

<<3dsmax6室内设计一册通>>

图书基本信息

书名：<<3dsmax6室内设计一册通>>

13位ISBN编号：9787115136435

10位ISBN编号：7115136432

出版时间：2005-7

出版单位：人民邮电出版社

作者：周建国

页数：390

字数：659000

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：<http://www.tushu007.com>

<<3dsmax6室内设计一册通>>

内容概要

在国内外建筑装潢效果图制作领域里，3ds max应用非常广泛。

本书紧紧围绕着室内设计这个主线，对3ds max 6进行了全面详细的讲解。

在介绍基本知识点和基础操作后，设计了应用所学知识的“典型实例”，做到学完即可练习软件操作，达到精通软件的目的。

最后，从室内设计实际应用的角度出发，安排了若干综合的应用型案例，引导读者灵活快捷地应用3ds max软件进行室内装潢效果图的制作。

本书既突出基础性学习，又重视实践性应用，适合培训班选作3ds max室内设计的教材或者社会自学人员使用。

<<3dsmax6室内设计一册通>>

书籍目录

第1章 基础知识和基本操作	1.1 3ds max 6室内设计概述	1.1.1 室内设计概述	1.1.2 室内建模的注意事项	1.1.3 设计素材的获取	1.1.4 建筑设计软件的配合使用	1.2 启动和退出3ds max 6	1.2.1 启动3ds max 6	1.2.2 退出3ds max 6系统	1.3 3ds max 6的操作界面	1.3.1 3ds max 6系统界面简介	1.3.2 菜单栏	1.3.3 工具栏	1.3.4 命令面板	1.3.5 视图区域	1.3.6 视图控制区	1.3.7 动画控制区	1.3.8 提示栏	1.3.9 状态栏	1.4 3ds max 6的坐标系统	1.5 物体的选择方式	1.5.1 选择物体的基本方法	1.5.2 区域选择	1.5.3 名称选择	1.5.4 Edit菜单栏选择	1.5.5 过滤选择集	1.5.6 物体编辑成组	1.6 物体的变换	1.6.1 移动物体	1.6.2 旋转物体	1.6.3 缩放物体	1.7 物体的复制	1.7.1 直接复制物体	1.7.2 利用镜像复制物体	1.7.3 利用间距复制物体	1.7.4 利用阵列复制物体	1.8 捕捉工具	1.8.1 空间捕捉工具	1.8.2 角度捕捉	1.8.3 百分比捕捉工具	1.8.4 捕捉工具的参数设置	1.9 对齐物体	1.10 撤销和重复命令	1.11 物体的轴心控制	1.11.1 轴心点控制	1.11.2 集合中心控制	1.11.3 变换坐标中心控制	小结
第2章 创建基本几何体	2.1 创建标准几何体	2.1.1 方体【Box】	典型实例 桌子的制作	2.1.2 锥体【Cone】	典型实例 雪人的制作	2.1.3 球体【Sphere】	典型实例 茶几的制作	2.1.4 几何球体【GeoSphere】	2.1.5 圆柱体【Cylinder】	典型实例	第4章 三维模型的创建	第5章 复合物体的创建	第6章 NURBS高级建模	第7章 材质和纹理贴图	第8章 灯光和摄像机及环境特效的使用	第9章 渲染与特效	第10章 卧室效果图的制作	第11章 客厅效果图的制作	第12章 办公室效果图的制作	第13章 会议室效果图的制作	第14章 大堂效果图的制作																										

<<3dsmax6室内设计一册通>>

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:<http://www.tushu007.com>