

# 边用边学3ds max建筑设计



[边用边学3ds max建筑设计\\_下载链接1](#)

著者:史宇宏

出版者:人民邮电

出版时间:2010-4

装帧:

isbn:9787115222176

《边用边学3ds max建筑设计》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。

《边用边学3ds max建筑设计》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。

《边用边学3ds max建筑设计》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。

作者介绍:

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  
• • • • • (收起)

[边用边学3ds max建筑设计 下载链接1](#)

标签

评论

一般

[边用边学3ds max建筑设计 下载链接1](#)

书评

[边用边学3ds max建筑设计 下载链接1](#)