

<<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

出版时间：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 |
| | 1.8.4 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】 |
| | 2.1.3 球体【Sphere】 | 典型实例 雪人的制作 | 2.1.4 几何球体【GeoSphere】 |
| | 2.1.5 圆柱体【Cylinder】 | 典型实例 茶几的制作 | 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>