

《3DS MAX 6室内装饰设计实例健

图书基本信息

书名：《3DS MAX 6室内装饰设计实例教程》

13位ISBN编号：9787810945097

10位ISBN编号：7810945092

出版时间：2004-10

出版社：汉龙 电子科技大学出版社 (2004-08出版)

作者：汉龙 编

页数：270

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

前言

3DS MAX是全球销量最大、最受欢迎的三维制作软件之一，它为用户在三维建模、渲染、动画制作等工作中提供了全套解决方案。3DS MAX因其强大的三维造型功能和友好的界面，现已成为当今从事装饰设计人员的首选工具。3DS MAX 6作为其最新版本，其功能更加强大，可大大提高设计者的工作效率和渲染效果的质量。伴随着电脑硬件（如CPU）性能的迅猛发展，目前个人电脑在三维制作水平上直逼专业图形工作站。以往由工作站独享的NURBS建模现在也在3DS MAX中出现，设计师可通过它自由创建复杂的曲面；3DS MAX 6提供了上百种新的光线及镜头特效，充分满足了设计师的需要；3DS MAX 6支持OPENGL硬件图形加速，既提高了品质又加快了着色速度，这使得3DS MAX 6几乎超过了一般的工作站软件。如今，人们生活水平不断提高，庞大的房地产行业也日益升温，使得越来越多的人加入到装饰设计这一行业中，他们希望在尽可能短的时间内制作出精美的装饰效果图作品，本书就能满足这种急切的要求。全书共包括10章：第1章讲述了使用3DS MAX 6创建简单模型的方法；第2章讲述了如何使用3DS MAX 6编辑修改器来修改创建的模型；第3章主要讲述了创建NURBS与高级模型的方法和步骤；第4章讲述了使用3DS MAX 6创建复合对象的方法和过程；第5章主要介绍了使用3DS MAX 6为对象设置基本材质的方法；第6章则介绍了设置高级材质的方法；第7章、第8章、第9章和第10章分别通过实例详细讲解了使用3DS MAX 6制作客厅家具、厨房家具、卧室家具和书房家具的方法和步骤。本书结构清晰，范例典型，内容丰富，图文并茂，通俗易懂，容量超值，是一部内容实用、系统全面且具有专业水准的装饰设计图书。本书从基础到高级、从简单到复杂，介绍了创作实战全过程，全面展示了3DS MAX 6在室内装饰中的各种应用，使读者可以在较短的时间内掌握全部创建流程和设计技巧。

《3DS MAX 6室内装饰设计实例健

内容概要

《3DS MAX6室内装饰设计实例教程》通过实例的形式全面讲解了3DS MAX 6室内装饰设计方面的各种知识。《3DS MAX6室内装饰设计实例教程》共包括10章，第1章讲述了使用3DS MAX 6创建简单模型的方法；第2章讲述了如何使用3DS MAX 6编辑修改器来修改创建的模型；第3章主要讲述了创建NURBS与高级模型的方法和步骤；第4章讲述了使用3DS MAX 6创建复合对象的方法和过程；第5章主要介绍了使用3DS MAX 6提供的工具为对象设置基本材质的方法；第6章则介绍了设置高级材质的方法；第7章、第8章、第9章和第10章分别利用实例详细讲解了使用3DSMAX 6制作客厅家具、厨房家具、卧室家具和书房家具的方法和步骤。

书籍目录

第1章 创建模型1.1 3DSMAX6简介1.1.1 3DSMAX6操作界面1.1.2 菜单栏1.1.3命令面板1.1.4 工具栏1.1.5 标准三维几何体模型1.1.6 扩展几何体模型1.1.7 二维几何模型1.2 三维几何体建模(一)——柜子1.2.1 实例综述1.2.2 创作步骤1.3 三维几何体建模(二)——吸顶灯1.3.1 实例综述1.3.2 创作步骤1.4 扩展几何体建模——双人沙发1.4.1 实例综述1.4.2 创作步骤1.5 二维几何建模(一)——装饰凳1.5.1 实例综述1.5.2 创作步骤1.6 二维几何建模(二)——楼梯1.6.1 实例综述1.6.2 创作步骤第2章 编辑修改器2.1 编辑修改器简介2.1.1 标准编辑修改器2.1.2 二维造型编辑修改器2.1.3 Edit Mesh修改器2.1.4 其他编辑修改器2.2 弯曲修改器——空心凳2.2.1 实例综述2.2.2 创作步骤2.3 锥化修改器——方桌2.3.1 实例综述2.3.2 创作步骤2.4 FFD修改器-圆凳2.4.1 实例综述2.4.2 创作步骤2.5 噪声修改器——钢架床2.5.1 实例综述2.5.2 创作步骤2.6 倒角修改器——方凳2.6.1 实例综述2.6.2 创作步骤2.7 旋转修改器——装饰椅2.7.1 实例综述2.7.2 创作步骤2.8 Edit Mesh修改器——门框2.8.1 实例综述2.8.2 创作步骤2.9 拉伸修改器——金属椅2.9.1 实例综述2.9.2 创作步骤第3章 高级建模3.1 高级建模工具简介3.1.1 表面工具建模3.1.2 NURBS建模3.2 表面工具建模(一)——立柱3.2.1 实例综述3.2.2 创作步骤3.3 表面工具建模(二)——立柜3.3.1 实例综述3.3.2 创作步骤3.4 NURBS建模——双人床3.4.1 实例综述3.4.2 创作步骤第4章 创建复合对象4.1 复合对象简介4.1.1 Boolean操作4.1.2 放样对象4.1.3 放样对象的变形4.2 Boo1tean操作(一)——洗手池4.2.1 实例综述4.2.2 创作步骤4.3 Boolean操作(二)——壁灯4.3.1 实例综述4.3.2 创作步骤4.4 Boolean操作(三)——落地灯4.4.1 实例综述4.4.2 创作步骤4.5 放样对象(一)——木纹沙发4.5.1 实例综述4.5.2 创作步骤4.6 放样对象(二)——仿古茶几4.6.1 实例综述4.6.2 创作步骤第5章 设置基本材质5.1 材质编辑器简介5.1.1 设置材质参数5.1.2 贴图通道5.1.3 贴图类型5.2 创建线框材质——仿古灯5.2.1 实例综述5.2.2 创作步骤5.3 凹凸贴图——微波炉5.3.1 实例综述5.3.2 创作步骤5.4 反射贴图——玻璃茶几5.4.1 实例综述5.4.2 创作步骤5.5 漫反射贴图——概念床5.5.1 实例综述5.5.2 创作步骤5.6 使用位图文件——怀旧椅5.6.1 实例综述5.6.2 创作步骤第6章 设置高级材质6.1 高级材质简介6.1.1 Double Sided材质6.1.2 Multi / Sub - Obiect材质6.1.3 Ray trace材质6.1.4 Matte / Shadow材质6.2 双面材质——碗6.2.1 实例综述6.2.2 创作步骤6.3 多重次级材质——钟6.3.1 实例综述6.3.2 创作步骤6.4 光线追踪材质——大理石茶几6.4.1 实例综述6.4.2 创作步骤6.5 影子材质——餐椅6.5.1 实例综述6.5.2 创作步骤第7章 客厅家具7.1 电视柜7.1.1 实例综述7.1.2 创作步骤7.2 电视机7.2.1 实例综述7.2.2 创作步骤7.3 三人沙发7.3.1 实例综述7.3.2 创作步骤7.4 木纹茶几7.4.1 实例综述7.4.2 创作步骤7.5 热水器7.5.1 实例综述7.5.2 创作步骤7.6 电风扇7.6.1 实例综述7.6.2 创作步骤7.7 旋转楼梯7.7.1 实例综述7.7.2 创作步骤7.8 透明窗帘7.8.1 实例综述7.8.2 创作步骤第8章 厨房家具8.1 餐桌8.1.1 实例综述8.1.2 创作步骤8.2 方凳8.2.1 实例综述8.2.2 创作步骤8.3 水槽8.3.1 实例综述8.3.2 创作步骤8.4 液化气灶8.4.1 实例综述8.4.2 创作步骤8.5 电火锅8.5.1 实例综述8.5.2 创作步骤8.6 电饭煲8.6.1 实例综述8.6.2 创作步骤8.7 电冰箱8.7.1 实例综述8.7.2 创作步骤8.8 保温瓶8.8.1 实例综述8.8.2 创作步骤第9章 卧室家具9.1 窗9.1.1 实例综述9.1.2 创作步骤9.2 窗帘9.2.1 实例综述9.2.2 创作步骤9.3 电暖器9.3.1 实例综述9.3.2 创作步骤9.4 短柜9.4.1 实例综述9.4.2 创作步骤9.5 靠背床9.5.1 实例综述9.5.2 创作步骤9.6 台灯9.6.1 实例综述9.6.2 创作步骤9.7 电吹风9.7.1 实例综述9.7.2 创作步骤第10章 书房家具10.1 办公桌10.1.1 实例综述10.1.2 创作步骤10.2 办公椅10.2.1 实例综述10.2.2 创作步骤10.3 文件架10.3.1 实例综述10.3.2 创作步骤10.4 书柜10.4.1 实例综述10.4.2 创作步骤10.5 电脑显示器10.5.1 实例综述10.5.2 创作步骤10.6 电脑主机10.6.1 实例综述10.6.2 创作步骤10.7 音箱10.7.1 实例综述10.7.2 创作步骤

章节摘录

插图：

《3DS MAX 6室内装饰设计实例健

编辑推荐

《3DS MAX6室内装饰设计实例教程》：创建模型，编辑修改器，高级建模，创建复合对象，设置基本材质，设置高级材质，客厅家具，厨房家具，卧室家具，书房家具。传承卓越精品理念，奉献一流精品图书，倡导“实用为主，精品至上”的出版思想。

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