

<<3DS MAX建筑室内设计与制作 (平装)>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX建筑室内设计与制作 (平装)>>

13位ISBN编号：9787115086471

10位ISBN编号：7115086478

出版时间：2000-07-01

出版时间：人民邮电出版社

作者：胡俊

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>

## 内容概要

本书共分计算机室内设计概述、卧室场景设计及厅堂场景设计等3个部分，由8章组成。其中第1章介绍计算机室内设计的概念与方法；第2章介绍计算机三维设计基础；第3章介绍卧室常用家具设计与制作；第4章介绍灯具设计与制作；第5章介绍卧室场景设计与制作；第6章介绍厅堂家具设计与制作；第7章介绍厅堂陈设及灯具设计与制作；第8章介绍厅堂场景设计与制作。

本书适合于对计算机三维设计感兴趣，或从事计算机三维设计工作的人员，也可以作为学习计算机三维设计软件3DS MAX的参考书。

## 书籍目录

第1部分 计算机室内设计概述	
第1章 计算机室内设计的概念与方法	3
1.1 室内设计的基础	3
1.1.1 基本概念	3
1.1.2 建筑材料与装饰的表现	7
1.1.3 设计结构与表现图	9
1.2 室内设计的方法	10
1.2.1 总体设计	11
1.2.2 结构设计	12
1.2.3 纹理材质设计	14
1.2.4 环境设计	14
1.2.5 制作	15
1.3 计算机图像的分辨率与输出尺寸	15
1.3.1 图像分辨率的表示	15
1.3.2 图像印刷尺寸与几种分辨率的关系	15
第2章 计算机三维设计基础	18
2.1 计算机三维设计的环境	18
2.1.1 硬件环境	18
2.1.2 软件环境	19
2.2 3DS MAX系统的界面与操作方式	19
2.2.1 3DS MAX软件的界面	19
2.2.2 3DS MAX软件的操作方式	24
2.3 3DS MAX系统的功能介绍	26
2.3.1 造型功能应用举例	26
2.3.2 纹理材质的应用	46
2.3.3 灯光与环境设置	50
第2部分 卧室场景设计	
第3章 卧室常用家具的设计与制作	63
3.1 床的制作	64
3.1.1 粗略模型的建立	64
3.1.2 床板边框造型	67
3.1.3 床靠背造型	96
3.1.4 床脚造型	110
3.1.5 床的各个部分的成组	117
3.1.6 床的纹理设置	119
3.1.7 床垫造型及纹理设置	129
3.1.8 床及床垫物体的成组与隐藏	138
3.2 床头柜的制作	139
3.2.1 粗略模型的建立	140
3.2.2 床头柜造型的调整	143
3.2.3 床头柜的纹理设置	163
3.2.4 床头柜物体的成组与隐藏	165
3.3 写字台的制作	166
3.3.1 粗略模型的建立	168
3.3.2 写字台面板边框造型的建立	171

- 3.3.3 侧柜门装饰造型的建立 186
- 3.3.4 侧柜门及抽屉把手造型的建立 195
- 3.3.5 写字台物体纹理的设置 201
- 3.3.6 写字台物体的成组与隐藏 204
- 3.4 方凳的制作 205
  - 3.4.1 方凳造型的建立 206
  - 3.4.2 方凳物体纹理的设置 213
  - 3.4.3 方凳物体的整理与隐藏 215
- 第4章 灯具设计与制作 217
  - 4.1 台灯的制作 217
    - 4.1.1 台灯造型的建立 218
    - 4.1.2 台灯的纹理设置 227
    - 4.1.3 台灯物体的成组与隐藏 229
  - 4.2 顶灯的制作 230
    - 4.2.1 顶灯造型的建立 231
    - 4.2.2 顶灯的纹理设置 236
    - 4.2.3 顶灯物体的成组与隐藏 239
  - 4.3 壁灯的制作 240
    - 4.3.1 壁灯造型的建立 242
    - 4.3.2 壁灯的纹理设置 245
    - 4.3.3 壁灯物体的成组与隐藏 248
  - 4.4 落地灯的制作 249
    - 4.4.1 落地灯造型的建立 250
    - 4.4.2 落地灯的纹理设置 263
    - 4.4.3 落地灯物体的成组与隐藏 267
- 第5章 卧室场景的设计与制作 269
  - 5.1 地面、天棚及壁面的制作 269
    - 5.1.1 地面、天棚及壁面等造型的建立 271
    - 5.1.2 纹理设置 278
    - 5.1.3 物体的成组 287
  - 5.2 家具的布置 288
    - 5.2.1 隐藏家具的显示与调整 288
    - 5.2.2 家具物体的复制 292
  - 5.3 卧室环境效果调整 294
    - 5.3.1 灯光效果 294
    - 5.3.2 自然光效果 306
- 第3部分 厅堂场景设计
- 第6章 厅堂家具的设计与制作 317
  - 6.1 沙发的制作 317
    - 6.1.1 单人沙发的建立 319
    - 6.1.2 单人沙发纹理的设置 331
    - 6.1.3 双人沙发的建立 334
    - 6.1.4 双人沙发物体的成组与隐藏 339
  - 6.2 茶几的制作 341
    - 6.2.1 茶几面板的建立 342
    - 6.2.2 茶几脚的建立 354
    - 6.2.3 茶几纹理的设置 362

6.2.4 茶几物体的成组与隐藏	365
第7章 厅堂陈设及灯具的设计与制作	366
7.1 花瓶的制作	366
7.1.1 花瓶的建立	367
7.1.2 三只花瓶场景的建立与渲染	375
7.2 方形顶灯的制作	377
7.2.1 方形顶灯造型的建立	378
7.2.2 方形顶灯纹理的调整与设置	382
7.2.3 方形顶灯物体的成组与隐藏	384
7.3 筒形灯的制作	385
7.3.1 筒形灯的建立	386
7.3.2 筒形灯物体纹理的设置	387
7.3.3 筒形灯物体的成组与隐藏	388
第8章 厅堂场景的设计与制作	390
8.1 地面、天棚及壁面的制作	390
8.1.1 厅堂及搁物架等造型的建立	392
8.1.2 厅堂及搁物架等纹理的设置	395
8.1.3 厅堂物体的成组	403
8.2 家具及陈设的布置	404
8.2.1 隐藏家具及陈设的显示与调整	404
8.2.2 家具等物体的复制	409
8.3 厅堂环境效果调整	411
8.3.1 灯光效果	411
8.3.2 自然光效果	413

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>