

<<边用边学3ds max建筑设计>>

图书基本信息

书名：<<边用边学3ds max建筑设计>>

13位ISBN编号：9787115222176

10位ISBN编号：7115222177

出版时间：2010-4

出版时间：人民邮电

作者：史宇宏

页数：340

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>

<<边用边学3ds max建筑设计>>

前言

3dsmax具有强大的三维建模功能，Vray则具有超乎想象的渲染效果，而Photoshop则是图像处理专家，这三者在建筑设计领域可谓是“黄金搭档”。

本书以3dsmax2009中文版为主，Vray1.5中文版和PhotoshopCS3中文版为辅，采用“边用边学，实例导学”的写作模式，通过对多个实际工程案例的具体实施，详细介绍了3dsmax2009中文版、Vray1.5中文版和PhotoshopCS3中文版在建筑设计中的应用方法和操作技巧。

1.写作特点 （1）注重实践，强调应用 有不少读者常常抱怨学过3dsmax却不能够独立设计与制作出作品。

这是因为目前的大部分相关图书只注重理论知识的讲解而忽视了应用能力的培养。

众所周知，建筑设计是一门实践性很强的学科，只有通过不断地实践才能真正掌握其设计方法，才能获得更多的直接经验，才能设计并制作出真正好的、有用的作品。

对于初学者而言，不能期待一两天就能成为设计大师，而是应该踏踏实实地打好基础。

而模仿他人的作品就是一个很好的学习方法，因为“作为人行为模式之一，模仿是学习的结果”，所以在学习的过程中通过模仿各种成功作品的设计技巧，可快速地提高设计水平与制作能力。

基于此，本书通过细致剖析各类经典的建筑设计案例，如创建室内餐厅、住宅楼的模型，制作别墅、住宅楼等的材质与贴图、场景灯光、渲染输出等，制作景观喷泉动画、住宅小区漫游动画等，以及完成高层写字楼室外设计、别墅室内设计等，逐步引导读者掌握如何综合运用3dsmax、Vray和Photoshop进行建筑设计。

<<边用边学3ds max建筑设计>>

内容概要

本书以3ds max 2009中文版、V-Ray1.5、Photoshop CS3中文版为平台，从实用角度出发，采用任务驱动的写作模式，循序渐进地讲解了3ds max 2009、V-Ray1.5以及Photoshop CS3在建筑设计中的应用技巧和方法。

本书共10章，第1章主要介绍了建筑设计基础知识、3ds max 2009建筑设计的方法与流程、3ds max 2009基础操作等知识。

第2章～第8章通过多个工程案例的具体实施，详细介绍了3ds max 2009建筑设计中模型的创建、材质的制作、灯光的设置、渲染输出、后期处理以及建筑动画的制作等相关知识和操作技巧。

第9章～第10章通过一个高层室外建筑工程案例和两个室内装饰装潢设计的案例，详细介绍了大型建筑设计工程案例的设计思路、操作技巧与表现方法，教会读者在面对实际建筑工程项目时如何运用恰当的方法进行相关设计，真实再现设计师的设计意图和建筑物的特点。

本书不仅可以作为各类院校、企业以及社会培训机构的培训教材，还可以作为从事三维建筑设计工作的技术人员的学习参考书。

<<边用边学3ds max建筑设计>>

书籍目录

第1章 建筑设计基础——3ds max 2009与建筑设计概述	1.1 建筑设计简介	1.2 ds max建筑设计的方法与流程	1.3 ds max建筑模型的创建方法	1.4 ds max 2009操作基础	1.4.1 认识3ds max 2009界面及控制视图	1.4.2 建筑场景文件的打开与保存	1.4.3 建筑场景文件的合并与归档	1.5 ds max 2009系统环境设置	1.5.1 单位设置	1.5.2 捕捉设置	1.5.3 渲染设置	1.6 建筑模型的控制	1.6.1 选择建筑模型对象	1.6.2 变换建筑模型对象	1.6.3 克隆建筑模型	1.7 “阵列”克隆	1.7.1 关于【阵列】对话框	1.7.2 创建线性阵列	1.7.3 创建圆形和螺旋形阵列	1.8 小结	1.9 习题	1.9.1 单选题	1.9.2 多选题	1.9.3 操作题				
第2章 制作建筑模型(一)——三维基本建模	2.1 重点知识	2.1.1 创建三维基本体对象	2.1.2 修改三维基本体对象	2.1.3 修改三维基本体建模	2.2 实践应用	2.2.1 任务(一)——制作餐厅室内三维模型	2.2.2 任务(二)——制作住宅楼三维模型	2.3 习题	2.3.1 单选题	2.3.2 多选题	2.3.3 操作题	第3章 制作建筑模型(二)——二维图形修改建模	3.1 重点知识	3.1.1 创建二维图形	3.1.2 二维图形的“可渲染”属性	3.1.3 编辑样条线	3.1.4 二维图形编辑建模	3.2 应用实践	3.2.1 任务(一)——制作别墅一层建筑模型	3.2.2 任务(二)——制作别墅二层建筑模型	3.3 习题	3.3.1 单选题	3.3.2 多选题	3.3.3 操作题				
第4章 建筑装饰设计——材质与贴图	4.1 重点知识	4.1.1 【材质编辑器】及其应用	4.1.2 制作材质	4.1.3 应用贴图	4.1.4 贴图坐标及其应用	4.2 实践应用	4.2.1 任务(一)——制作住宅楼的材质和贴图	4.2.2 任务(二)——制作别墅材质和贴图	4.3 习题	4.3.1 单选题	4.3.2 多选题	4.3.3 操作题	第5章 建筑照明设计——设置场景灯光	5.1 重点知识	5.1.1 创建灯光	5.1.2 灯光的公用参数	5.1.3 灯光属性与照明	5.2 实践应用	5.2.1 任务(一)——“住宅楼”三维场景照明设置	5.2.2 任务(二)——“别墅”三维场景照明设置	5.3 习题	5.3.1 单选题	5.3.2 多选题	5.3.3 操作题				
第6章 建筑场景的渲染与输出	6.1 重点知识	6.1.1 摄像机与摄像机视图	6.1.2 使用“默认扫描线渲染器”渲染场景	6.1.3 使用“V-Ray渲染器”插件渲染场景	6.2 实践应用	6.2.1 任务(一)——住宅楼的渲染输出	6.2.2 任务(二)——别墅渲染输出	6.3 习题	6.3.1 单选题	6.3.2 多选题	6.3.3 操作题	第7章 建筑环境设计——后期处理	7.1 重点知识	7.1.1 Photoshop基本操作知识	7.1.2 建筑场景背景的替换与画面构图	7.1.3 建筑模型的修饰与调整	7.1.4 建筑设计后期素材的编辑与整理	7.2 实践应用	7.2.1 任务(一)——住宅楼后期处理	7.2.2 任务(二)——别墅后期处理	7.3 习题	7.3.1 单选题	7.3.2 多选题	7.3.3 操作题				
第8章 建筑场景漫游——制作建筑动画	8.1 重点知识	8.1.1 动画二三说	8.1.2 认识基本动画工具	8.1.3 制作动画的基本方法	8.1.4 动画的基本设置	8.1.5 建筑动画常用功能	8.2 实践应用	8.2.1 任务(一)——制作景观喷泉动画	8.2.2 任务(二)——制作住宅小区漫游动画	8.3 习题	8.3.1 单选题	8.3.2 多选题	8.3.3 操作题	第9章 建筑设计实战——高层写字楼室外设计	9.1 制作高层写字楼建筑模型	9.1.1 制作标准层墙体模型	9.1.2 制作标准层窗户模型	9.1.3 制作高层门厅、台阶和雨棚	9.1.4 整合其他楼层模型	9.2 为高层建筑设置摄影机、灯光和材质	9.2.1 设置场景摄影机和灯光	9.2.2 制作高层写字楼材质	9.3 高层写字楼渲染输出设置	9.4 高层写字楼的后期处理	9.4.1 画面构图与替换背景	9.4.2 修饰建筑物和调整画面构图	9.4.3 丰富建筑环境	9.5 小结
第10章 建筑设计实战——别墅室内设计	10.1 室内设计知识概述	10.1.1 室内照明设计	10.1.2 室内陈设设计	10.1.3 室内色彩设计	10.1.4 装饰材料的选择	10.2 别墅客厅设计	10.2.1 制作客厅墙体和窗户模型	10.2.2 制作客厅吊顶和墙面装饰模型	10.2.3 制作壁炉和茶几模型	10.2.4 合并客厅其他模型	10.2.5 制作场景材质	10.2.6 客厅摄影机、灯光和渲染设置	10.3 别墅卧室设计	10.3.1 创建卧室墙体模型	10.3.2 制作卧室床模型	10.3.3 整合卧室其他模型	10.3.4 制作卧室材质	10.3.5 卧室摄影机、灯光和										

渲染设置 10.4 小结 习题答案

<<边用边学3ds max建筑设计>>

章节摘录

单就一座建筑物而言，其建筑设计过程通常分3个阶段，即方案设计阶段，技术设计阶段以及施工图绘制阶段。

1.方案设计阶段方案设计阶段是建筑设计的关键，在进行方案设计时首先要了解设计要求，同时还要获得必要的设计数据，然后绘制出建筑物的主要平面图、剖面图和立面图，同时标出建筑物的主要尺寸、面积、高度、门窗位置和相关设备位置等，有必要时甚至要画出建筑物的效果图，以充分表达出设计意图、建筑物的结构形式和构造特点等。

在这一阶段，设计师和业主（即建筑物的所有者）接触比较多，应听取业主的要求和建议，对方案进行修改，确定方案后，就可以进入技术设计阶段。

3dsmax建筑设计其实就是建筑设计中方案设计的一部分。

2.技术设计阶段 技术设计阶段主要是和其他建筑工种互相提供资料，根据设计方案提出要求，协调与各工种（如结构、水电、暖通、电气等）之间的关系，为后续编制施工图打好基础。对建筑设计而言，这一阶段其实就是要求建筑工种标明与其他技术工种有关的详细数据，并编制出建筑部分的技术说明等。

一般情况下，对于不太复杂的建筑工程项目，这一阶段基本可以省略掉。

3.施工图绘制阶段施工图绘制阶段是建筑设计中劳动量最大的，也是完成建筑设计成果的最后一步，其主要功能就是绘制出满足施工要求的施工图纸，确定全部的工程尺寸、用料、造价等，也就是要完成建筑设计中建筑施工的全套图纸。

施工图绘制一般使用AutoCAD软件进行绘制。

当建筑施工所需的所有图纸绘制完成后，还要进行审核，盖注册建筑师图章和设计院图章，设计人员和审核人员等相关人员签字等，最后再配合其他结构施工图、水电施工图、电气施工图等，这样整套建筑设计图纸就算完成了。

<<边用边学3ds max建筑设计>>

编辑推荐

在“学”中“用” 在“用”中“学” 边用边学 = 知识学习 + 实例应用 ITAT教育工程是教育部教育管理信息中心于2000年5月启动的实用型信息技术培训工程。经过多年的可持续发展ITAT教育工程在全国建立7300多家授权培训机构，培训网络遍布全国，课程内容基本涵盖IT技术及应用的各个领域，被专家誉为“有教无类”的平民学校。ITAT培训以就业为导向，以大、中专院校学生为主要培训对象，也可以满足职业培训、社区教育的需要。

ITAT教育工程的宗旨是：树立民族培训品牌，努力成为全国培训规模最大、系统性最强、质量最好、最经济实用的国家级信息技术培训工程。

为实现我国信息产业的跨越式发展做出贡献。

目前，ITAT教育工程共开设了如下课程：WindowsXP、Linux、常用工具软件、计算机组装与维护、Word、Excel、PowerPoint、FrontPage、Dreamweaver、Fireworks、Flash、网站开发与维护、Photoshop、CorelDRAW。

Illustrator、Director、Authorware、Maya；3dsmax、Premiere；AutoCADPro / ENGINEER；服装CAD技术、室内设计、影视动画、平面设计、插画设计、商业展示设计、VisualFoxPro、SQLServer、Access、C语言、C++、Java、VisualC++、VisualBasic、VisualBasic.NET、JavaScript、JSP、ASP.NET、C#、网络基础、局域网建设、网络管理、网络安全、电子商务基础、电子商务实务、计算机英语、课件制作、中小学教师信息技术培训。

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>