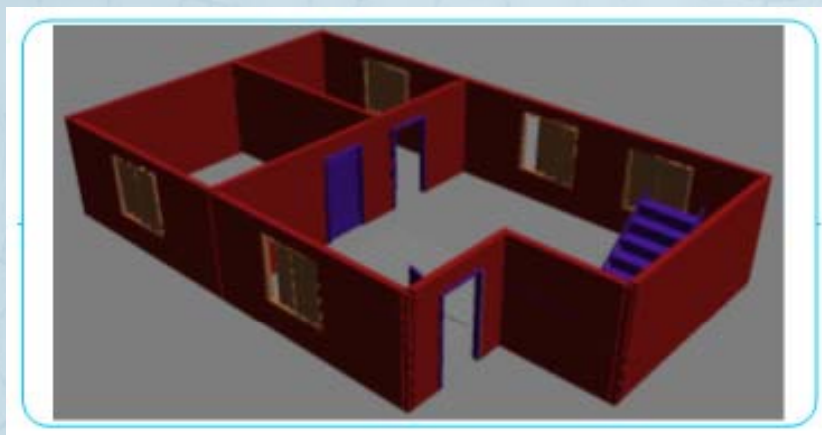
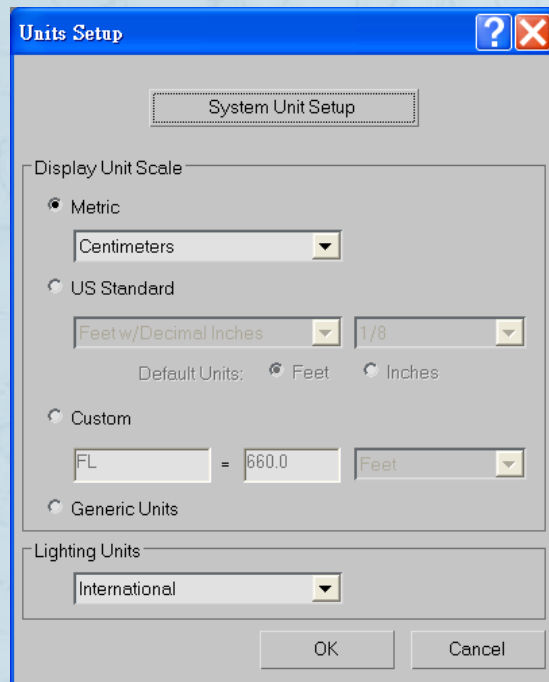


3dsmax室內空間製作

張智勇



單位設定



Customize/Unit Setup

- ◆ 設定Centimeters公分
 - ◆ 在建立面板中可以看見單位以cm表示
- ◆ Unit Setup單位設定種類
 - ◆ Metric公制
 - ◆ 公尺 公里
 - ◆ US美規
 - ◆ 英呎 英吋
 - ◆ Custom自訂
 - ◆ 使用者自行定義的單位模式
 - ◆ Generic通用
 - ◆ 以點格作為單位量,最基本的測量單位
 - ◆ Lighting Units燈光單位
 - ◆ 可以選擇燈光的顯示單位為美國標準或國際標準

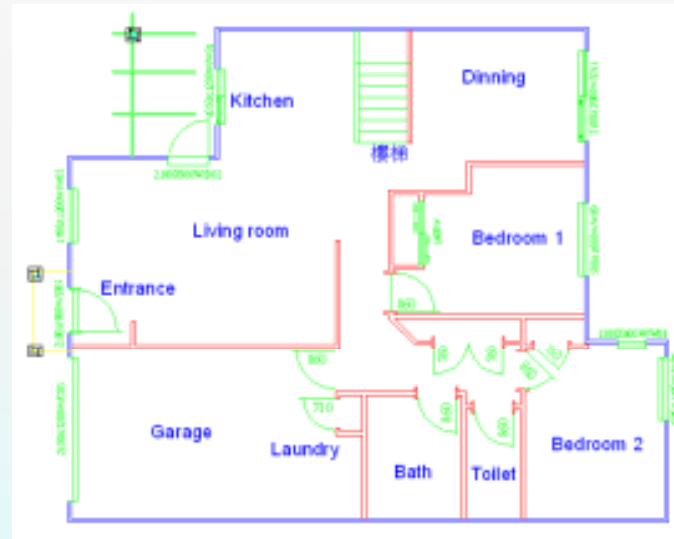
設定鎖點模式Snap

- ◆ 啟動鎖點工具
 - ◆ 當滑鼠移動至鎖點附近時系統會自動的顯現出鎖定點的位置
- ◆ Customize/Grid and Snap Settings
 - ◆ 鎖點模式面板
 - ◆ 12種常見鎖點模式
 - ◆ Grid Points格點
 - ◆ Pivot軸心點
 - ◆ Perpendicular垂直點
 - ◆ Vertes頂點
 - ◆ Edge/segment邊線/分段
 - ◆ Face面
 - ◆ Grid lines格線
 - ◆ Bounding Box方盒周點
 - ◆ Tangent圓弧的切線
 - ◆ Endpoint端點
 - ◆ Midpoint中間點
 - ◆ Center Face面中心

AutoCAD製作準確尺寸的地基線段

- ◆ 先在AutoCAD環境中以準確的格點與鎖點製作準確尺寸的圖面

- ◆ 基地線圖
 - ◆ 再匯入3dsmax中



牆面物件Wall

牆面寬度15公分高度250公分



建立面板切換AEC Extended延伸物件

- ◆ 啟動Wall指令
 - ◆ 啟動鎖點畫出牆面
 - ◆ 將Wall02加入到Wall01牆面中
 - ◆ 修改面板指向Wall然後按下Attach
 - ◆ 觀看牆面的顏色是否一樣即可判斷加入

大門物件Doors

- ◆ 建立面板中選Doors
 - ◆ 三種門的類型
 - ◆ PivotDoor
 - ◆ SlidingDoor
 - ◆ BiFoldDoor
 - ◆ 畫好後移動門到需要的牆面

大門高度200公分寬度100公分厚度8.5公分

窗戶物件Windows

- ◆ 建立面板中選Windows
 - ◆ 六種窗戶的種類

窗戶高度150公分寬度150公分厚度13公分

樓梯物件Stairs

- ◆ 建立面板中選**Stairs**
 - ◆ 四種樓梯的種類

樓梯UType長度170公分寬度110公分
Offset30公分

布林運算整合Booleam

在牆面上挖洞以顯示門或窗戶物件

建立Box物件調整大小及移動至牆面

- ◆ Box物件厚度要多一點以貫穿牆面
- ◆ 建立面板切換Compound Objects複合物體
 - ◆ Pick Operand B選取作用物件B

Box大小與大門寬高度一樣,但是厚度需設定24公分貫穿牆面

完成圖

