

# 《效果图制作基础与应用教程》

## 图书基本信息

书名：《效果图制作基础与应用教程》

13位ISBN编号：9787115311610

10位ISBN编号：7115311617

出版时间：2013-5

出版社：人民邮电出版社

页数：336

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

## 书籍目录

第1章 初识3dsMax2012	2
1.1 3dsMax概述	3
1.2 3dsMax2012的启动与退出	4
1.2.1 3dsMax2012的启动	4
1.2.2 3dsMax2012的退出	4
1.3 3dsMax2012界面详解	4
1.3.1 标题栏	4
1.3.2 菜单栏	4
1.3.3 主工具栏	5
1.3.4 工作视图区	7
1.3.5 命令面板区	7
1.3.6 视图控制区	8
1.3.7 状态栏及提示行	9
1.3.8 动画控制区	9
第2章 基本物体建模	10
2.1 标准基本体的创建	11
2.1.1 创建长方体	11
2.1.2 创建球体	12
2.1.3 创建圆柱体	13
2.1.4 创建圆环	13
2.1.5 创建茶壶	14
2.1.6 创建圆锥体	15
2.1.7 创建管状体	16
2.1.8 创建平面	17
2.1.9 创建几何球体	17
2.1.10 课堂案例——制作玻璃茶几	18
2.2 扩展基本体的创建	21
2.2.1 创建切角长方体	21
2.2.2 创建切角圆柱体	21
2.2.3 课堂案例——制作沙发床	22
2.3 建筑构建建模	25
2.3.1 创建楼梯	25
2.3.2 创建门	27
2.3.3 创建窗	28
2.3.4 创建墙	29
2.3.5 创建栏杆	31
2.3.6 创建植物	32
2.3.7 课堂案例——创建屏风	33
2.4 课堂练习——制作酒柜架	34
2.5 课后习题——制作储物方几	35
第3章 二维图形的绘制与编辑	36
3.1 二维图形的绘制	37
3.1.1 线	38
3.1.2 圆形	40
3.1.3 弧	40
3.1.4 多边形	40
3.1.5 文本	41
3.1.6 矩形	41
3.1.7 星形	41
3.1.8 螺旋线	42
3.2 二维图形的编辑与修改	42
3.2.1 课堂案例——制作仿古中式画框	44
3.2.2 课堂案例——制作调料架	46
3.3 课堂练习——制作中式柜	48
3.4 课后习题——制作扶手	49
第4章 二维图形生成三维模型	50
4.1 修改命令面板的结构	51
4.1.1 名称和颜色	51
4.1.2 修改器堆栈	51
4.1.3 修改器列表	52
4.1.4 修改命令面板的建立	52
4.2 常用修改器	53
4.2.1 “挤出”修改器	53
4.2.2 “车削”修改器	54
4.2.3 “倒角”修改器	55
4.2.4 “倒角剖面”修改器	55
4.2.5 课堂案例——制作啤酒瓶	56
4.2.6 课堂案例——制作低柜	58
4.3 课堂练习——制作蜡烛	62
4.4 课后习题——制作花瓶	62
第5章 三维模型的常用修改器	63
5.1 “弯曲”修改器	64
5.2 “锥化”修改器	64
5.3 “噪波”修改器	65
5.4 “晶格”修改器	65
5.5 “FFD”修改器	66
5.6 “编辑网格”修改器	67
5.7 “网格平滑”修改器	67
5.8 “涡轮平滑”修改器	69
5.8.1 课堂案例——制作抱枕	69
5.8.2 课堂案例——制作苹果	71
5.9 课堂练习——制作盆栽土壤	74
5.10 课后习题——制作花盆	75
第6章 复合对象模型	76
6.1 布尔运算	77
6.2 ProBoolean运算	77
6.3 放样	79
6.3.1 课堂案例——制作欧式画框	81
6.3.2 课堂案例——制作玻璃杯	83
6.4 课堂练习——制作桌布	86
6.5 课后习题——制作窗帘	86
第7章 材质与贴图	87
7.1 材质的概述	88
7.2 认识材质编辑器	88
7.2.1 材质类型	88
7.2.2 贴图类型	90
7.2.3 VRay材质的介绍	94
7.2.4 课堂案例——制作瓷器材质	95
7.2.5 课堂案例——制作玻璃和冰块材质	96
7.2.6 课堂案例——制作不锈钢材质	98
7.3 课堂练习——制作木纹材质	99
7.4 课后习题——制作真皮材质	99
第8章 灯光	100
8.1 灯光的概述	101
8.2 3dsMax中的灯光	101
8.2.1 标准灯光	101
8.2.2 光度学灯光	102
8.2.3 VRay灯光	102
8.2.4 课堂案例——制作台灯照射效果	105
8.2.5 课堂案例——制作筒灯效果	106
8.3 课堂练习——制作床头壁灯效果	106
8.4 课后习题——制作暗藏灯效果	107
第9章 摄影机	108
9.1 3dsMax摄影机	109
9.2 VRay摄影机	110
9.3 课堂练习——室内摄影机的应用	111
9.4 课后习题——家具摄影机的应用	111
下篇 应用篇	
第10章 室内家具的制作	113
10.1 实例1——中式案几	114
10.2 实例2——茶几	118
10.3 实例3——多人沙发	121
10.4 实例4——烛台	125
10.5 实例5——吧台和吧椅	128
10.6 实例6——电视柜	136
10.7 课堂练习——制作中式椅子	139
10.8 课后习题——制作多用柜	139
第11章 卫浴器具的制作	140
11.1 实例7——莲蓬头	141
11.2 实例8——毛巾架	150
11.3 实例9——水龙头	153
11.4 实例10——洗手盆	155
11.5 实例11——毛巾	159
11.6 课堂练习——制作马桶	161
11.7 课后习题——制作肥皂和肥皂盒	161
第12章 室内装饰物的制作	162
12.1 实例12——相框	163
12.2 实例13——盘子架	166
12.3 实例14——蜡烛	170
12.4 实例15——植物	175
12.5 实例16——果盘	183
12.6 课堂练习——制作杯子	185
12.7 课后习题——制作中式瓷碗	185
第13章 室内灯具的制作	186
13.1 实例17——工装射灯	187
13.2 实例18——餐厅吊灯	193
13.3 实例19——欧式台灯	196
13.4 实例20——客厅玻璃灯	200
13.5 实例21——中式落地灯	206
13.6 实例22——欧式落地灯	212
13.7 课堂练习——制作玻璃吊灯	216
13.8 课后习题——制作射灯	216
第14章 家用电器的制作	217
14.1 实例23——液晶电视	218
14.2 实例24——DVD	222
14.3 实例25——音响	227
14.4 课堂练习——制作表	235
14.5 课后习题——制作笔记本	235
第15章 室内效果图的制作	236
15.1 实例26——书房	237
15.1.1 案例分析	237
15.1.2 案例设计	237
15.1.3 案例制作	237
15.2 实例27——中式餐厅门厅	254
15.2.1 案例分析	255
15.2.2 案例设计	255
15.2.3 案例制作	255
15.3 课堂习题——制作客厅	273
15.4 课后习题——制作餐厅	273
第16章 室外效果图的制作	274
16.1 实例28——居民楼的制作	275
16.1.1 案例分析	275
16.1.2 案例设计	275
16.1.3 案例制作	275
16.2 课堂练习——制作别墅	312
16.3 课后习题——制作水边住宅楼	312
第17章 室内效果图的后期处理	313
17.1 实例29——书房的后期处理	314
17.2 实例30——中式餐厅门厅的后期处理	317
17.3 课堂练习——客厅的后期处理	325
17.4 课后习题——餐厅的后期处理	325
第18章 室外效果图的后期处理	326
18.1 实例31——居民楼的后期处理	327
18.2 课堂练习——别墅的后期处理	336
18.3 课后习	

题——水边住宅楼的后期处理 336

## 章节摘录

版权页：插图：“参数”卷展栏如图6—2所示，各选项功能介绍如下。“运算”选项组：这些设置确定布尔运算对象实际如何交互。并集：将两个或多个单独的实体组合到单个布尔对象中。交集：从原始对象之间的物理交集中创建一个新对象；移除未相交的体积。差集：从原始对象中移除选定对象的体积。合集：将对象组合到单个对象中，而不移除任何几何体。在相交对象的位置创建新边。附加（无交集）：将两个或多个单独的实体合并成单个布尔对象，而不更改各实体的拓扑。实质上，操作对象在整个合并成的对象内仍为单独的元素。插入：先从第一个操作对象减去第二个操作对象的边界体积，然后再组合这两个对象。盖印：将图形轮廓（或相交边）打印到原始网格对象上。切面：切割原始网格图形的面，只影响这些面。选定运算对象的面未添加到布尔结果中。“显示”选项组：选择下面一个显示模式。结果：只显示布尔运算而非单个运算对象的结果。运算对象：显示定义布尔结果的运算对象。使用该模式编辑运算对象并修改结果。“应用材质”选项组：选择下面一个材质应用模式。应用运算对象材质：布尔运算产生的新面获取运算对象的材质。保留原始材质：布尔运算产生的新面保留原始对象的材质。“子对象运算”选项组：这些函数对在层次视图列表中高亮显示的运算对象进行运算。提取所选对象：对在层次视图列表中高亮显示的运算对象应用运算。移除：从布尔结果中移除在层次视图列表中高亮显示的运算对象。它本质上撤销了加到布尔对象中的高亮显示的运算对象。提取的每个运算对象都再次成为顶层对象。复制：提取在层次视图列表中高亮显示的一个或多个运算对象的副本。原始的运算对象仍然是布尔运算结果的一部分。实例：提取在层次视图列表中高亮显示的一个或多个运算对象的一个实例。对提取的这个运算对象的后续修改，同时也会修改原始的运算对象，因此会影响布尔对象。重排运算对象：在层次视图列表中更改高亮显示的运算对象的顺序。将重排的运算对象移动到“重排运算对象”按钮旁边的文本字段中列出的位置。更改运算：为高亮显示的运算对象更改运算类型。层次视图：显示定义选定网格的所有布尔运算的列表。“高级选项”卷展栏如图6—3所示，各选项功能介绍如下。“更新”选项组：确定在进行更改后，何时在布尔对象上执行更新。始终：只要更改了布尔对象，系统就会进行更新。

# 《效果图制作基础与应用教程》

## 编辑推荐

《21世纪高等教育数字艺术类规划教材:效果图制作基础与应用教程(3ds Max 2012+ Vray)》可作为本科院校艺术类相关专业室内(外)设计课程的教材,也可作为相关人员自学时的参考书目。

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)