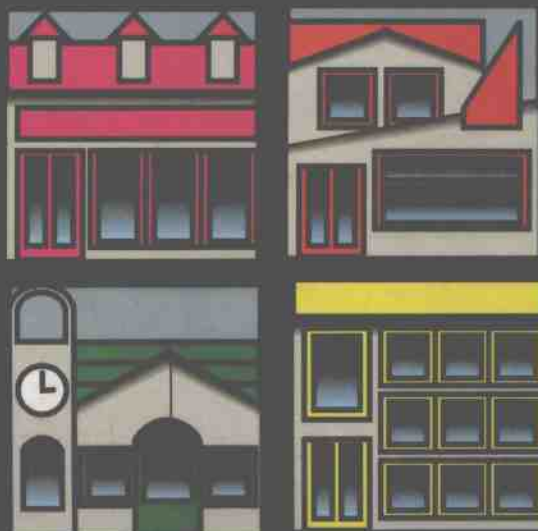


百分百的原创 百分百的经典 百分百的制作 百分百的实用

怡丹科技工作室 编著



SHANDONGDIANZICHUBANSHE

TP391.41
1539

室内外建筑效果图

百分百的原创 百分百的经典 百分百的制作 百分百的实用

怡丹科技工作室 编著

6 3DS MAX 经典实例制作大全

- 经典制作建筑效果图总汇
- 先进的体系结构
- 专业设计理念与制作技巧相融合
- 丰富的视觉特技揭示作品创意内涵
- 挑战建筑效果图制作极限设计



山东电子音像出版社

SHANDONGDIANZICHUBANSHE

内 容 提 要

本手册以日常生活中常见的典型实例为范例,详细讲解了 3DS MAX 6 在建筑效果图方面的创意与设计。全书共 4 篇,其中基础建模篇主要包括了洁具、椅子和水瓶等 5 个范例;材质制作篇主要包括了布纹、皮革和玻璃等 6 个范例;室内效果篇主要包括客厅、卧室、会议室和大厅 4 个范例;室外效果篇主要包括别墅和办公大楼 2 个范例。且这些实例都是作者日常工作中积累的典型案例。通过本书的学习,可使读者轻松掌握 3DS MAX 6 的各种功能、建筑效果图的制作技术要点及一般方法。

本手册结构清晰,语言简洁,图文并茂,专业性强,注重方法与技巧,书中的实例均在计算机上实际操作完成,从而保证了实践操作的准确性。

本手册定位于已有一定基础的 3DS MAX 用户,建筑效果图设计、建筑效果图建模、渲染、后期处理等相关人员以及电脑爱好者学习使用,也可用作建筑类、土木类大中专院校教材和 3DS MAX 培训提高班的培训自学参考书。

书 名: 3DS MAX 6 经典实例制作大全

编 著: 怡丹科技工作室

出版单位: 山东电子音像出版社

地 址: 济南市胜利大街 39 号

邮 编: 250001

电 话: (0531) 2060055-7616

版权所有 侵权必究

未经许可 不得以任何形式和手段复制或抄袭本手册之部分或全部内容

本书纸张由斯道拉恩索集团芬兰工厂提供

“NOVEL” Provided by StoRa Enso Anjala Mill,Finland

发 行: 山东电子音像出版社

经 销: 各地新华书店

CD 生产: 海南震宇光盘有限公司

文本印刷: 四川省南方印务有限公司

开本规格: 787mm×1092mm 16 开 30.5 印张 彩插 12 页 380 千字

版 本 号: ISBN 7-900398-41-4

定 价: 58.00 (1CD+手册)

第一篇 基本造型



在制作电饭煲中运用多边形建模的方法建立模型，更加直观和简便。



制作奶杯运用了NURBS建模的方法，该建模方法适合制作有曲面的物体。



在制作本例过程中将Edit Mesh（编辑网格）、放样建模等多种建模方法结合使用。



制作马桶运用了网格建模方法，并添加Edit Mesh修改命令与Mesh Smooth命令。



第一篇 基本造型



椅子主要运用了放样建模的方法。钢管支架运用了普通的放样建模，坐垫和靠背运用拟合放样的方法。



在果盘模型中主要运用“放样”“旋转”命令。材质使用了很多程序贴图来完成。



通过对台灯的制作掌握“旋转”命令的使用方法和金属材质镜头光晕的表现方法。



本例中的水纹由“平面体”直接创建，并经过“布尔运算”、“噪声”、“波纹”修改命令实现。

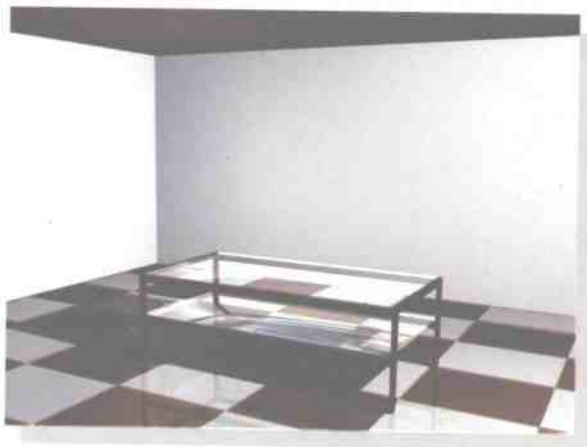
第二篇 材质制作

本例运用光线跟踪材质来制作金属，这种材质比Standard材质更为复杂。



不锈钢

本例通过降低Standard材质的透明度和在Reflection通道中加入Raytrace贴图来模拟玻璃效果。



玻璃

本例讲述了窗帘材质的制作方法，运用Translucent材质模拟窗纱效果。



窗帘

第二篇 材质制作



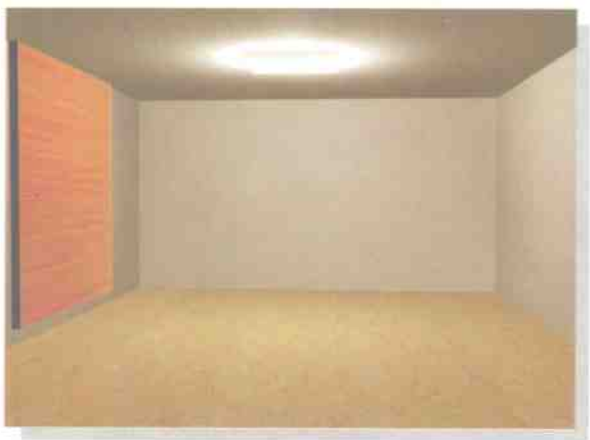
布纹皮革

本例讲述了布纹和皮革材质的制作，使用了多维子材质。



电器

本例讲述了电器材质的制作方法，在Reflection通道中加入Raytrace贴图模拟反射效果。



室内材质

本例讲述了墙漆、木材和石材材质的制作方法，运用Bitmap贴图制作物体表面纹理。

第三篇 室内效果图



本例通过讲述卧室的制作方法来介绍家具的建模，本例的光源讲述了光域网的使用方法。

卧室

本例通过讲述大厅的制作过程来介绍暗藏灯槽的制作方法，讲述光源灯材质的制作方法。



大厅

第三篇 室内效果图



会议室

本例通过讲述会议室的制作方法来讲述了日光系统的使用,要求能熟练运用再聚焦间接照明进行渲染。

客厅

本例客厅的设计风格较为简洁,主要以人工光源照明为主,注意灯光的布置。



作品欣赏



作品欣赏



作品欣赏



第四篇 室外效果图



别墅

别墅在后期场景配置景物的选取上应该注意大小比例协调，远近景物色调的差异，体现乡村田园的感觉。



办公大楼

办公大楼外观效果图应注意细节的表现以及后期景物的搭配，达到一种与现实相似的效果。

CD-ROM 使用说明

运行环境

使用该光盘时，为保证正常读取光盘上的内容，建议在以下环境运行本光盘：

操作系统：Windows 9x/Me/NT/2000/XP/2003

显示模式：800×600以上分辨率、32位色

光 驱：52倍速CD-ROM或DVD-ROM

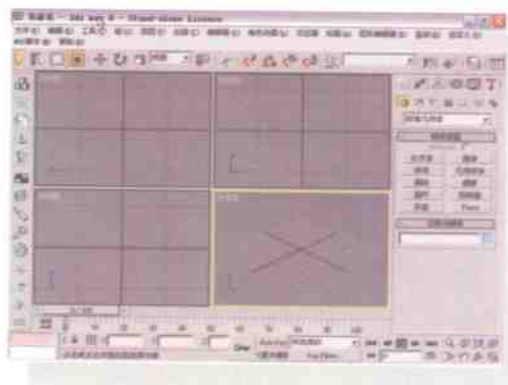
其 他：音箱或耳机

光盘目录

- 基础知识 → 工作界面、保存与打开文件、设置系统单位、放样物体、创建二维图形、创建灯光、创建自由像机、多维材质、墨水贴图、制作动画
- 经典实例制作 → 台灯、花台、栏杆、餐具、冰块、茶几、别墅
- 素材与源文件

主 界 面

请将光盘放入光驱中，稍等片刻，光盘中的软件将自动运行，将在屏幕上出现光盘主界面。



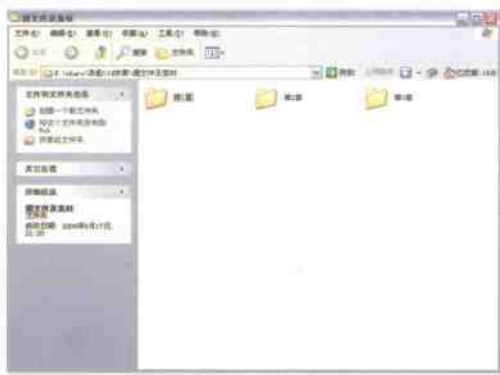
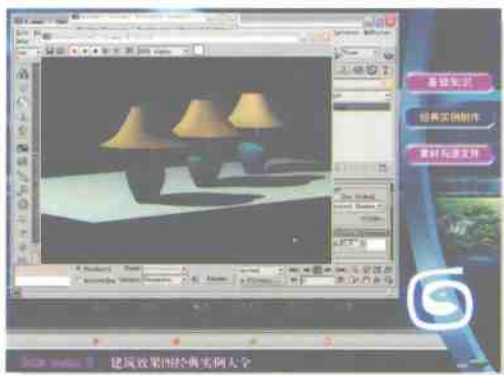
提示：如果光盘不能自动运行，请打开光盘盘符，在光盘的根目下找到带有图标的Autorun文件，并双击该文件，即可进入光盘的主界面。

多媒体教程

单击光盘主界面上的“基础知识”或“经典实例制作”按钮，将打开多媒体演示界面，如下图所示。光盘将以声音和视频的形式，引导读者学习3ds max 6的基础知识和手册中的部分实例。

素材与源文件

单击主界面上的“素材与源文件”按钮，可打开源文件及素材文件夹，在文件窗口中收藏了该手册案例的全部源文件和素材。



注意：A、如果要打开本光盘所提供的3ds max源文件进行编辑，首先保证在你的计算机中安装3ds max 6软件。

B、本光盘不适用于在VCD/DVD影碟机上播放，仅适用于电脑光驱。

目 录

第 0 篇 3ds max 基础	1
0.1 效果图制作流程	2
0.1.1 三维建模	2
0.1.2 贴图与赋材质	3
0.1.3 灯光处理	3
0.1.4 渲染场景及后期处理	4
0.2 3ds max 6 的工作环境	4
0.2.1 菜单栏	4
0.2.2 主工具栏	5
0.2.3 浮动工具栏	6
0.2.4 工作窗口	6
0.2.5 命令面板	7
0.2.6 脚本监听器	8
0.2.7 状态栏和提示行	8
0.2.8 时间控制区	8
0.2.9 视图导航控制区	9
0.3 自定义工作界面与单位	10
0.3.1 自定义命令面板	10
0.3.2 自定义窗口视图分布	11
0.3.4 设置绘图单位	13

第 1 篇 基本造型	15
实例 01 洁具	16
实例 02 椅子	28
实例 03 电饭煲	45
实例 04 水瓶	65
实例 05 古典桌子	76
第 2 篇 材质制作	103
实例 06 布纹和皮革材质	104
实例 07 不锈钢材质	112
实例 08 玻璃材质	118
实例 09 窗帘材质	123
第 3 篇 室内效果图	129
实例 10 客厅	130
1 创建空间构架	130
2 创建室内物体	134
3 创建物体材质	149
4 创建灯光并渲染出图	168
5 客厅后期处理	170
实例 11 卧室	181
1 创建空间结构	181
2 创建室内物体	187