

全彩印刷



2DVD视听
教学光盘

中文版 3ds max 8 效果图制作 轻松课堂实录

关晓娟 编著

经验丰富的茶水博士再开讲堂,让您踏上轻松愉快的 3ds max 8 学习之旅。内容更全面,实例更精彩

2张DVD多媒体视频教学光盘物超所值,教学环境周到体贴,实例讲解步骤详细,手把手教您制作绚丽缤纷的视觉特效



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

全 彩 印 刷



2DVD视听
教学光盘

中文版 3ds max 8 效果图制作 轻松课堂实录

关晓娟 编著

经验丰富的茶水博士再开讲堂,让您踏上轻松愉快的 3ds max 8 学习之旅。内容更全面,实例更精彩

2张DVD多媒体视频教学光盘物超所值,教学环境周到体贴,实例讲解步骤详细,手把手教您制作绚丽缤纷的视觉特效



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书是国内少有的而且非常优秀的 3ds max 8 在效果图制作方面的实例范本。通过基础知识的讲解、实例制作、多媒体光盘演示等方式,引导读者逐步掌握效果图制作的整个过程和全部技巧。

本书共分 10 章,在每章中首先介绍一些基础知识,然后再结合具体实例,以巩固所学知识,从而使理论和实践相结合,达到事半功倍的学习效果,而且在书中穿插了一些“现场问与答”、“注意事项”和“技巧”内容,以提醒读者在操作过程中可能出现的各种情况及解决方法。本书选用的制作实例,几乎包括了 3ds max 8 效果图的全部内容。读者只要根据本书讲述的步骤,认真将实例制作一遍,就能够掌握 3ds max 的各种实用技巧,希望读者看完本书后能有所收获。

本书内容新颖、语言简洁、实例精彩,既可作为室内设计人员的参考手册,也可以供各类电脑设计培训班作为学习教材。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-62978181(总机)、010-82702660,传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 3ds max 8 效果图制作轻松课堂实录/关晓娟编著.

北京:北京希望电子出版社,2008.2

ISBN 978-7-83002-003-3

I. 中... II. 关... III. 室内设计:计算机辅助设计—图形软件, 3ds max 8 IV. TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 205099 号

责任编辑:韩宜波

责任校对:张月岭

责任印刷:天 时

封面设计:梁运丽

北京希望电子出版社 出版

北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 611

邮政编码:100085

<http://www.bhp.com.cn>

北京天时彩色印刷有限公司

北京希望电子出版社发行 各地新华书店经销

2008 年 2 月第 一 版

开本:787×1092 1/16

2008 年 2 月第一次印刷

印张:20 5/8 (全彩印刷)

印数:1-5000 册

字数:465 348

定价:58.00 元(配 2 张 DVD 光盘)

前言

3ds max 是一款非常优秀的效果图和三维动画制作软件，尤其在建筑设计领域中装修效果图制作有着重要的地位。然而，在喜欢 3ds max 的爱好者中，有很大一部分无奈地啃着枯燥乏味的计算机教程，还要经常遇到做不出来的实例，不禁感叹：想学会一个软件怎么这么难啊！

为此，笔者将易学实用作为宗旨，编写了这本附带 2 张 DVD 视频教学光盘的 3ds max 应用图书，教学光盘中将书中每个实例的制作步骤都一步不落地演示出来。这样，初学者就能在短短的十几天内轻松地掌握用 3ds max 绘制效果图的方法。

没有接触过 3ds max 没有关系，本书从最简单的小实例讲起。只要按照光盘中的演示步骤操作，就能绘制出精美的图片。在做过几个实例后，就可以掌握一些基本的知识和方法。书中一个接一个的精美实例，每做一个都会有进步，同时那些抽象的概念也会轻松地得到理解。将书中的实例做会一多半的时候，用户就成为 3ds max 的行家里手了。

本书由关晓娟主编，参与编写和光盘开发的工作人员还有高军锋、苑丽芳、王宝娟、刘卫东、赵晋峰等。

努力贴近用户是茶水博士工作室的座右铭。

编者

光盘使用说明

1. 光盘中的教学内容共分为 6 个文件夹，在每个文件夹中双击 Projector.exe 文件即可运行视听教程，演示录像时应能听到语音讲解。

2. 本书教学中涉及到的素材存储在配套光盘 A 盘 [素材] 文件夹下。

3. 运行环境：Windows 98/XP/2000/Vista，赛扬 800 以上 CPU，DVD 光驱。

本书含 2 张 DVD 多媒体视频教学光盘，以视频录像的方式记录了书中实例的制作过程，并配有语音讲解。用户可用最短的时间轻松地学会使用 3ds max 制作建筑装修效果图。



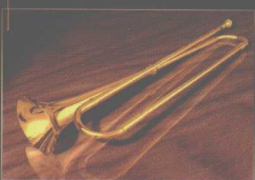
在配套教学光盘 A 盘的第 1 部分的第 1、2 节中，从零开始演示了 3ds max 的界面操作以及多种实用的建造模型的方法。



在配套教学光盘 A 盘的第 1 部分的第 3、4 节中，演示了多边形建模的操作方法用于建造复杂的模型，并演示了多种曲面模型的制作过程。



在配套教学光盘 A 盘的第 2 部分的第 1、2 节中，演示了怎样为模型赋予材质的方法，使模型具有镜子、玻璃、金属等物体的质感。



在配套教学光盘 B 盘的第 4 部分的第 1、2 节中，演示了厨房和餐厅效果图的制作方法，包括使用 Photoshop 进行后期处理的方法。



在配套教学光盘 B 盘的第 4 部分的第 3、4 节中，演示了斜屋顶的卫生间效果图的制作方法，包括材质设置和使用 Photoshop 进行后期处理的方法。

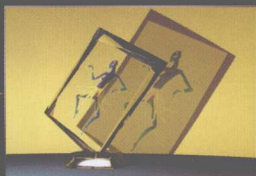


在配套教学光盘 B 盘的第 5 部分的第 1、2 节中，演示了公共大厅效果图的制作方法，包括灯光、材质、摄影机的使用技巧。



光盘A

光盘B



在配套教学光盘 A 盘的第 2 部分的第 3、4 节中，演示了在虚拟的三维场景中创建各种灯光的方法，使模型上呈现出真实的光与影。



在配套教学光盘 A 盘的第 3 部分的第 1、2 节中，演示了客厅效果图的制作方法，包括灯光、材质、摄影机的参数调整和使用技巧。



在配套教学光盘 A 盘的第 3 部分的第 3、4 节中，演示了卧室效果图的制作方法，包括材质的设置技巧和使用 Photoshop 进行后期处理的方法。



在配套教学光盘 B 盘的第 5 部分的第 3、4 节中，演示了住宅楼效果图的制作方法，包括使用 Photoshop 进行后期处理的方法。



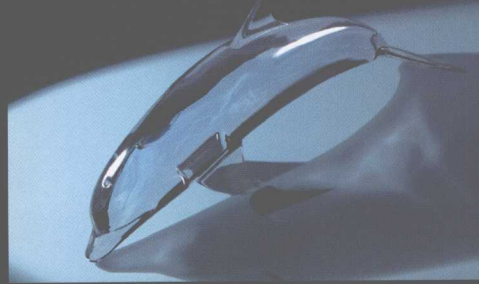
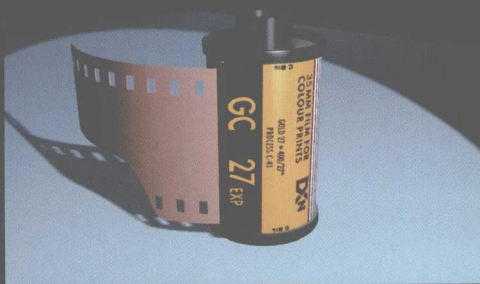
在配套教学光盘 B 盘的第 6 部分的第 1、2 节中，演示了别墅建筑效果图的制作方法，包括灯光、材质、摄影机的参数调整和使用技巧。



在配套教学光盘 B 盘的第 6 部分的第 3、4 节中，演示了大厦效果图的制作方法，包括夜景灯光的设置技巧。

内容展示







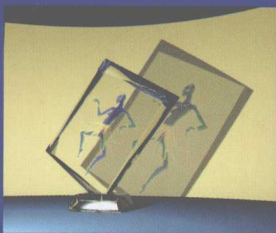




第0章 效果图概述及硬件准备	1
	0.1 室内外效果图概述 2 0.2 初识 3ds max 5 0.3 3ds max 的硬件要求 6 0.4 3ds max 的启动 7 0.5 3ds max 制作效果图的流程 8
第1章 建模方法	11
	1.1 用几何体拼搭模型 12 1.1.1 制作柜子 13 1.1.2 制作茶几 18 1.1.3 制作艺术靠背椅 20 1.2 用二维图形创建立体模型 24 1.2.1 绘制小刀的图形 25 1.2.2 挤出 29 1.2.3 倒角与倒角剖面 32 1.2.4 旋转成型 34 1.2.5 放样 35 1.3 布尔建模 41 1.3.1 布尔运算 41 1.3.2 制作小空调 43 1.4 修改建模 46 1.4.1 弯曲 46 1.4.2 锥化、编辑网格与连接 50 1.4.3 点面的修改、产生外壳以及 FFD 软变形 ... 53 1.4.4 网格平滑 56 1.5 多边形建模 59 1.5.1 制作电饭煲 60 1.5.2 多边形建模的其他操作 65 1.6 建模实例 71 1.6.1 制作艺术灯 71 1.6.2 制作咖啡壶 73 1.6.3 咖啡套杯 76 1.6.4 休闲沙发 77 1.6.5 制作耳麦 81 1.6.6 大提琴 87
	
	
	
第2章 为模型赋予材质	93
2.1 基础材质	94



第 3 章 灯光与摄影机 131



2.1.1	石膏材质	94
2.1.2	塑料材质	96
2.2	贴图通道	98
2.2.1	漫反射贴图通道	98
2.2.2	反射贴图通道	100
2.2.3	凹凸贴图通道	103
2.2.4	不透明度贴图通道以及环境贴图	107
2.2.5	折射贴图通道	108
2.3	复合材质	111
2.3.1	混合材质	111
2.3.2	双面材质	114
2.3.3	多维 / 子对象与渐变贴图	116
2.3.4	合成材质	120
2.4	材质制作秘笈	123
2.4.1	不锈钢	124
2.4.2	镀金	124
2.4.3	24K 细纹金锭	124
2.4.4	红木、杉木	125
2.4.5	陶瓷	125
2.4.6	瓷砖	125
2.4.7	墙面	126
2.4.8	豪华木地板	126
2.4.9	布料与绸缎	126
2.4.10	景泰蓝	127
2.4.11	玉石	127

3.1	泛光灯	132
3.1.1	创建泛光灯	132
3.1.2	阴影的使用技巧	135
3.2	聚光灯	137
3.2.1	用聚光灯制作神庙夕照效果	137
3.2.2	用聚光灯投影图像	140
3.3	面积光源	143
3.3.1	mental ray 渲染器简介	144
3.3.2	激活 mental ray 渲染器	144
3.3.3	设置面积光源	145
3.4	全局照明	146
3.5	摄影机的使用	149

3.5.1	创建摄影机	149
3.5.2	剪切平面的应用	151
第 4 章 客厅效果图		155
4.1	客厅装修概述	156
4.2	创建房屋框架	157
4.3	创建基础装修框架	159
4.3.1	创建吊顶	159
4.3.2	制作隔断	160
4.3.3	其他装修构件	161
4.4	创建门窗模型	162
4.5	导入灯具模型	163
4.6	导入家具模型	164
4.7	合理布置灯光	165
4.7.1	设置主光源	165
4.7.2	设置辅助光源	166
4.7.3	设置装饰光源	167
4.8	材质的调整	168
4.8.1	场景材质与获取材质	168
4.8.2	调整材质	168
4.9	渲染和输出	174
4.9.1	渲染参数设置	174
4.9.2	渲染与输出	174
4.10	Photoshop 后期处理	176
4.11	动手练一练	178
第 5 章 卧室效果图		181
5.1	卧室设计概论	182
5.2	创建卧室框架	184
5.3	创建基础装修框架	185
5.3.1	创建吊顶	185
5.3.2	制作装修构件	185
5.4	创建门窗模型	186
5.5	导入灯具模型	188
5.6	导入家具模型	189
5.7	合理布置灯光	191
5.7.1	设置夜间灯光主光源	191
5.7.2	设置辅助光源	192
5.7.3	设置装饰光源	192





5.7.4 设置白天的光源	193
5.8 材质的调整	194
5.9 渲染和输出	197
5.10 Photoshop 后期处理	198
5.10.1 处理夜间卧室效果图	198
5.10.2 处理白天卧室效果图	201
5.11 动手练一练	202

第 6 章 厨房和餐厅效果图



6.1 厨房装修概述	206
6.2 创建餐厨厅框架	207
6.3 创建基础装修框架	209
6.3.1 创建吊顶	209
6.3.2 创建整体橱柜	209
6.4 创建窗模型	211
6.5 导入灯具模型	212
6.6 导入厨房用具模型	213
6.7 合理布置灯光	214
6.7.1 设置主光源	214
6.7.2 设置辅助光源	215
6.8 材质的调整	216
6.9 渲染和输出	218
6.10 Photoshop 后期处理	219
6.11 动手练一练	222



第 7 章 卫生间效果图

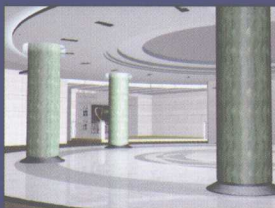


7.1 卫生间装修概述	226
7.2 创建浴室框架	228
7.3 创建浴室装修框架	228
7.3.1 制作装修构件	228
7.3.2 导入浴室基础设置	229
7.4 创建门窗模型	230
7.5 导入灯具及浴室用品模型	231
7.6 合理布置灯光	232
7.6.1 设置灯光主光源	232
7.6.2 设置辅助光源	233
7.7 材质的调整	234
7.7.1 场景材质与获取材质	234
7.7.2 调整材质	234
7.8 渲染和输出	237



7.9 Photoshop 后期处理	237
7.10 动手练一练	242

第 8 章 公共空间效果图



8.1 创建厅堂框架	244
8.2 创建基础装修框架	245
8.2.1 创建吊顶	245
8.2.2 制作拼花大理石地面	247
8.2.3 制作主题装饰隔断	248
8.2.4 其他装修构件	248
8.3 创建玻璃门	249
8.4 导入公共设施模型	250
8.5 合理布置灯光	251
8.5.1 设置主光源	251
8.5.2 设置辅助光源	252
8.5.3 设置装饰光源	253
8.6 材质的调整	253
8.6.1 获取材质	253
8.6.2 调整材质	254
8.7 渲染和输出	259
8.8 Photoshop 后期处理	259
8.9 动手练一练	262

第 9 章 住宅楼效果图



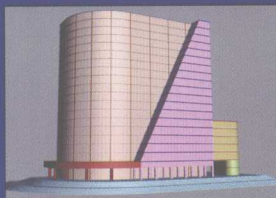
9.1 创建住宅楼框架	264
9.2 导入窗户复制楼层	265
9.2.1 合并窗户文件	265
9.2.2 复制楼层	266
9.3 阁楼的制作	266
9.4 合并楼门复制单元	269
9.4.1 制作底楼楼门	269
9.4.2 复制单元	269
9.5 布置室外灯光	270
9.6 材质的调整	271
9.6.1 场景材质与获取材质	271
9.6.2 材质的调整	271
9.7 渲染和输出	273
9.8 Photoshop 后期处理	274
9.9 动手练一练	278

第 10 章 别墅效果图 281



10.1 创建别墅框架	282
10.2 合并、制作房屋设施	287
10.3 导入家具模型	288
10.4 布置室外灯光	289
10.4.1 设置主光源	289
10.4.2 设置补充光源	291
10.5 材质的调整	291
10.5.1 场景材质与获取材质	291
10.5.2 材质的调整	291
10.6 渲染和输出	294
10.7 Photoshop 后期处理	295
10.8 动手练一练	298

第 11 章 大厦效果图 299



11.1 创建大厦框架	301
11.2 创建装修构件并导入公共设施	303
11.3 灯光的布置	304
10.3.1 创建室外光源	304
11.3.2 创建室内光源	305
11.3.3 创建装饰光源	306
11.4 材质的调整	307
11.4.1 场景材质与获取材质	307
11.4.2 材质的调整	307
11.5 渲染和输出	310
11.6 Photoshop 后期处理	311
11.7 动手练一练	314