

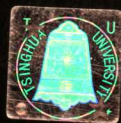
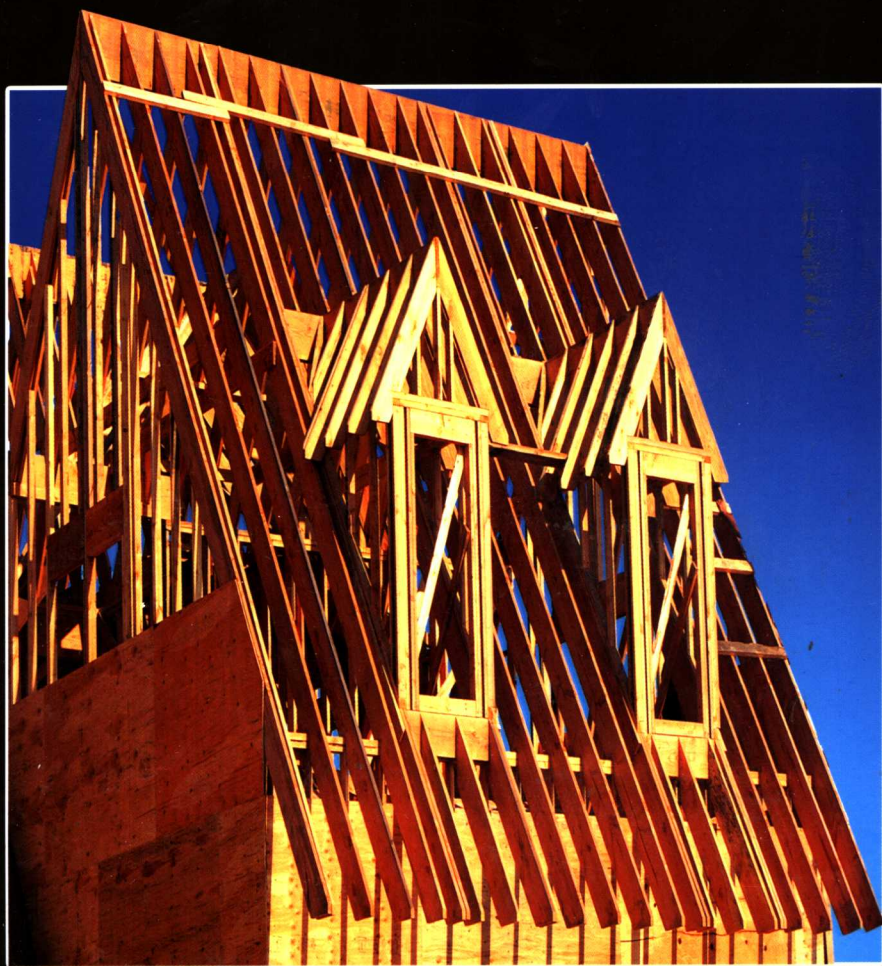
经典实例详解丛书



朱仁成 宿晓辉 编著

3ds max 6

建筑装饰经典实例详解



清华大学出版社

经典实例详解丛书

3ds max 6 建筑装饰经典实例详解

朱仁成 宿晓辉 编著



清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

3ds max 6 是一款优秀的三维设计软件,可以完成建模、赋材质、设置灯光与相机、渲染输出等工作,是制作建筑效果图的必备工具。

本书首先介绍了 3ds max 6 和 Photoshop CS 的基础知识,然后通过具体的实例讲解了建筑装饰效果图的制作方法、表现技术、后期处理技术等。内容涉及民居效果图、办公建筑效果图、高层建筑效果图、田园小宅效果图、企业厂房效果图、广场效果图、厂区规划鸟瞰效果图等类型。按照书中的步骤进行练习,就可以掌握建筑效果图的制作方法 with 技巧。

本书语言流畅、结构清晰、实例经典,艺术性与实用性并举,适合于效果图制作爱好者或大中专学生使用,也可以作为培训教材和相关专业的教学参考书。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13901104297 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

3ds max 6 建筑装饰经典实例详解/朱仁成,宿晓辉编著. —北京:清华大学出版社,2004.9

(经典实例详解丛书)

ISBN 7-302-09548-5

I. 3… II. ①朱… ②宿… III. 建筑装饰-建筑设计:计算机辅助设计-图形软件, 3ds max 6
IV. TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 095670 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 客 户 服 务:010-62776969

组稿编辑:许存权

文稿编辑:吕春龙

封面设计:秦 铭

版式设计:张红英

印 装 者:北京市清华园胶印厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印 张:23 彩 插:4 字 数:514 千字

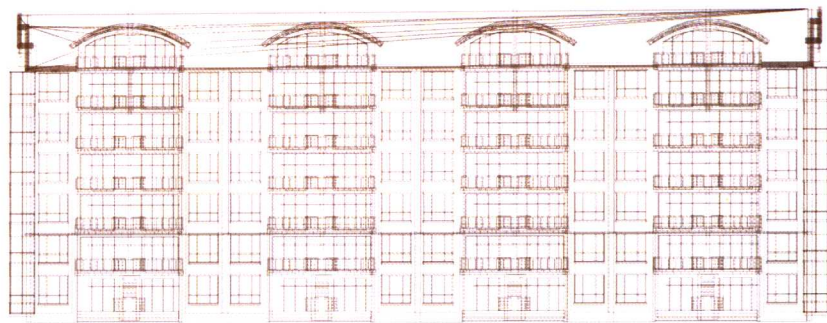
版 次:2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-09548-5/TP·6638

印 数:1~5000

定 价:34.00 元(附光盘 1 张)

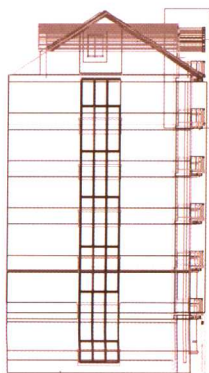
本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系
调换。联系电话:(010)62770175-3103 或(010)62795704



立面图

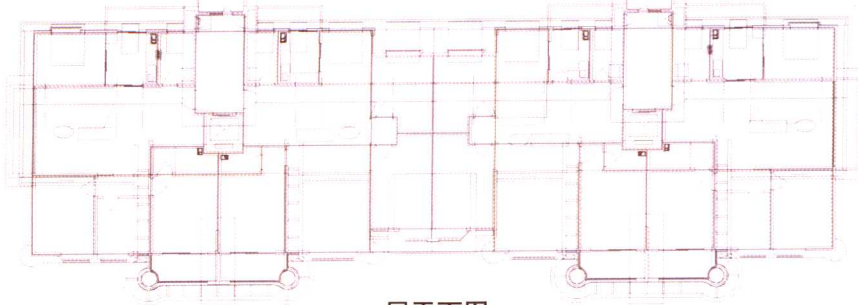


民居效果图



侧面图

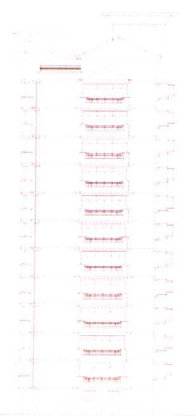




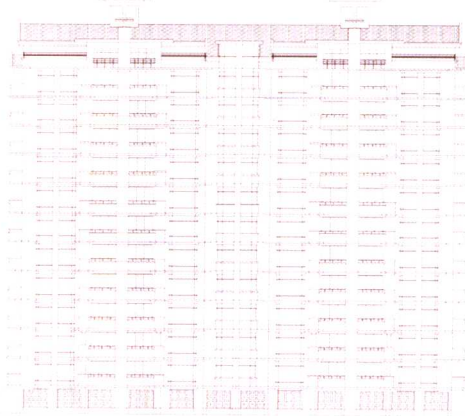
一层平面图



高层建筑效果图

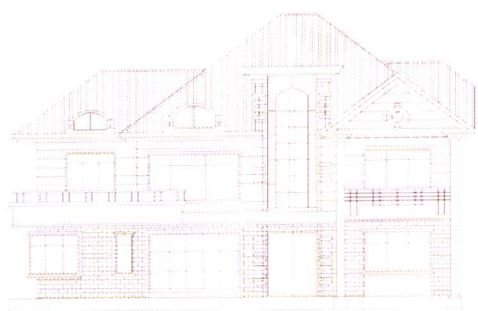


侧面图



立面图

3ds max 6 建筑装饰经典实例详解



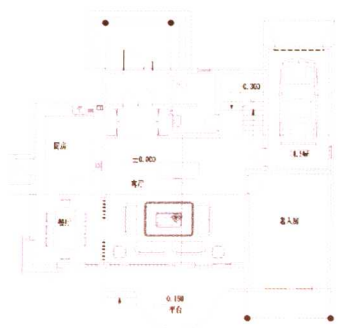
立面图



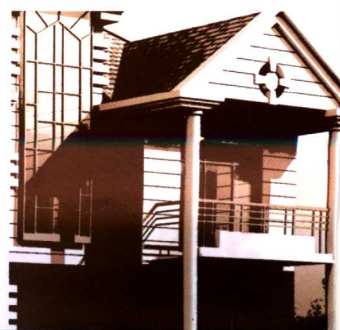
侧面图



田园小宅效果图

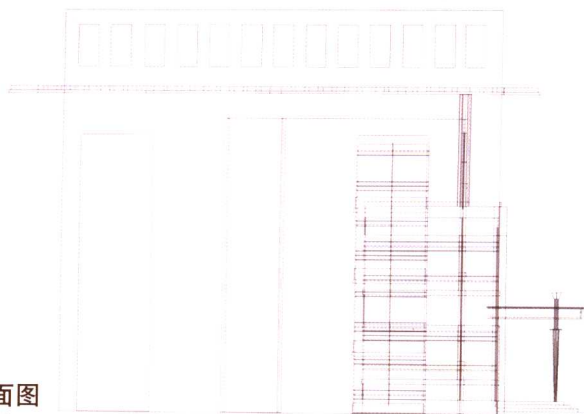


一层平面图

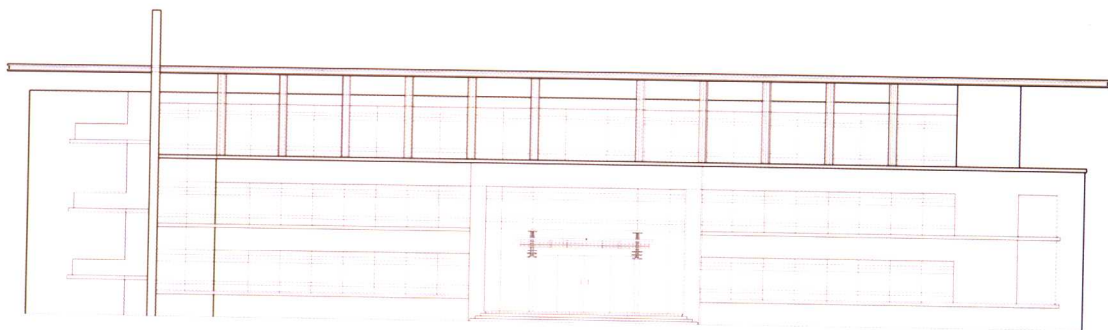




侧面图



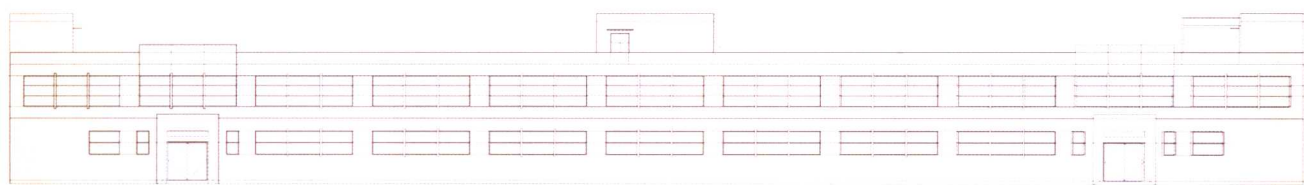
办公楼效果图



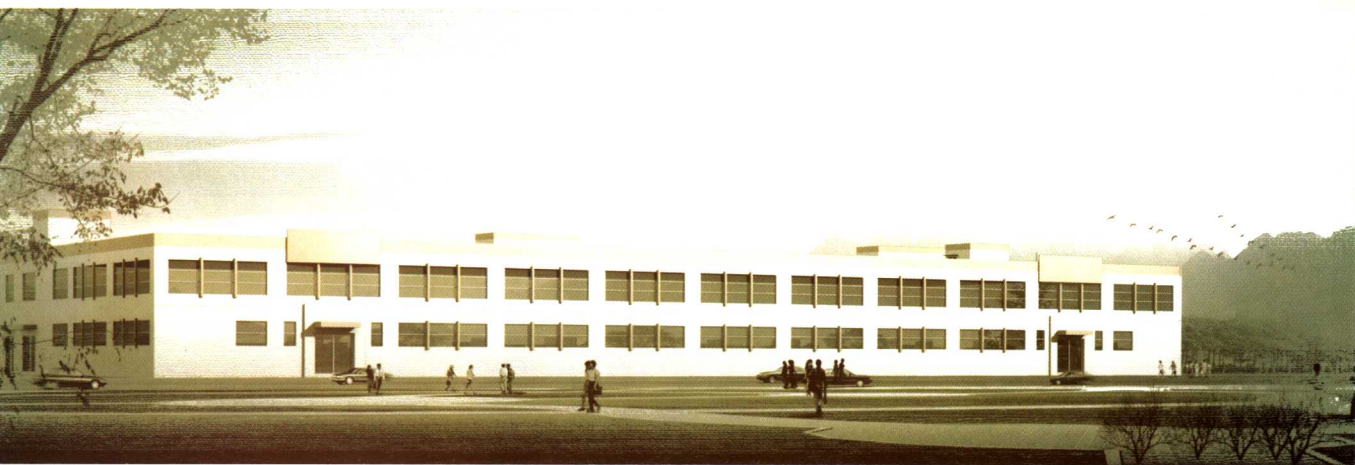
立面图



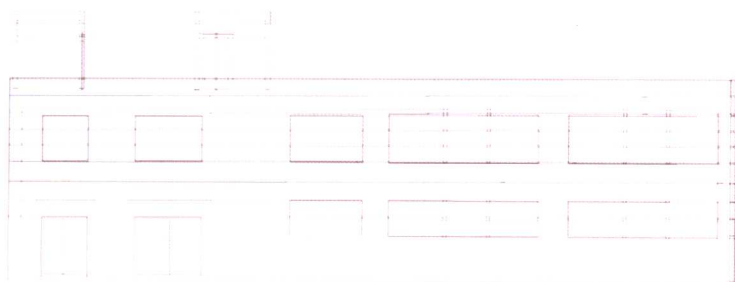
企业厂房效果图



立面图

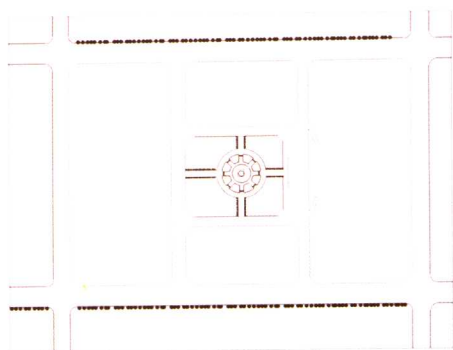
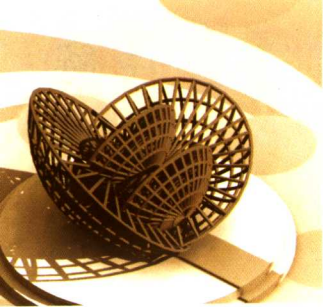


艺术效果处理处理

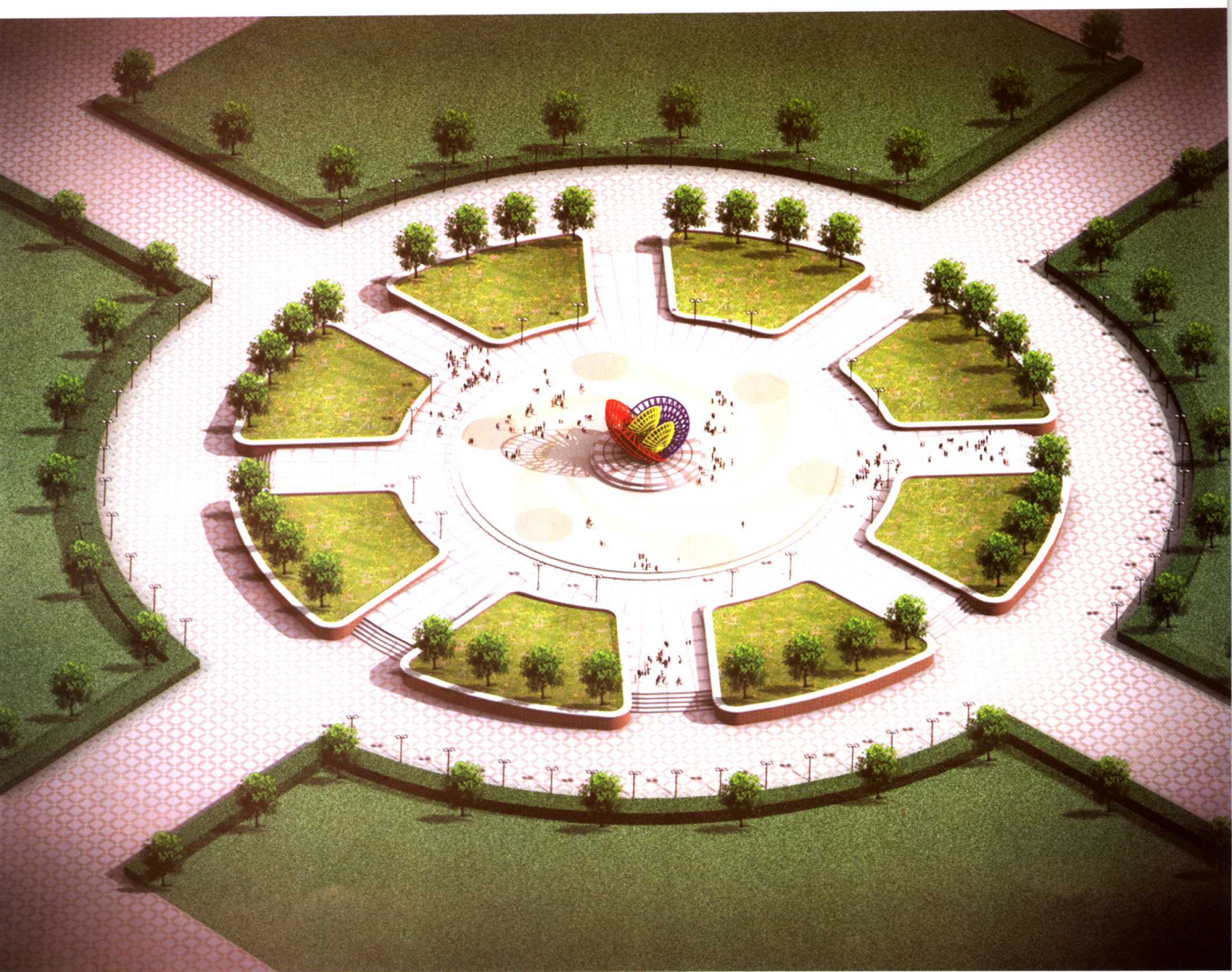


侧面图

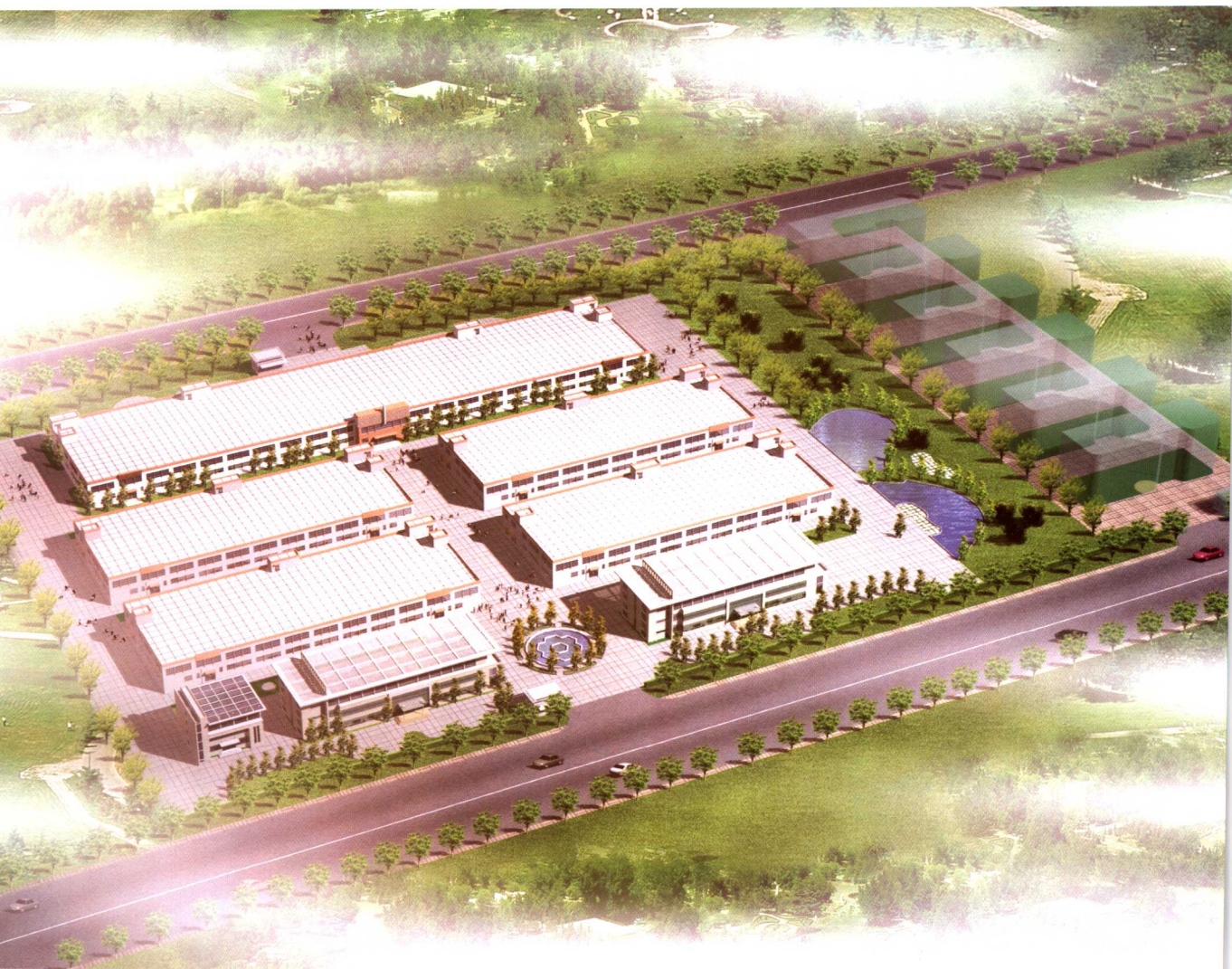




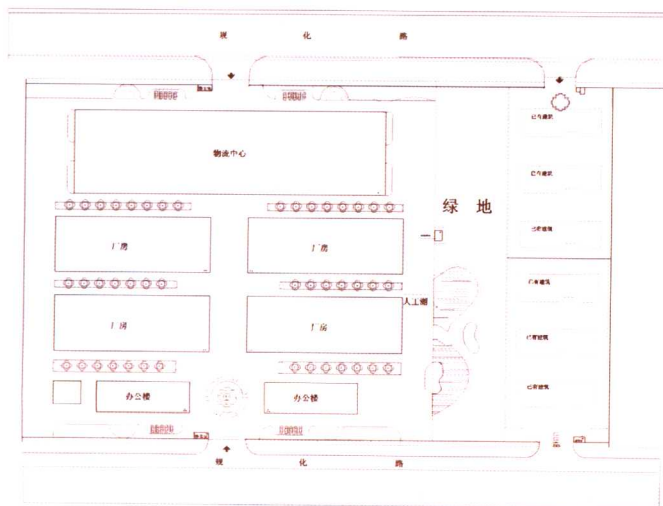
平面图



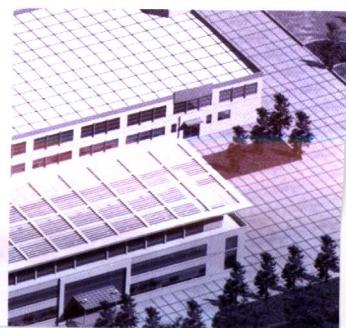
广场效果图



鸟瞰效果图



平面图





局部图(一)



局部图(二)



景观局部效果图

3ds max 6 建筑装饰经典实例详解

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

前 言

如果说建筑是一曲凝固的音乐,那么建筑师就是伟大的作曲家,效果图制作者就是流行歌手。如何用灵活的手段、丰富的情感来表现建筑师的伟大作品是效果图从业者的核心工作。这不但要求效果图从业者要具有一定的审美观、色彩知识、制图常识等,更重要的是需要掌握相关软件的操作技能和熟练的作图方法。

目前,3ds max 6 是完成建筑装饰效果图的主要工具,它在国内效果图行业中占据了主导地位。另外,制作建筑装饰效果图时还需要相关软件的辅助,如用 Photoshop 进行后期处理,用 CAD 绘制施工图,用 LightScape 进行渲染等。

本书以完全实例的形式介绍了建筑装饰效果图的制作技术,全书以 3ds max 6 为主导软件,同时还介绍了相关的辅助软件在效果图制作过程中的应用。3ds max 6 是目前国内应用最广泛的计算机三维设计软件,利用它制作出来的建筑效果图,可以达到以假乱真的照片级效果,所以,自 3ds max 问世以来,一直倍受广大建筑设计人员的高度推崇。本书是《经典实例详解丛书》中的一本,主要介绍建筑效果图的制作技术,是为那些具有一定 3ds max 基础,想深入学习室外建筑效果图制作技术的读者而准备的。全书详细介绍了一些经典室外效果图的制作方法,其中包括民居、田园小宅、高层建筑、公共设施、办公建筑、厂房、鸟瞰效果图等,渗透了室外效果图的制作流程与技巧,语言通俗、叙述详尽,每一个实例都相互独立。这里面包括了很多教学与实践经验,希望能对学习效果图制作的朋友起到一定的帮助作用。

书中的范例是作者精心设计与筛选的,具有很强的实用性。只要读者能够耐心地按照书中的步骤去完成每一个实例,就能比较轻松地掌握使用 3ds max 6 制作室外建筑效果图的基本技能与技巧。

全书共分 8 章,由浅入深地向读者展示了 3ds max 6 在制作室外效果图方面的艺术魅力。第 1 章介绍了 3ds max 6 和 Photoshop CS 的基本知识;第 2 章到第 8 章分别讲解了不同类型建筑效果图的制作方法,具体内容如下:

- ❖ 第 1 章:介绍了制作效果图的基本流程、3ds max 6 和 Photoshop CS 的系统界面以及一些基本操作。
- ❖ 第 2 章:介绍了现代民居效果图的制作。
- ❖ 第 3 章:介绍了高层建筑效果图的制作。
- ❖ 第 4 章:介绍了田园小宅效果图的制作。
- ❖ 第 5 章:介绍了现代办公建筑效果图的制作。
- ❖ 第 6 章:介绍了厂房效果图的制作。
- ❖ 第 7 章:介绍了广场效果图的制作。
- ❖ 第 8 章:介绍了工厂规划鸟瞰效果图的制作。

为了方便读者的学习,本书配备了一张自动运行的多媒体演示光盘,通过本光盘可以直接浏览书中实例的结果和欣赏一些作品;另外,光盘中还收录了书中所有实例的最终结果、max 线架文件、CAD 文件、贴图、后期处理素材、调用线架等内容。读者在制作过程中,如果遇到疑难问题,可以根据需要调用随书光盘中的相关文件进行参考。光盘中的具体内容如下:

\\CAD 图纸:保存了书中部分实例的 CAD 文件。

\\后期处理:保存了对效果图进行后期调用的各种图片。

\\调用线架:保存了各章实例制作中所调用的 max 线架文件。

\\线架:保存了书中所有实例的 max 线架文件。

\\贴图:保存了本书实例中所使用的贴图文件。

\\渲染:保存了各章效果图的渲染结果。

\\结果:保存了书中实例的最终结果和部分欣赏作品,均为.psd 和.jpg 格式。

本书是集体创作的结晶,除了署名作者外,参加本书编写和制作的还有孙爱芳、杜婕、吴海霞、于晓、刘继文、车明霞、朱艺、陈维强、杨红云、张晓玮、莫培龙、秦鸿燕、时宝兰、孙为钊、张建国、葛秀苓、张守丽等。他们为本书的编写与排版做了大量的工作,在此表示衷心感谢。

由于水平所限,书中如有不妥之处,恳请读者批评指正。

作 者
2004 年 5 月

目 录

第 1 章 建筑装饰效果图综述	1
1.1 建筑装饰基础	2
1.1.1 建筑的色彩	2
1.1.2 建筑环境处理	3
1.1.3 效果图的构图	3
1.2 3ds max 6 基础	5
1.2.1 界面介绍	5
1.2.2 几种常见的建模方法	11
1.2.3 材质编辑器	14
1.2.4 常用贴图类型	17
1.2.5 灯光的设置	19
1.2.6 渲染输出	21
1.3 Photoshop CS 简介	23
1.3.1 Photoshop CS 工作界面	23
1.3.2 选择对象的方法	25
1.3.3 图层的控制	25
1.3.4 色彩校正	26
1.3.5 图像的变形	27
1.4 建筑装饰效果图的制作流程	27
1.4.1 施工图的绘制	27
1.4.2 建模	28
1.4.3 赋材质	28
1.4.4 设置相机与灯光	28
1.4.5 渲染输出	29
1.4.6 后期处理	29
1.5 本章小结	30
第 2 章 城市民居建筑的装饰	31
2.1 民居建筑模型的制作	32
2.1.1 墙体造型的制作	32
2.1.2 窗户造型的制作	39
2.1.3 制作阳台	44

2.1.4 其他造型的制作	50
2.1.5 制作侧墙造型	56
2.1.6 制作顶造型	61
2.1.7 建筑的整合	65
2.2 调整民居建筑的材质	66
2.2.1 玻璃材质的调整	66
2.2.2 阳台玻璃的调整	67
2.2.3 墙材质的调整	67
2.3 相机与灯光的设置	69
2.3.1 相机的设置	69
2.3.2 灯光的设置	69
2.4 渲染输出	72
2.5 后期处理	73
2.6 本章小结	81
第3章 现代高层建筑的装饰	82
3.1 高层建筑模型的创建	83
3.1.1 建筑主体的制作	83
3.1.2 顶部造型的制作	98
3.1.3 侧面墙体的制作	109
3.1.4 中间墙体的制作	120
3.1.5 建筑模型的整合	129
3.2 材质的制作	131
3.2.1 底墙材质的制作	131
3.2.2 玻璃材质的制作	131
3.2.3 黄漆材质的制作	132
3.2.4 卷帘门材质的制作	133
3.2.5 墙材质的制作	133
3.2.6 墙线材质的制作	134
3.2.7 瓦材质的制作	134
3.2.8 蓝板材质的制作	135
3.2.9 绿板材质的制作	136
3.2.10 红板材质的制作	136
3.2.11 白板材质的制作	137
3.3 相机与灯光的设置	137
3.3.1 相机的设置	137
3.3.2 灯光的设置	138
3.4 后期处理	141

3.5 本章小结	145
第4章 田园小宅的装饰	146
4.1 田园小宅模型的创建	147
4.1.1 置入 CAD 文件	147
4.1.2 墙体造型的制作	151
4.1.3 窗造型的制作	163
4.1.4 阳台造型的制作	180
4.1.5 屋顶造型的制作	184
4.2 材质的制作	196
4.2.1 底层墙体材质的制作	196
4.2.2 二层墙体材质的制作	196
4.2.3 阳台板材质的制作	198
4.2.4 地面材质的制作	199
4.2.5 玻璃材质的制作	200
4.2.6 窗框材质的制作	201
4.2.7 瓦材质的制作	201
4.2.8 白色涂料材质的制作	202
4.3 相机和灯光的设置	203
4.3.1 相机的设置	203
4.3.2 灯光的设置	203
4.4 后期处理	207
4.5 本章小结	216
第5章 现代办公楼的装饰	217
5.1 办公楼模型的创建	218
5.1.1 底层造型的制作	218
5.1.2 顶层造型的制作	232
5.1.3 顶棚造型的制作	234
5.2 材质的制作	237
5.2.1 墙体材质的制作	237
5.2.2 玻璃材质的制作	238
5.2.3 墙板材质的制作	239
5.3 相机与灯光的设置	240
5.3.1 相机的设置	240
5.3.2 灯光的设置	241
5.4 后期处理	245
5.5 办公楼的艺术加工	252
5.6 本章小结	254

第 6 章 厂房建筑的装饰	255
6.1 厂房模型的创建	256
6.1.1 导入 CAD 文件	256
6.1.2 墙体造型的制作	258
6.1.3 门窗造型的制作	261
6.1.4 最终模型的完善	265
6.2 材质的制作	267
6.2.1 挑檐材质的制作	268
6.2.2 玻璃材质的制作	268
6.2.3 墙材质的制作	269
6.3 相机与灯光的设置	269
6.3.1 相机的设置	270
6.3.2 灯光的设置	270
6.4 后期处理	275
6.5 本章小结	282
第 7 章 公共建筑的装饰	283
7.1 公共建筑模型的创建	284
7.1.1 导入 CAD 文件	284
7.1.2 地形的制作	286
7.1.3 广场的制作	288
7.1.4 主体造型的制作	291
7.2 材质的制作	299
7.2.1 砖材质的制作	299
7.2.2 广场地面材质的制作	300
7.2.3 绿漆材质的制作	301
7.2.4 白漆材质的制作	301
7.2.5 草地材质的制作	302
7.2.6 地面材质的制作	302
7.2.7 台阶材质的制作	303
7.2.8 台面材质的制作	303
7.2.9 设施材质的制作	304
7.3 相机与灯光的设置	305
7.3.1 相机的设置	305
7.3.2 灯光的设置	306
7.4 渲染输出	309
7.5 后期处理	310
7.6 本章小结	316