

<<计算机辅助建筑三维表现基础>>

图书基本信息

书名：<<计算机辅助建筑三维表现基础>>

13位ISBN编号：9787532263448

10位ISBN编号：7532263444

出版时间：2010-1

出版时间：上海人民美术出版社

作者：汤众、路杨、孙澄宇

页数：185

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>

<<计算机辅助建筑三维表现基础>>

前言

戴复东中国工程院院士同济大学博士生导师 “中国高等院校建筑学科系列教材”即将出版。这是一件有意义的事。

现在，在一些人的思想中，还存在着下述的问题：即现在电脑发展非常迅速，也逐渐成熟，可以进行各种方式的绘图工作。

所以建筑系和学院的学生们是不是需要学习美术？

或者是不是需要花这么多时间学习这么多内容的美术等问题。

这些是一种实际存在的社会分工现象，但作为建筑教育来说，我们应当怎样去正确认识呢？

广义的建筑是我们人类为了生存、生活的需要，自己不断去创造出新的、尚不存在的人工环境和自然环境，或是改造不合用的现存、已有的人工和自然环境。

而这些环境都是物质构成的，都是以一定的空间、实体的形态存在的。

在经济条件允许和技术条件可能的情况下，应当将这些环境设计建造或改造得更适用些、更舒适些、更赏心悦目些，这就是人类发展的基本要求。

如何才能做到这一点呢？

这就要靠规划、建筑、园林和环境设计人才了。

而这些人才正是在大学建筑系或学院内各个专业所培养的对象。

要学习和学会做好以上的工作，除了要进行逻辑思维的学习训练以外，对空间、实体的变化处理和运作方面需要非常重要的基础理论、基本知识和基本方法，是终身受用的基本功夫。

这就一定要进行一定时间和内容的形象思维的基础学习训练。

这一基础培养的任务，主要是通过美术课程的教学来进行。

因为通过各项美术课程的学习，学生们才会通过绘画的对象，经过大脑的认识、组织、分析，逐步加深对空间、实体的物质对象各种关系的认识和理解，才能铭记在思想中，而得到形象与空间的辨别力和想象力。

其次，规划、建筑、园林和环境的设计人员们首先应当知道在空间、实体、形态的处理上，如何满足客观实际的要求而进行设计。

但是设计人员基本上往往不是投资人，也不是决策人。

所以设计人员应当有办法将自己的规划设计构想使他人，特别是投资者、决策者和有关领导能够知晓、理解。

同时，设计人员也应当对自己看见的形象和想法是不是合乎客观实际，是不是好，有一个充分的了解。

这就要求设计人员自己能有对空间、实体和形态的手头表达能力。

<<计算机辅助建筑三维表现基础>>

内容概要

建筑是三维空间的艺术，计算机技术在表现三维空间方面相比传统方式要更为准确和高效。借助在计算机中建立的三维模型，可以同时产生静态的多幅渲染图和动态的连续动画，还可以互动地进行虚拟仿真。

本教材延续《计算机辅助建筑表达与分析》，主要介绍如何转换三维空间的计算机模型，如何在场景中设置视点和各种照明方式，以及如何编辑并赋予模型表面的材质，并通过综合调整获得渲染图和动画。

本教材还将介绍通过虚拟仿真软件将计算机三维空间场景以互动的方式进行浏览。

由于计算机三维渲染软件众多且版本变化快，本教材更着重于基本原理和基础操作，适合建筑学相关专业在计算机建筑渲染入门教学中使用。

<<计算机辅助建筑三维表现基础>>

作者简介

汤众，同济大学副教授，城市规划与设计现代技术专业实验室副主任。

1990年同济建筑学专业本科毕业后在上海机电设计研究院工作期间，开始学习当时较为先进的图形工作站的使用，尝试应用计算机辅助建筑设计二维制图与三维渲染表现。

1995年进入同济大学建筑与城市规划学院建筑系从事建筑设计基础和计算机辅助建筑设计教学与研究。

在长期的教学实践过程中积累了许多经验，并在此基础上出版和参编3DSMAX / VIZ、MicroStation等教材数本，发表各类论文十余篇。

路杨，河南大学副教授，同济大学建筑技术博士。

1997年河南大学计算机专业硕士研究生毕业后在河南大学计算中心任教。

2005年进入同济大学建筑与城市规划学院建筑系进行博士研究，并获得博士学位。

长期从事计算机软件的教学。

积累了许多经验并参编计算机软件教材两本，发表各类教学与科研论文十余篇。

孙澄宇，同济大学讲师。

2005年在同济大学建筑系获得建筑学硕士学位后留校任教。

后被公派至荷兰艾因霍恩理工大学进行博士研究，并获得博士学位。

2007年在同济大学首次开设针对低年级本科生的《数字化设计方法》课程，在计算机辅助建筑设计方向，其撰有外文专著1本、中英文期刊论文4篇、国际会议论文8篇。

<<计算机辅助建筑三维表现基础>>

书籍目录

序前言第一章 建筑空间的表达与3ds MAX 1.1 建筑空间与设计 1.2 建筑设计与表现 1.3 建筑空间表达手段 1.4 3ds MAX第二章 三维模型 2.1 导入AutoCAD三维模型 2.2 使用3ds MAX建模 2.3 其他建模方式第三章 设置摄影机 3.1 摄影机镜头 3.2 镜头焦距设置 3.3 透视类型 3.4 效果设置 3.5 摄影机动画第四章 设置灯光 4.1 物体的光影 4.2 室外自然照明 4.3 室外人工照明(夜景) 4.4 室内照明 4.5 体积光环境效果 4.6 灯光动画第五章 材质编辑 5.1 材质编辑器 5.2 基本材质 5.3 贴图材质 5.4 常用建筑材质第六章 渲染效果和环境 6.1 渲染设置 6.2 环境和效果第七章 虚拟现实 7.1 虚拟现实技术 7.2 基于静态图像的虚拟现实 7.3 虚拟现实造型语言教学大纲与计划

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>