

【时尚百例丛书】

二十五个精彩范例讲解

七十五个触类旁通练习

光盘收录全部源文件

设置网站全程跟踪服务

网冠科技 编著

3ds max 8

建筑设计

触类旁通百例

附赠光盘

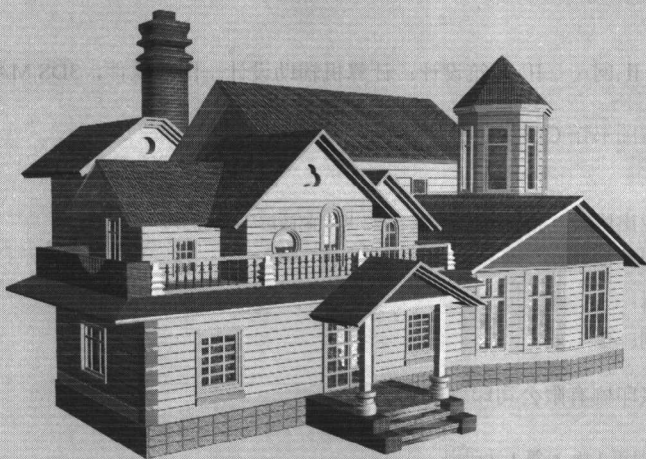


机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

3ds max 8 建筑设计 触类旁通百例

网冠科技 编著

时尚
百例
丛书



机械工业出版社

本书从课堂讲解、范例演示、触类旁通三个方面入手,全面讲解了 3ds max 8 在建筑设计领域的应用与方法。

3ds max 8 是建筑设计最常用的制作软件之一。本书通过 100 个实例,其中包括 25 个范例和 75 个练习实例,全面讲解了运用 3ds max 进行建筑设计的方法和技巧,内容包括建模基础知识、灯光的处理、材质的运用、模型的渲染、黄昏及夜景表现技法、环境景观综合表现技法、中国古典建筑——四合院设计、欧式古典建筑、现代居室、欧式现代建筑、现代概念化建筑、单体建筑设计、体育场馆、别墅、健身器材、独居、两居装潢、复式办公楼、展示大厅、公共场所、室内外漫游、效果图后期处理、建筑家具等。

本书适用于需要全面学习 3ds max 建筑设计的读者,也可作为 3ds max 建筑设计相关专业的教材。

图书在版编目(CIP)数据

3ds max 8 建筑设计触类旁通百例/网冠科技编著.

-北京:机械工业出版社,2007.7

(时尚百例丛书)

ISBN 978-7-111-21253-9

I .3... II.网... III.建筑设计:计算机辅助设计—图形软件, 3DS MAX 8 IV.TU201.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 045872 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划:胡毓坚

责任编辑:王 颖

责任印制:李 妍

北京中兴印刷有限公司印刷

2007 年 7 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·27 印张·4 彩插·671 千字

0001-5000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-21253-9

ISBN 978-7-89482-173-7(光盘)

定价:46.00 元(含 1DVD)

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010) 68326294

购书热线电话:(010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线:(010) 88379739

封面无防伪标均为盗版

实例 9



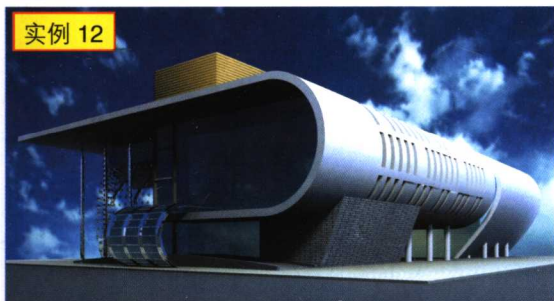
实例 10



实例 11



实例 12



实例 13



实例 14



实例 15



实例 16



实例 17



实例 18



实例 19



实例 20



实例 21



实例 22



实例 23



实例 24



实例 25

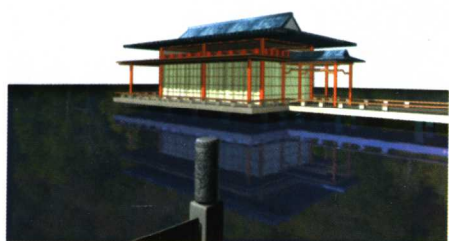




实例 26



实例 27



实例 28



实例 29

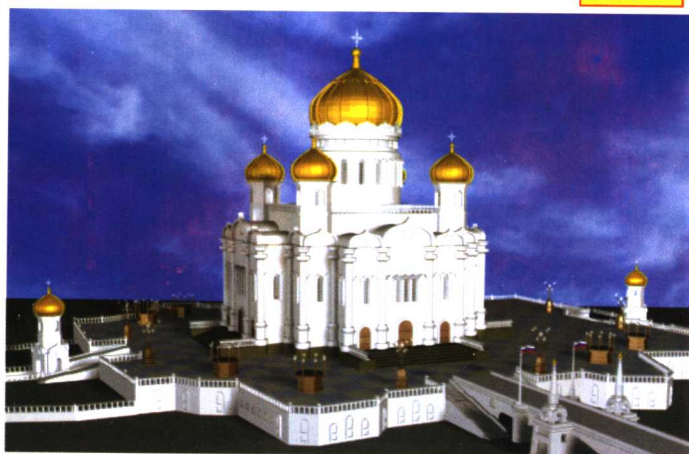
实例 30



实例 31



实例 32



实例 33



实例 35



实例 36



实例 37



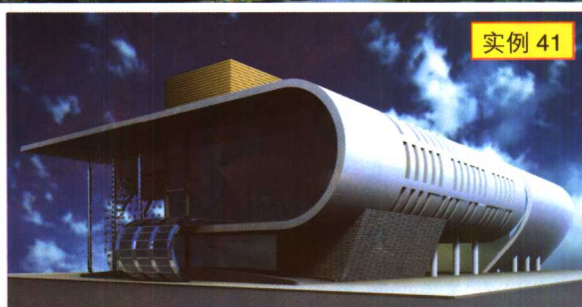
实例 38



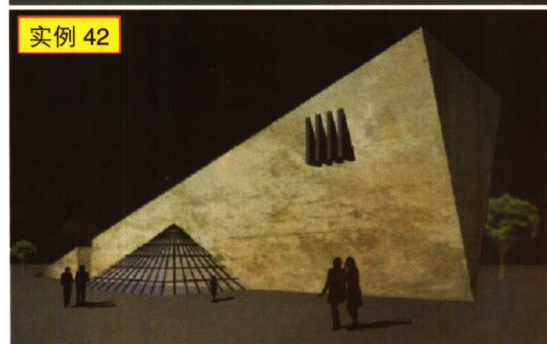
实例 39



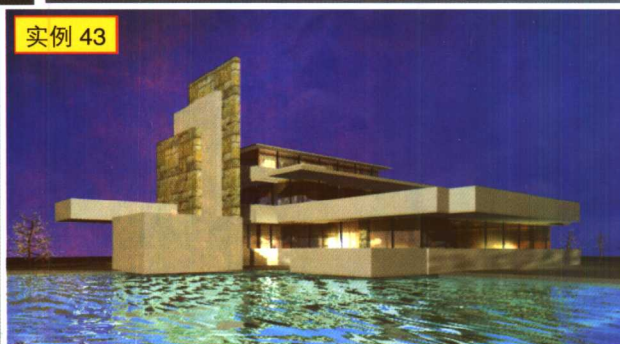
实例 41



实例 42



实例 43



实例 44



实例 45



实例 46



实例 47



实例 48



实例 52



实例 53



实例 54



实例 55



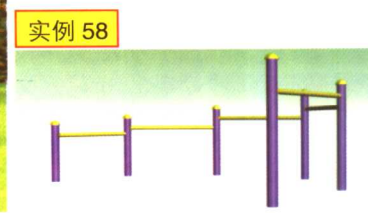
实例 56



实例 57



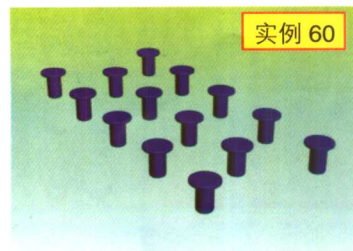
实例 58



实例 61



实例 59



实例 60

实例 62



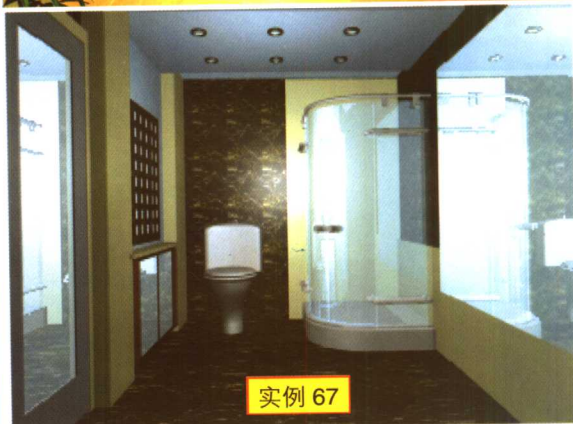
实例 63



实例 64



实例 67



实例 65



实例 68



实例 66



实例 69



实例 70



实例 71



实例 72



实例 73

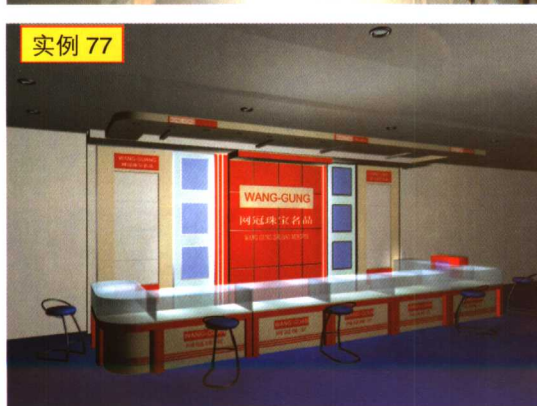


实例 74



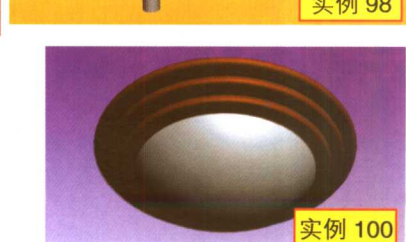
实例 75

实例 77



实例 79





总 序

立体化“时尚百例丛书”

“时尚百例丛书”自推出以来，已累计出版近 200 个品种，涵盖了计算机基础知识、软硬件技术及其应用，其中多个品种获得了全国畅销书奖，成为全国知名的大型立体化电脑丛书品牌。各序列、各层次图书的特色分别介绍如下：

【基础培训百例】系列

模拟课堂教学的四大环节，即“课堂讲解”、“课堂讨论”、“全程实例”、“点拨实例”，从零开始学电脑。其中，“课堂讲解”对知识点进行全面讲解；“课堂讨论”对课堂讲解的内容进行答疑解惑，并对知识进行适当拓展；“全程实例”与“点拨实例”是上机环节，前者内容详细，具体到全程操作，后者归纳出重要步骤，起到提示、点拨的作用。该系列是零基础读者的入门读物。

【入门与提高百例】系列

每本书根据大众学习电脑的普遍规律安排内容，从基础知识讲解，到实例的逐步深入，在基础与实例之间形成较好的互动。读者在实例制作的同时，可以查看相关的重要知识点，也便于尽快将所学知识通过实例加以巩固。该系列是初学者入门与巩固的较好读物。

【触类旁通百例】系列

根据应用，将每本书所涉及的内容分为 25 大类（即 25 章），作为“触类旁通”之“类”。每一“类”进行背景知识、思路、技法及流程讲解，并安排三个小组进行“旁通”练习（旁通练习只列出关键步骤）。本系列丛书是通过举一反三的形式，讲授制作实例的方法，适合中级读者使用。

【典型效果百例】系列

以平面、三维、影视、网页、多媒体、工业等设计软件为主，根据当前的实际应用，特别是结合行业经验与规范，精选具有典型意义的实例进行制作，提供实例的全程制作步骤，并提供源文件，使读者以之为模板稍作改动即可使用。

【黄金组合百例】系列

通过计算机完成某一项目，往往需要多种软件或技术相互结合。本序列针对计算机办公、平面设计、影视及动画、网页网站架构、工业设计等领域，围绕某一应用方向，将涉及到的各种主流软件或技术进行组合讲解，提供行之有效的实际解决方案。

电脑职业及所需技能

下面是我们归纳的电脑职业及所需的基础技能, 提供课程设置及用书建议, 仅供参考。

电脑职业	所需技能	课程设置及建议用书
大众读者	熟悉电脑操作, 会上网冲浪, 了解 Word、常用工具的使用等知识	《Windows XP + Word 2003 + Excel 2003 + PowerPoint 2003 常见问题四合一百例》 《电脑新手基础培训百例》
办公文秘人员	懂标准公文规范, 会用 Windows XP 操作电脑、Word 图文编排、PowerPoint 制作演示稿等	《Windows XP + Word 2003 + Excel 2003 + 五笔打字+上网冲浪五合一百例》 《Windows XP+Windows Vista 基础培训百例》 《Word 2003 基础培训百例》
录入排版人员	熟悉电脑操作, 精通文字录入、Word 排版等	《五笔字型速学、速练、速查三合一百例》 《Word 2003 排版基础培训百例》
平面设计人员	能用 Photoshop 处理图像、CorelDRAW 或 Illustrator 等绘图、PageMaker 排版; 选修 FreeHand 及美工知识	《Photoshop CS2+Painter IX+CorelDRAW X3 三合一百例》 《Photoshop CS2 中文版基础培训百例》
工业设计人员	能用 Pro/Engineer、Solidworks、UG、Rhino、3ds max 等设计产品造型; 建议选修 Protel 电子电路图设计	《Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 基础培训百例》 《3ds max 9.0 基础培训百例》
影视设计人员	能用 3ds max、Premiere、After Effects 等制作影视效果; 选修 Maya、Combustion、SoftImage XSI 等相关软件	《After Effects 7.0 基础培训百例》 《Premiere Pro 2.0 基础培训百例》
建筑设计人员	能用 AutoCAD 绘施工图样、3ds max 画建筑效果图、Photoshop 后期效果图处理; 选修建筑史等知识	《AutoCAD 2007 中文版基础培训百例》 《3ds max 8 建筑及家居设计基础培训百例》
动画设计人员	能用 Flash 制作二维动画, 3ds max、Maya 或 SoftImage XSI 制作影视动画	《Flash 8 中文版基础培训百例》 《Flash 8 中文版 MV 及课件制作基础培训百例》
网页设计人员	能用 Photoshop、Flash、Dreamweaver 或 FrontPage 等设计网页; 建议选修 Fireworks、HTML、JSP、网页美工等相关知识	《Flash 8 + Dreamweaver 8 + Fireworks 8 + Photoshop CS2 四合一百例》 《Dreamweaver 8 中文版基础培训百例》 《Studio 8 中文版网页三剑客基础培训百例》
数码设计人员	能用 DC、DV 拍片并进行编辑及视频处理	《Photoshop CS2 数码照片处理基础培训百例》
多媒体及教员	能用 Flash 或 3ds max 设计片头片尾, Photoshop 设计界面, Director 或 Authorware 实现交互式多媒体效果	《Authorware 7 基础培训百例》 《Authorware 7 多媒体课件基础培训百例》
财会管理人员	能用 Windows XP 操作电脑, 会用 Excel、Access 或用友软件等制表计算、处理数据等	《Excel 2003 基础培训百例》 《Access 2003 基础培训百例》
软件开发人员	至少精通一种程序开发工具(如 C/C++、Visual Basic、Visual C++、Delphi、PowerBuilder、JBuilder、Oracle、Visual FoxPro、JSP、SQL Server、Java、ASP.NET 等)进行开发、项目实施与测试	《ASP.NET 2.0 + SQL Server 2005 网络应用编程二合一百例》 《Delphi 7.0 基础培训百例》 《Visual C++ 6.0 基础培训百例》 《Visual Basic 6.0 基础培训百例》 《Visual FoxPro 6.0 基础培训百例》
联网工作人员	会装机, 能快速安装和恢复系统, 熟悉网络布线、各种局域网连接, 接入 ADSL 及路由器应用; 能排除各种软、硬件故障及恢复系统; 掌握网络安全技能	《电脑组装与维护基础培训百例》 《电脑故障与排除基础培训百例》

提供教学课件及网站支持

根据系列的不同, 配送多媒体教学光盘或教学课件, 以便于自学或课堂教学。
教学课件可登录 <http://www.kongming.cn> 或 <http://www.cmpbook.com> 下载。

前言

3ds max 8 是 Discreet 公司推出的专业三维设计软件最新版本, 广泛应用于动画设计、影视广告、片头设计、建筑设计、立体造型、工业设计、卡通电影、游戏开发等许多领域, 是全世界普遍使用的三维设计软件。

本书主要内容及光盘内容

本书将 3ds max 在建筑领域的设计应用归纳为 25 大类, 每章一类几乎涵盖了 3ds max 在建筑设计各方面的技术及典型实例。

全书包括 25 个经典立体造型范例、75 个练习实例。25 章的内容分别是: 建模基础知识、灯光的处理、材质的运用、模型的渲染、黄昏及夜景表现技法、环境景观综合表现技法、中国古典建筑——四合院、欧式古典建筑、现代居室、欧式现代建筑、现代概念化建筑、单体建筑设计、体育场馆、别墅、健身器材、独居、两居装潢、多居装潢、复式办公楼、展示大厅、公共场所、室内外漫游、室外动漫、效果图后期处理、建筑家具。

本书各章通过“课堂讲解”、“范例演示”、“触类旁通”三个环节进行教学。

随书光盘中提供了 100 个实例的源文件及素材文件, 需要更新的文件可以从网站上下载(网址是 <http://www.kongming.cn>), 读者也可以在制作实例的过程中根据实际需要将素材自行替换。

技术支持

读者如果在阅读本书及使用光盘的过程中遇到困难, 登录“孔明”网站可得到技术支持。网址是 <http://www.kongming.cn>, 还可以通过电子邮件方式寻求技术支持, 电子邮箱: wg100@vip.sina.com。

本书由网冠科技的张晓妍主编, 参加本书编写及整理工作的有宋静、林国斌、张斌、薛卫红、刘协、刘小兵、韩亚萍、林慕新、张进、史玉香、刘峰等。

目 录

总序

前言

第1章 建模基础知识

课堂讲解	1
1.1 制作思路	1
1.2 关键技法	1
范例演示	2
实例1 普通户型建模	2
触类旁通	8
第一小组	8
实例2 复式办公楼室内建模	8
第二小组	9
实例3 大楼外观建模	9
第三小组	10
实例4 异形大楼建模	10

第2章 灯光的处理

课堂讲解	12
2.1 制作思路	12
2.2 关键技法	12
范例演示	14
实例5 简易居室灯光处理	14
触类旁通	17
第一小组	17
实例6 复式办公楼 灯光处理	17
第二小组	18
实例7 大楼外观灯光处理	18
第三小组	19
实例8 异形大楼灯光处理	19

第3章 材质的运用

课堂讲解	20
3.1 制作思路	20

3.2 关键技法	21
范例演示	22
实例9 窗外风景贴图	22
触类旁通	26
第一小组	26
实例10 复式办公楼贴图	26
第二小组	27
实例11 大楼外观贴图	27
第三小组	28
实例12 异形大楼贴图	28

第4章 模型的渲染

课堂讲解	29
4.1 制作思路	29
4.2 关键技法	29
范例演示	30
实例13 北欧风格客厅	30
触类旁通	34
第一小组	34
实例14 现代中式客厅	34
第二小组	36
实例15 跃层——客厅	36
第三小组	37
实例16 书房	37

第5章 黄昏及夜景表现技法

课堂讲解	39
5.1 制作思路	39
5.2 关键技法	39
范例演示	40
实例17 自然佳境小区	40
触类旁通	44
第一小组	44
实例18 网冠科技楼	44
第二小组	45
实例19 阳光小区	45
第三小组	47
实例20 学生公寓	47

第6章 环境景观综合表现技法

课堂讲解	49
------------	----

6.1 制作思路	49	课堂讲解	99
6.2 关键技法	49	9.1 制作思路	99
范例演示	50	9.2 关键技法	100
实例 21 花园式住宅	50	范例演示	100
触类旁通	54	实例 33 餐厅	100
第一小组	54	触类旁通	103
实例 22 商业楼	54	第一小组	103
第二小组	56	实例 34 厨房	103
实例 23 庭院	56	第二小组	105
第三小组	57	实例 35 客厅	105
实例 24 专卖店	57	第三小组	107
第 7 章 中国古典建筑		实例 36 卧室	107
——四合院		第 10 章 欧式现代建筑	
课堂讲解	59	课堂讲解	109
7.1 制作思路	59	10.1 制作思路	109
7.2 关键技法	59	10.2 关键技法	109
范例演示	60	范例演示	110
实例 25 小扣门扉	60	实例 37 悉尼歌剧院	110
触类旁通	85	触类旁通	154
第一小组	85	第一小组	154
实例 26 游走回廊	85	实例 38 流水别墅	154
第二小组	87	第二小组	156
实例 27 垂花怡情	87	实例 39 欧式别墅	156
第三小组	88	第三小组	157
实例 28 榭台相映	88	实例 40 欧式阳台	157
第 8 章 欧式古典建筑		第 11 章 现代概念化建筑	
课堂讲解	90	课堂讲解	159
8.1 制作思路	90	11.1 制作思路	159
8.2 关键技法	90	11.2 关键技法	159
范例演示	91	范例演示	160
实例 29 雅典卫城	91	实例 41 概念化大楼	160
触类旁通	94	触类旁通	168
第一小组	94	第一小组	168
实例 30 欧式居民楼	94	实例 42 概念化艺术馆	168
第二小组	95	第二小组	170
实例 31 教堂	95	实例 43 概念化生活区	170
第三小组	97	第三小组	172
实例 32 城堡	97	实例 44 概念化工业区	172
第 9 章 现代居室			

第12章 单体建筑设计

课堂讲解	174
12.1 制作思路	174
12.2 关键技法	174
范例演示	175
实例 45 阳光洋房	175
触类旁通	179
第一小组	179
实例 46 单体办公楼	179
第二小组	180
实例 47 商业建筑	180
第三小组	182
实例 48 餐厅	182

第13章 体育场馆

课堂讲解	184
13.1 制作思路	184
13.2 关键技法	184
范例演示	185
实例 49 看台	185
触类旁通	199
第一小组	199
实例 50 观众席座椅	199
第二小组	200
实例 51 足球栏网	200
第三小组	202
实例 52 球场	202

第14章 别墅

课堂讲解	204
14.1 制作思路	204
14.2 关键技法	204
范例演示	205
实例 53 别墅 1	205
触类旁通	266
第一小组	266
实例 54 别墅 2	266
第二小组	267
实例 55 别墅 3	267

第三小组	268
实例 56 别墅 4	268

第15章 健身器材

课堂讲解	269
15.1 制作思路	269
15.2 关键技法	269
范例演示	270
实例 57 坐立扭腰健身器材	270
触类旁通	272
第一小组	272
实例 58 压腿训练器	272
第二小组	273
实例 59 伸腰伸背器材	273
第三小组	274
实例 60 梅花桩	274

第16章 独居

课堂讲解	276
16.1 制作思路	276
16.2 关键技法	276
范例演示	277
实例 61 单居室客厅	277
触类旁通	298
第一小组	298
实例 62 包间	298
第二小组	299
实例 63 茶室	299
第三小组	301
实例 64 客厅	301

第17章 两居装潢

课堂讲解	302
17.1 制作思路	302
17.2 关键技法	302
范例演示	303
实例 65 卧室	303
触类旁通	308
第一小组	308
实例 66 厨房	308
第二小组	310