

中文版

百分百的原创 百分百的经典
百分百的制作 百分百的实用



丰富全面 介绍了3DS MAX 7的概述、基本操作、创建几何模型、模型的修改、材质与贴图的应用、3DS MAX 7摄像机与灯光的应用；介绍了常见装饰模型设计、lightscape3.2高级渲染；介绍了各类建筑用途的室内外效果图的制作、以及 Photoshop CS 在3DS MAX 7实例中的应用等内容。

直观易学 光盘多媒体教学直观演示实例制作的全过程

实战驱动 完全针对实例最终应用，透彻地给出实战步骤

7

3DS MAX

建筑室内外

怡丹科技工作室 / 编著

效果图制作技巧

针对实例最终应用完整地列出制作全过程!

[精华本]



山东电子音像出版社

SHANDONGDIANZICHUBANSHE



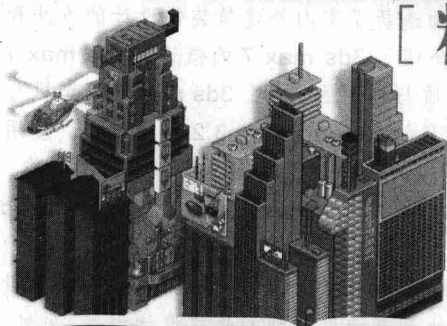
TU201.4
Y516

中文版

百分百的原创 百分百的经典
百分百的制作 百分百的实用



[精华本]



7

3DS MAX

建筑室内外 效果图制作技巧

针对实例最终应用完整地列出制作全过程!

怡丹科技工作室 / 编著



山东电子音像出版社

SHANDONGDIANZICHUBANSHE

内 容 提 要

本书全面而又详实地介绍如何使用 3ds max 7 进行建筑室内外装饰设计,以理论为指导思想,用大量典型案例为事实依据,全面透析了室内外建筑装饰设计的方法和操作技巧。全书分三篇共 14 章,基础入门篇介绍了 3ds max 7 的概述、3ds max 7 的基本操作、创建几何模型、模型的修改、材质与贴图的应用、3ds max 7 摄影机与灯光的应用;技能提高篇介绍了常见装饰模型设计、Lightscape 3.2 高级渲染;应用实战篇介绍了餐厅的制作、厨房的制作、卫生间的制作、客厅的制作、卧室的制作、商业大厅的制作、单体、高层电梯公寓、别墅的制作以及 Lightscape 3.2、Photoshop CS 在 3ds max 实例中的应用等内容。

本书通过多种经典实例详细地介绍了有关使用 3ds max 进行建筑与室内装饰设计方面的知识,使读者通过学习本书能够轻松达到专业设计师的制作设计水平。另外,为了方便读者的学习和使用,本书附送了所有实例的源文件和素材,相信这些能带给读者很多帮助。

本书适合各类使用计算机从事建筑与室内外装饰设计的专业人士学习和参考,也可作为广大三维制作爱好者的参考书,更适合作为 3ds max 7 建筑与室内装饰设计短训班的培训教材。

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 98/Me/2000/XP/2003

显示模式: 800×600 像素以上, 32 位色

光 驱: 32 倍速以上

其 他: 音箱或耳机

书 名: **3ds max 7 建筑室内外效果图制作技巧 (精华本)**

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书之部分或全部内容

发 行: 山东电子音像出版社

经 销: 各地新华书店

光盘生产: 东方光盘制造有限公司

文本印刷: 四川省南方印务有限公司

开本规格: 787mm×1092mm 16 开 26 印张 650 千字

版 次: 2006 年 4 月第 1 版 印次: 2006 年 4 月第 1 次印刷

版 本 号: ISBN 7-89491-424-X

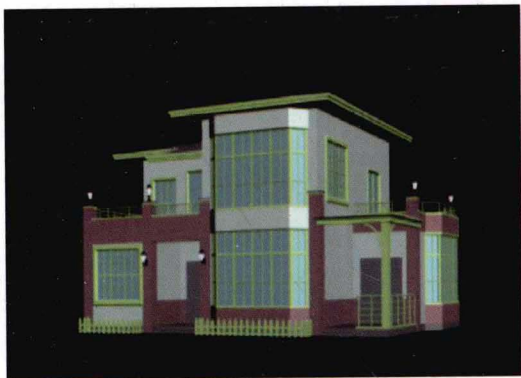
定 价: 48.00 元 (光盘+手册)



基础知识篇

本篇介绍了3ds max7的用户界面, 以及在用户界面中经常使用的命令面板、工具栏、动画控制按钮, 以及3ds max7的基本操作、几何模型的创建等内容。

Chapter 01 3ds max7基础知识

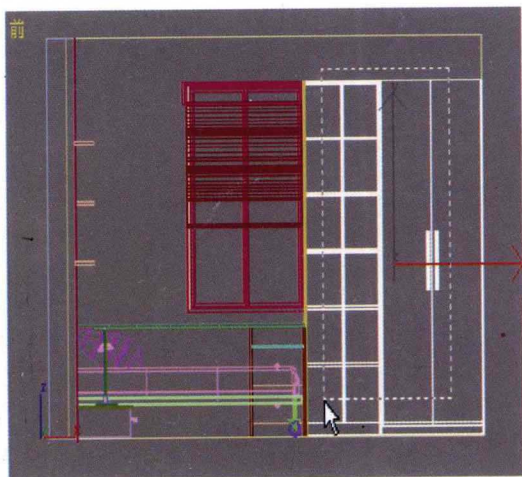


创建三维模型的效果图



经过渲染场景及后期处理的效果

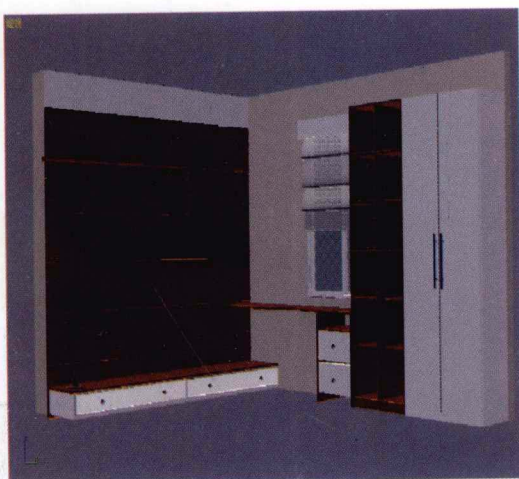
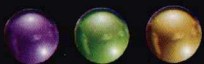
Chapter 02 3ds max7的基本操作



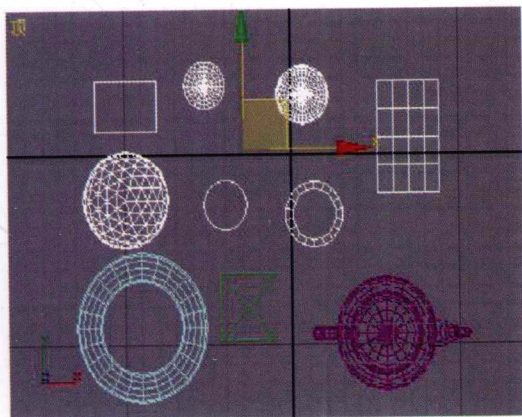
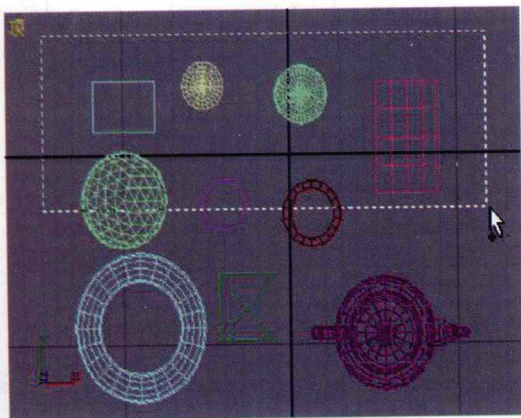
成组



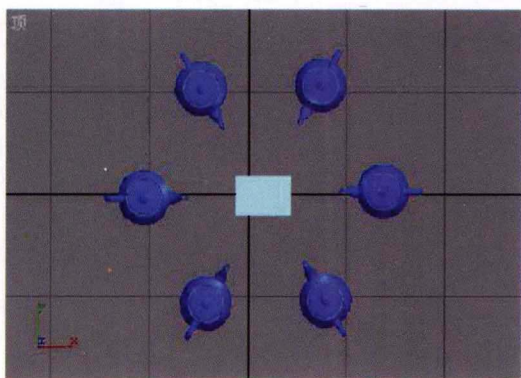
7.1号借



导入文件

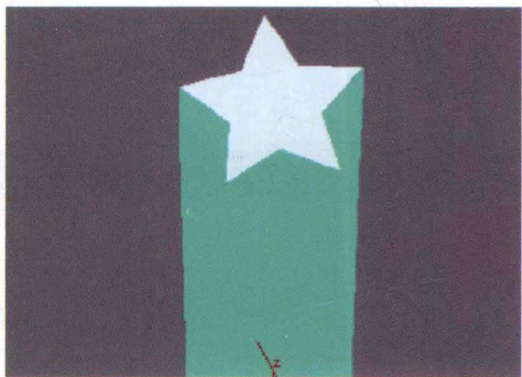


框选对象



阵列

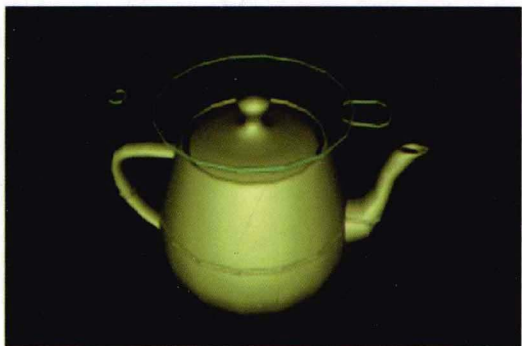
Chapter 03 3ds max 7 创建几何模型



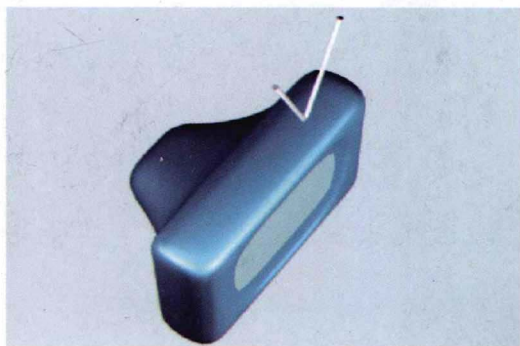
放样



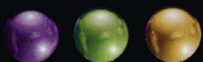
布尔运算



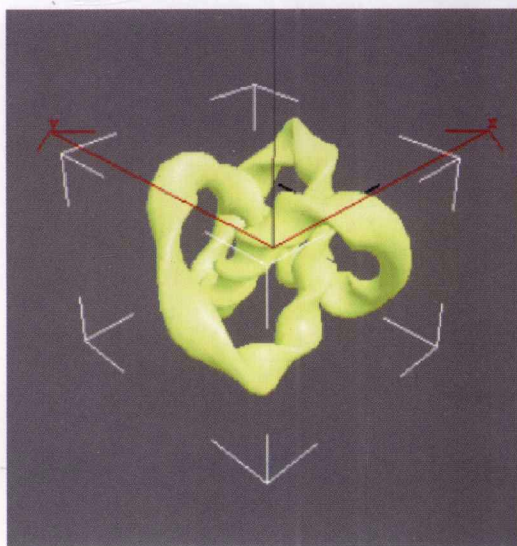
茶壶



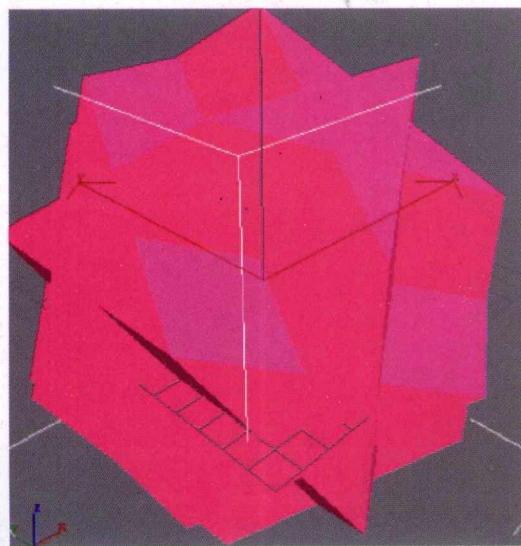
转换为可编辑多边形



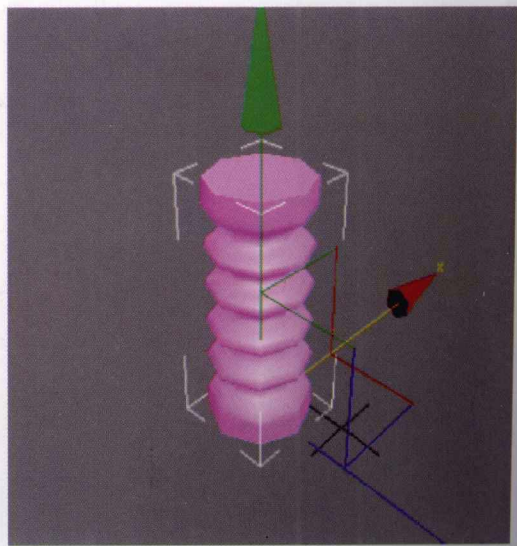
转换为网格



创建环形体



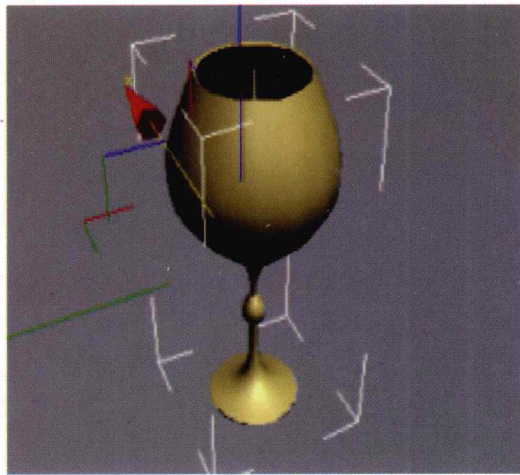
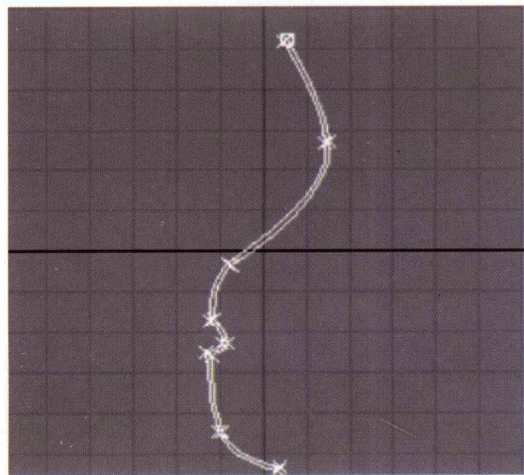
创建异面体



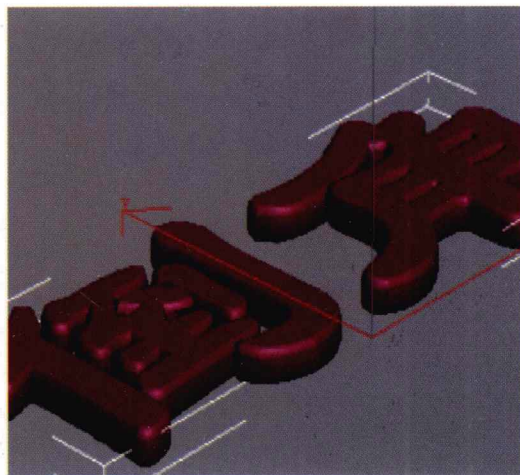
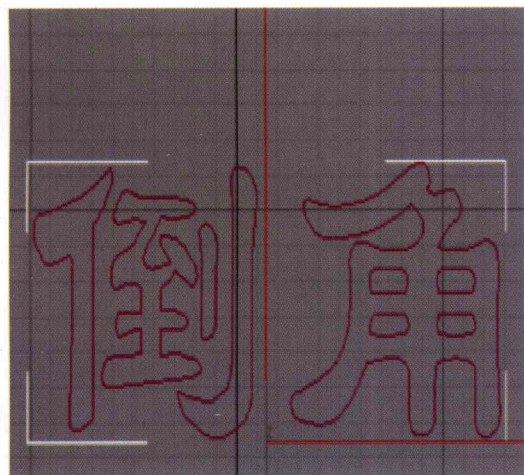
创建圆管



Chapter 04 3ds max 7 模型的修改



车削命令



倒角命令

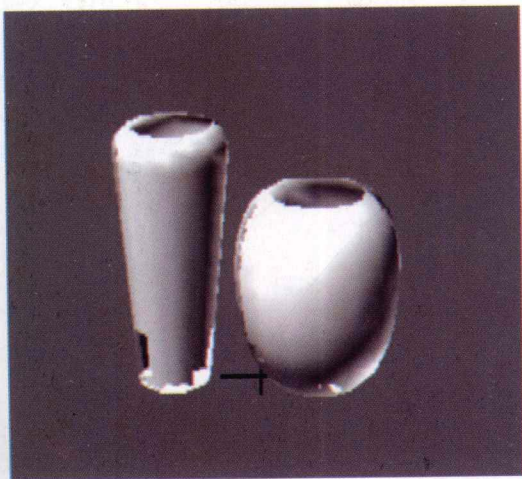


利用弯曲命令制作的躺椅效果



利用挤出命令制作的文字效果

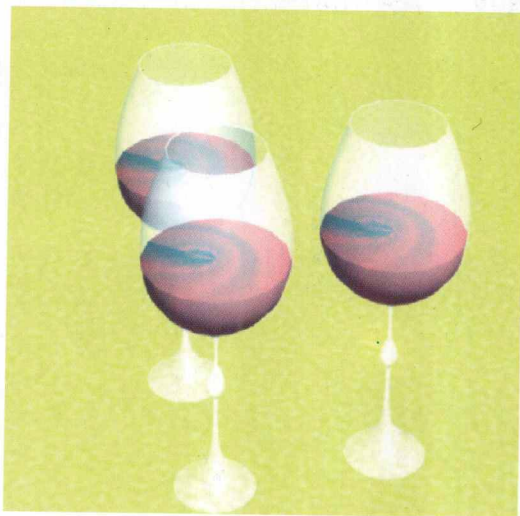
Chapter 05 3ds max 7 材质与贴图



创建三维模型的效果图

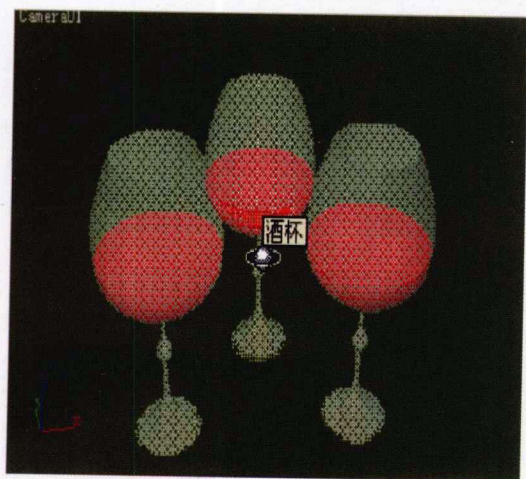


躺椅材质

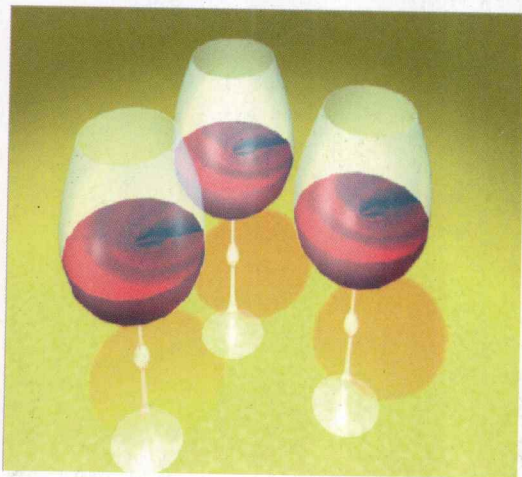


酒杯材质

Chapter 06 3ds max 7 摄像机与灯光



灯光渲染前的效果图



灯光渲染后的效果图



实例提高篇

本篇是具体实例的应用，主要介绍了几何体的变换、多维子材质的使用方法、三维建模、Lightscape渲染等内容。

Chapter 07 3ds max 7三维建模



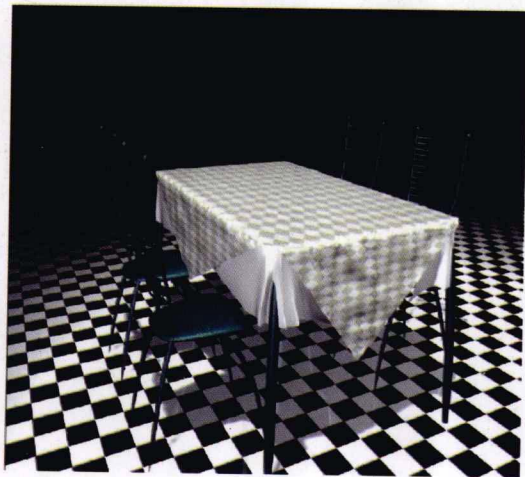
空调



台灯



休闲椅



餐椅和桌布

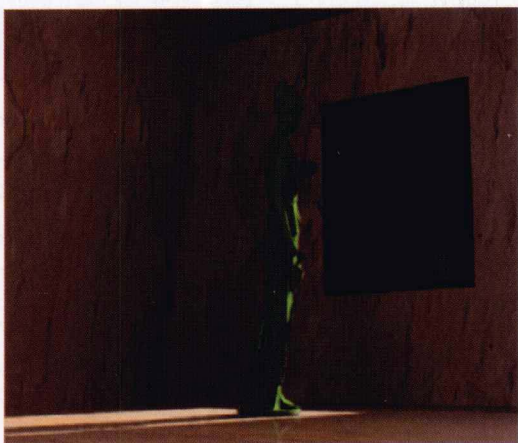


多媒体音箱

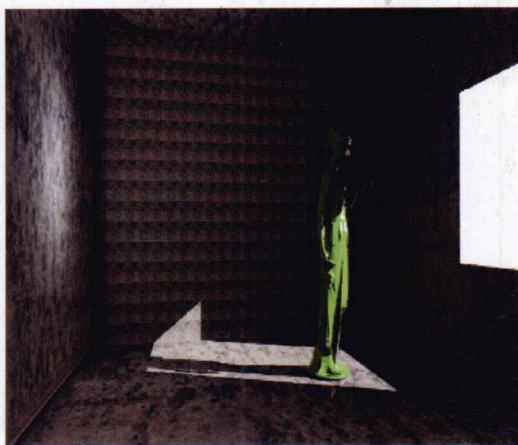


吉它

Chapter 08 Lightscape高级渲染



设置太阳光后的效果



设置纹理后的效果



应用实战篇

本篇是3ds mx 7的具体应用，主要介绍了室内、室外效果图的建模，以及如何在Photoshop中进行后期处理。

Chapter 09 餐厅效果图



餐厅处理前效果图



餐厅处理后效果图

Chapter 10 厨房效果图



厨房处理前效果图



厨房处理后效果图

Chapter 11 客厅效果图

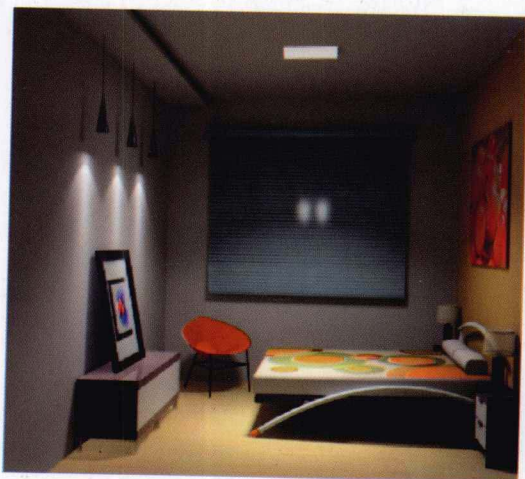


客厅处理前效果图



客厅处理后效果图

Chapter 12 卧室效果图



卧室处理前效果图



卧室处理后效果图



Chapter 13 商场效果图



商场处理前效果图



商场处理后效果图

Chapter 14 单体建筑效果图

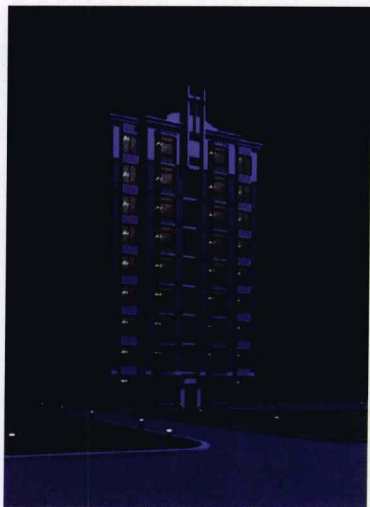


单体建筑处理前效果图



单体建筑处理后效果图

Chapter 15 夜景公寓效果图



夜景公寓处理前效果图



夜景公寓处理后效果图

Chapter 16 别墅效果图



别墅处理前效果图



别墅处理后效果图



卧室处理前效果图



卧室处理后效果图