热烈祝贺海洋出版社海洋智慧图书网站开通啦! 更多的惊喜等着你的光临!

拾遺補記

翼有所益

吳玉清
1983年

中国室内设计师资格认证培训教材

编 委 会

主 编：毕玉清

副主编：杨绥华

编 委：（排名不分先后）

赵宏儒 郭万军 袁传杰 黄 威 钱晓彬

周京艳 王 勇 黄梅琪 李 弘 蒋湘群

刘 英 张 洁 朱丽华 王红卫

本书执笔人：郭万军 赵宏儒 蔡本有

《中国室内设计师资格认证考评》简介

《中国室内设计师资格认证培训》考评是中国建筑设计研究院人才培训中心依托其强大的设计师资, 丰厚的设计文化底蕴, 在建筑设计、建筑装饰室内设计、建筑动画、各种建筑规范领域树立了一个行业标准, 是从事室内设计和建筑效果图表现的通行证。本中心秉承规范教学的原则, 已经为社会输送了大批合格设计人才, 产生了巨大的社会效益, 成为建筑设计、室内设计、建筑动画培训等领域的首选品牌。一流的师资, 良好的教学环境, 优越的地理位置, 规范的教学模式是学习室内设计的首选地。数年来, 中国建筑设计研究院人才培训中心开展的培训和认证项目包括:

1. 内设计精装脱产培训班 (四个月)
2. 内设计全科装脱产培训班 (六个月)
3. 室内设计手绘效果图培训班 (二个月)
4. 室内设计电脑效果图培训班 (二个月)
5. 建筑动画培训班 (一个半月)
6. 景观设计师培训班
7. 中国室内设计师 (中级) 资格认证考评
8. 中国室内设计师 (高级) 资格认证考评

为了满足国内对室内设计师利用电脑表现设计的巨大市场需求, 提高劳动素质和促进就业, 中国建筑设计研究院人才培训中心结合数年来在建筑领域电脑设计表现培训方面的教学 and 实践经验, 以及广大学员的建议和需求的基础上, 组织长期致力教学一线的老师 and 业内专业人士共同开发了室内装饰装潢效果图教材。本教材分为两册, 第一册以 3ds max 7 中文版、Lightscape3.2 为平台; 第二册以 Photoshop CS 中文版、AutoCAD2006 中文版为平台, 通过海洋出版社出版, 旨在提高室内设计师的综合素质和建筑效果图的表现能力。

本册由 17 章和附录构成, 其中 Photoshop CS 提供了 45 个课堂实例操作, AutoCAD2006 提供了 62 个课堂实例操, 基础知识与实际操作紧密结合。

本教材既突出了建筑表现技法的实用性, 又突出了基础知识的重要性, 较好的解决了专业人员的学习和获取证书问题。本书将室内设计师必须应掌握的基础理论和实际操作技能通过大量典型而实用的范例, 边讲解、边操作, 图文并茂, 任务明确、能力准确、水平相当, 可操作性强, 每章后面配有大量练习, 学习轻松, 方便教学和自学。

本教材不但中国建筑设计研究院人才培训中心在全国各地室内设计培训点专用教材, 同时也可以作为大专院校室内装饰装潢设计专业和社会室内装饰装潢设计培训班教材。

总部地址: 北京市西直门内大街玉桃园三区十三号楼

电话: 010-62235737

62232226 转 505

传真: 010-62211513

邮编: 100035

Q Q: 410090797

网站地址: www.cctv-19.com

中国建筑设计研究院人才培训中心

中国建筑设计研究院人才培训中心依托其强大的设计师资,丰厚的设计文化底蕴,在建筑设计、建筑装饰室内设计、建筑动画、各种建筑规范领域树立了一个行业标准,是从事室内设计和建筑效果图表现的通行证。本中心秉承规范教学的原则,已经为社会输送了大批合格设计人才,产生了巨大的社会效益,成为建筑设计、室内设计、建筑动画培训等领域的首选品牌。一流的师资,良好的教学环境,优越的地理位置,规范的教学模式是学习室内设计的首选地。数年来,中国建筑设计研究院人才培训中心开展的培训和认证项目包括:

1. 室内设计精装脱产培训班(四个月)
2. 室内设计全科装脱产培训班(六个月)
3. 室内设计手绘效果图培训班(二个月)
4. 室内设计电脑效果图培训班(二个月)
5. 建筑动画培训班(一个半月)
6. 景观设计师培训班
7. 中国室内设计师(中级)资格认证考评
8. 中国室内设计师(高级)资格认证考评

个人资料:

姓名_____ 性别_____

文化程度_____ 职业_____

联系电话_____ 邮政编码_____

通讯地址_____

E-MAIL_____ QQ _____

培训专业_____

本书意见反馈:

服务条款: 1. 凭此卡报名任何专业培训班,可免报名费 200 元。2. 此卡可复印或手抄均有效。3. 此卡无限期有效。

总部地址: 北京市西直门内大街玉桃园三区十三号楼

电话: 010-62235737 62232226 转 505

传真: 010-62211513

邮编: 100035

Q Q: 410090797

网站地址: www.cctv-19.com

前 言

自上世纪末至本世纪初,随着新科学、新技术的飞速发展,建筑设计、环境规划设计、建筑装修设计等各方面都从传统的手工绘制发展到了计算机图文设计。现代技术的飞跃催生了新兴行业——CG(计算机表现)行业。从前几年的建筑表现到近几年建筑动画再到现在的虚拟现实,可以说计算机图文制作的发展速度是我们始料不及的。更值得骄傲的是我国建筑表现行业已跃入世界先进水平行业。

现在我国建筑表现行业既拥有国内市场又拥有国际市场,可以说是“前途无量”。随着社会各界对建筑表现行业发展的日益关注,全国各地院校纷纷建立了环境艺术、装潢设计等专业,出现了除大专院校以外,还有中专、短期培训等各种层次的教育形式,为更多有志于在建筑表现领域发展的青年提供了大量的学习机会。

中国建筑设计研究院人才培训中心依托院(集团)的国家建筑行业综合实力强、科技含量高、高精的设计研究之师资(院有院士2人,全国工程勘察、设计大师6人,国家一级注册建筑师、结构工程师392人,高级设计、研究人员1016人),丰厚的建筑文化底蕴,通过数年来开展《中国室内设计师资格认证》(中级、高级)的考评工作,已经在建筑设计、建筑装饰室内设计、建筑动画,及有关方面拥有了自己的知名品牌和科研成果的培训单位,为社会输送了大批优秀设计人才,产生了巨大的社会效益,已经成为建筑设计、室内设计、建筑动画培训等领域的首选品牌。

为了满足国内对室内设计师资格认证的巨大市场需求,提高劳动素质和促进就业,中国建筑设计研究院人才培训中心结合数年来在中国室内设计电脑表现培训方面的教学 and 实践经验,以及广大学员的建议和需求的基础上,组织长期致力教学一线的老师 and 业内专业人士共同编写了《室内装饰装潢效果图》教材。本教材分为两册,第一册以3ds max 7中文版、Lightscape 3.2为平台;第二册以Photoshop CS中文版、AutoCAD2006中文版为平台,并由海洋出版社出版,旨在提高室内设计师的综合素质和建筑效果图的表现能力。

本教材(共2册),既突出了建筑表现技法的实用性,又突出了基础知识的重要性,较好地解决了专业人员的学习和获取证书问题。本书将室内设计师必须掌握的基础理论和实际操作技能通过大量典型而实用的范例,边讲解、边操作,图文并茂,目的明确、步骤合理、难易程度相当,可操作性强;每章后面配有大量练习,学习轻松,方便教学和自学。

衷心希望本教材能够对从事室内设计师培训的单位和拟在较短时间内提高室内设计电脑表现能力的广大建筑装饰设计从业人员有所帮助,并寄希望于我国建筑表现行业更加成熟壮大,我国建设事业蒸蒸日上。

由于时间的紧迫以及建筑动画制作技术的复杂性,在编写过程中难免存在着不足和纰漏,恳切希望广大专家、同行批评指正。

教材编写委员会

目 录

第一部分 中文版 3ds max 7 基础

第 1 章 3ds max 7 概述及界面	1	2.2 选择对象	22
1.1 3ds max 7 的操作界面	1	2.2.1 常用选择方法	22
1.1.1 标题栏	1	2.2.2 选择过滤器	25
1.1.2 菜单栏	2	2.2.3 选择区域工具	25
1.1.3 主工具栏	2	2.2.4 交差选择和窗口选择	26
1.1.4 命令面板	3	2.3 对象的变换与复制	26
1.1.5 视图区	6	2.3.1 常用变换工具	27
1.1.6 视图控制区	6	2.3.2 【变换输入】对话框	28
1.1.7 轨迹栏和动画控制区	8	2.3.3 利用变换工具复制对象	28
1.1.8 状态栏与提示栏	9	2.4 对象的镜像和对齐	29
1.2 调整界面基本布局	9	2.4.1 镜像对象	29
1.2.1 转换视图	10	2.4.2 对齐对象	30
1.2.2 设置快捷键	10	2.5 对象的阵列	31
1.2.3 改变视图布局	11	2.5.1 阵列工具	31
1.2.4 设置物体在视图中的显示类 型	12	2.5.2 间隔工具	33
1.2.5 工具栏和命令面板的显示与 隐藏	12	2.6 制作茶几模型	34
1.3 文件的基本操作	13	2.7 小结	39
1.3.1 新建场景	13	2.8 课堂练习	39
1.3.2 重置场景	13	第 3 章 创建二维图形和二维转三维 建模	40
1.3.3 打开场景	13	3.1 创建二维图形	40
1.3.4 合并场景	14	3.1.1 创建线	41
1.3.5 保存场景	15	3.1.2 创建矩形	43
1.4 参考坐标系与轴向限制	15	3.1.3 创建圆和椭圆	43
1.4.1 参考坐标系	15	3.1.4 创建弧	43
1.4.2 轴心点控制	16	3.1.5 创建圆环	44
1.4.3 轴向限制	16	3.1.6 创建多边形	44
1.5 小结	17	3.1.7 创建星形	45
1.6 课堂练习	17	3.1.8 创建文本	45
第 2 章 创建长方体和基本工具按钮	19	3.1.9 创建螺旋线	46
2.1 创建长方体	19	3.1.10 创建截面	47
2.1.1 创建长方体	19	3.2 认识修改器堆栈	47
2.1.2 长方体参数调整	21	3.3 编辑样条线	49
		3.3.1 编辑顶点	49

3.3.2 编辑线段	51	5.1 【放样】建模	83
3.3.3 编辑样条线	52	5.1.1 创建放样模型	84
3.4 二维转三维建模方法	53	5.1.2 放样参数及选项	86
3.4.1 【挤出】建模	54	5.1.3 放样物体的变形修改	87
3.4.2 【车削】建模	55	5.1.4 制作窗帘	89
3.4.3 【倒角】建模	57	5.2 创建【布尔运算】复合对象	94
3.4.4 【倒角剖面】建模	58	5.2.1 利用布尔运算挖除门窗洞	94
3.5 小结	59	5.2.2 布尔运算参数讲解	95
3.6 课堂练习	59	5.2.3 布尔运算需要注意的问题	97
第4章 三维模型的创建和编辑	60	5.3 小结	97
4.1 创建标准基本体	60	5.4 课堂练习	97
4.1.1 圆锥体	61	第6章 NURBS 曲面建模	100
4.1.2 球体和几何球体	61	6.1 创建 NURBS 曲面	100
4.1.3 圆柱体和管状体	63	6.1.1 创建标准曲面	100
4.1.4 圆环	64	6.1.2 创建标准曲线	101
4.1.5 四棱锥	64	6.1.3 将网格物体转换为 NURBS 曲面	102
4.1.6 茶壶	65	6.2 NURBS 曲面的子对象	103
4.1.7 平面	65	6.2.1 【点】修改级别	103
4.2 创建扩展基本体	66	6.2.2 【曲线】修改级别	103
4.2.1 异面体	66	6.2.3 【曲线 CV】修改级别	104
4.2.2 环形结	67	6.2.4 【曲面】修改级别	104
4.2.3 切角长方体和切角圆柱体	68	6.2.5 【曲面 CV】修改级别	104
4.2.4 油罐、胶囊和纺锤	69	6.3 【NURBS】工具箱	105
4.2.5 L-Ext (L 型延伸物) 和 C-Ext (C 型延伸物)	70	6.3.1 【点】工具	105
4.2.6 球棱柱	70	6.3.2 【曲线】工具	106
4.2.7 环形波	71	6.3.3 【曲面】工具	109
4.2.8 棱柱	71	6.4 NURBS 曲面建模应用实例	113
4.2.9 软管	72	6.4.1 制作床罩模型	113
4.3 三维模型的编辑和修改	73	6.4.2 制作餐桌模型	115
4.3.1 【弯曲】修改	73	6.5 小结	116
4.3.2 【锥化】修改	74	6.6 课堂练习	116
4.3.3 【噪波】修改	74	第7章 材质的调制和贴图的应用	118
4.3.4 【晶格】修改	75	7.1 认识材质编辑器	118
4.3.5 【编辑网格】修改器	76	7.1.1 示例窗	118
4.3.6 【网格平滑】修改器	78	7.1.2 工具按钮	119
4.3.7 制作一扇艺术造型门	78	7.1.3 参数控制区	121
4.4 小结	80	7.1.4 为贴图方式指定贴图	125
4.5 课堂练习	81	7.1.5 创建和调用材质库	127
第5章 创建复合物体——放样和布尔 运算	83	7.2 常用贴图类型	128
		7.2.1 【位图】贴图	129

7.2.2 【棋盘格】贴图	129	9.1.3 生成效果图的渲染格式	168
7.2.3 【噪波】贴图	129	9.2 环境设置	169
7.2.4 【渐变】贴图	130	9.2.1 添加背景	169
7.2.5 【平面镜】贴图	131	9.2.2 添加环境光	171
7.2.6 【光线跟踪】贴图	131	9.2.3 添加特效	172
7.3 调整贴图坐标	132	9.3 效果设置	179
7.3.1 调整贴图坐标	132	9.3.1 镜头效果	179
7.3.2 为子对象指定贴图坐标	134	9.3.1 其他效果	182
7.4 常用材质类型	136	9.4 小结	184
7.4.1 【混合】材质	136	9.5 课堂练习	184
7.4.2 【双面】材质	137	第 10 章 室内效果图制作技巧	186
7.4.3 【多维/子对象】材质	137	10.1 CAD 图形的置入	186
7.4.4 【无光/投影】材质	138	10.2 框架的建立	189
7.5 为卧室模型赋予材质	138	10.2.1 墙体的建立	189
7.6 小结	141	10.2.2 创建窗户地面和顶面	190
7.7 课堂练习	142	10.2.3 材质的调制	193
第 8 章 灯光和摄像机的应用	144	10.3 厅造型的建立	194
8.1 灯光的基本知识	144	10.3.1 门包线、踢角线的建立	194
8.1.1 灯光的功能分类	144	10.3.2 顶的创建	195
8.1.2 影响光照效果的主要因素	145	10.3.3 电视墙及电视组合	196
8.1.3 灯光布局的基本原则	146	10.3.4 沙发的制作	197
8.2 灯光的类型	146	10.3.5 材质的调制	199
8.2.1 标准光源	146	10.4 合并场景	202
8.2.2 真实光源	148	10.5 摄像机与灯光设置	203
8.3 泛光灯参数调整	149	10.6 后期处理	206
8.3.1 【常规参数】调整	149	10.6.1 效果图渲染输出	206
8.3.2 【强度/颜色/衰减】调整	150	10.6.2 后期处理	207
8.3.3 阴影参数的设置及应用	151	10.7 小结	210
8.4 其他灯光参数调整	152	10.8 课堂练习	211
8.4.1 【聚光灯】参数调整	152	第 11 章 室外效果图制作技巧	212
8.4.2 【天光】参数调整	153	11.1 制作大厦整体框架	212
8.5 摄像机的应用和透视原理	154	11.1.1 制作世纪大厦的整体框架	212
8.5.1 摄像机参数讲解	155	11.1.2 材质的调制	215
8.5.2 透视的基本原理	157	11.2 制作顶部造型与门厅造型	216
8.6 为卧室场景设置摄像机和灯光	158	11.2.1 制作大厦的顶部造型	216
8.7 小结	162	11.2.2 制作门厅造型	218
8.8 课堂练习	162	11.2.3 材质的调制	221
第 9 章 渲染与环境特效	164	11.3 设置摄像机与灯光	221
9.1 渲染的设置	164	11.4 后期处理	224
9.1.1 渲染的工具	164	11.5 小结	230
9.1.2 渲染场景	167	11.6 课堂练习	230

第 12 章 动画制作231	13.3.3 制作逼真的爆炸效果.....266
12.1 动画的基础知识.....231	13.4 小结.....269
12.1.1 动画产生的基本原理.....231	13.5 课堂练习.....269
12.1.2 技术名词的含义.....232	第 14 章 Video Post 视频合成器271
12.1.3 制作动画的基本步骤.....232	14.1 认识【Video Post】(视频合成器) ...271
12.2 【时间配置】对话框.....233	14.2 图像过滤和图像层事件.....274
12.3 【轨迹视图】.....234	14.2.1 添加图像过滤事件.....275
12.3.1 制作简单的位移动画.....235	14.2.2 镜头特效.....277
12.3.2 对动画进行编辑.....235	14.2.3 添加图像层事件.....281
12.3.3 【轨迹视图】.....237	14.3 合成“飞机飞行”动画.....283
12.4 动画的约束功能.....241	14.3.1 添加场景需要的图片.....283
12.4.1 约束种类.....241	14.3.2 设置片头文字动画.....284
12.4.2 约束功能的使用方法.....242	14.3.3 飞机飞行动画.....286
12.4.3 制作摄像机浏览动画.....243	14.3.4 片尾文字动画.....287
12.4.4 动画场景的渲染输出.....246	14.3.5 渲染输出动画.....289
12.5 小结.....248	14.4 小结.....290
12.6 课堂练习.....248	14.5 课堂练习.....290
第 13 章 粒子系统与空间扭曲249	第 15 章 导入与导出292
13.1 粒子系统.....249	15.1 AutoCAD、Lightscape、Photoshop
13.1.1 PF Source (粒子流来源) ...250	软件简介.....292
13.1.2 喷射.....251	15.1.1 AutoCAD 软件简介.....292
13.1.3 雪.....252	15.1.2 Lightscape 软件简介.....293
13.1.4 暴风雪.....253	15.1.3 Photoshop 软件简介.....293
13.1.5 粒子阵列.....256	15.2 导入、导出文件的格式.....294
13.1.6 粒子云.....257	15.3 导入、导出的注意事项.....294
13.1.7 超级喷射.....258	15.3.1 导入 3DS 或 PRJ 文件.....295
13.2 空间扭曲物体.....259	15.3.2 导入 AI 文件.....295
13.2.1 路径跟随.....259	15.3.3 导出 DWG 和 DXF 文件.....298
13.2.2 粒子爆炸.....259	15.3.4 导出 3DS 文件.....299
13.2.3 重力.....260	15.3.5 导出 AI 文件.....299
13.2.4 风.....260	15.3.6 导出 LP 文件.....300
13.3 空间变形与物体的绑定.....261	15.4 小结.....301
13.3.1 制作喷泉.....261	15.5 课堂练习.....301
13.3.2 制作下雪效果.....264	

第二部分 Lightscape 3.2 基础

第 16 章 Lightscape 3.2 基础知识303	16.2.1 局部光照.....305
16.1 Lightscape 的技术优势.....303	16.2.2 全局光照.....305
16.2 Lightscape 相关技术知识.....304	16.2.3 光影跟踪.....306

16.2.4	光能传递 (Radiosity)	307	18.1.3	原则 3 避免表面交叉重 叠	344
16.2.5	光影跟踪和光能传递的技 术对比	307	18.1.4	原则 4 提高模型的效率	345
16.3	Lightscape 操作界面	308	18.1.5	原则 5 使用规则多边形	346
16.3.1	整体操作界面介绍	308	18.1.6	原则 6 避免出现重合表 面	347
16.3.2	菜单栏速览	310	18.1.7	原则 7 避免出现 T 型顶 点	347
16.3.3	工具栏速览	313	18.2	在 3ds max 中建立模型	348
16.3.4	列表速览	314	18.2.1	3ds max 创建模型流程	348
16.4	课后练习	316	18.2.2	实例操作步骤详解	349
第 17 章	Lightscape 3.2 操作流程	317	18.3	调整模型的表面方向	361
17.1	Lightscape 基本操作流程	317	18.4	设置纹理贴图	363
17.1.1	准备阶段的操作流程	318	18.5	将模型输出为 Lightscape 准备文 件	369
17.1.2	解决阶段的操作流程	320	18.6	课堂练习	371
17.2	准备阶段操作实例	322	第 19 章	文件的输入和设置	373
17.2.1	准备阶段流程介绍	322	19.1	Lightscape 输入模型	373
17.2.2	打开准备文件	323	19.1.1	输入模型的基本操作	374
17.2.3	观察模型	323	19.1.2	输入 DWG 格式的画廊模 型	375
17.2.4	定义材料	326	19.1.3	输入时载入图块和材料	376
17.2.5	使用材料库	327	19.2	对模型进行表面定向	377
17.2.6	显示纹理	328	19.2.1	表面定向	377
17.2.7	定向光源	328	19.2.2	观察模型并设置视图	379
17.2.8	保存文件	329	19.3	设置表面处理参数	380
17.3	解决阶段操作实例	330	19.4	定义材料	381
17.3.1	解决阶段流程介绍	330	19.5	定义光源	386
17.3.2	初始化准备模型	330	19.6	调整光源属性	389
17.3.3	设置处理参数	331	19.7	设置全局处理参数	391
17.3.4	检查解决方案	332	19.8	设置表面处理参数	395
17.3.5	进行光能传递处理	332	19.9	课堂练习	396
17.3.6	调整解决文件	333	第 20 章	渲染输出及后期处理	397
17.3.7	设置日光效果	335	20.1	静帧图像的渲染输出	397
17.3.8	输出结果	338	20.2	渲染输出带通道的图像	400
17.4	Lightscape 的文件类型	341	20.3	Photoshop 后期处理	402
17.5	课堂练习	342	20.4	动画文件的渲染输出	404
第 18 章	如何为 Lightscape 3.2 建立 模型	343	20.5	图像的输出格式	412
18.1	创建 Lightscape 模型的基本原则	343	20.6	课堂练习	416
18.1.1	原则 1 只创建接受光线 的表面	343	附录	练习答案	417
18.1.2	原则 2 尽量使用大的连 续表面代替大量小的表面	344			