第一图书网, tushu007.com

<<3ds max4 建筑建模实训教材>>

图书基本信息

书名：<<3ds max4 建筑建模实训教材>>

13位ISBN编号：9787115098856

10位ISBN编号：7115098859

出版时间：2002-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：梁栋 施怡 彭礼孝

页数：288

字数：451000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max4 建筑建模实训教材>>

内容概要

本书是高等院校电脑辅助设计——建筑专业3ds max 4建筑建模教学课的上机操作指导教材。

本书以一种全新的方式对如何使用3ds max 4进行建筑建模进行了系统的分析，并按照建筑建模教学的特点，由浅入深、循序渐进地进行讲解，旨在帮助学生一步一步学会建筑建模的具体方法，是课堂理论教学的一种很好的补充。

本书不仅注重对软件使用方法和详细制作步骤的讲解，而且还探讨总结了很多建筑领域的建模技巧和经验。

本书内容丰富，图文并茂，是一本实用性很强的专业化学习教材，可作为各高校建筑专业的辅导教材，也可作为建筑设计、室内设计以及美术设计人员自学参考用书。

本书光盘内容包括书中每个实例模型的最终效果图及实例模型的max文件。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max4 建筑建模实训教材>>

书籍目录

第1章　绪论　11.1　为什么要使用3ds max 4进行建筑建模　11.2　3ds max 4建模新特点　11.3　如何学好建筑建模　2第2章　3ds max 4的建模环境　52.1　3ds max 4建模的基本环境　52.1.1　屏幕布局　52.1.2　工具栏　62.1.3　命令面板　72.1.4　视图区和场景　82.1.5　空间坐标系统　92.1.6　建模的五大辅助工具　102.2　3ds max 4建筑建模的工具　172.2.1　从二维到三维　172.2.2　直接创建三维建模　192.2.3　三维模型的编辑修改　21第3章　创建二维图形　293.1　创建基本二维图形　293.1.1　创建二维线形命令面板　293.1.2　绘制直线、折线和曲线　293.1.3　绘制其他2D图形-矩形、圆以及椭圆等　323.1.4　截取剖面图形　393.2　编辑二维图形　403.2.1　基本编辑方法　403.2.2　Spline子物体层级的编辑方法　413.2.3　Segment子物体层级的编辑方法　443.2.4　Vertex子物体层级的编辑方法　453.2.5　创建一个建筑外观墙面　473.3　从Auto CAD中引入二维建筑图形　533.3.1　输入AutoCAD 2000的.DWG文件　543.3.2　输入AutoCAD DWG文件　54第4章　从二维模型到三维模型　594.1　编辑修改器的使用　594.1.1　使用Extrude编辑修改器　594.1.2　使用Bevel编辑修改器　624.1.3　使用Lathe编辑修改器　654.1.4　综合使用编辑修改器　694.1.5　创建基本建筑模型构件　724.2　使用Loft放样　874.2.1　放样的基本原理　874.2.2　放样的使用方法　884.2.3　放样后的变形　904.2.4　使用放样创建建筑模型　100第5章　三维模型的创建　1035.1　创建基本的三维模型　1035.1.1　创建立方体　1055.1.2　创建球体　1065.1.3　创建环状几何体　1075.1.4　创建管状几何体　1085.2　创建扩展三维模型　1105.2.1　创建多面体　1105.2.2　创建有倒角的长方体　1125.2.3　创建圆环结　1135.2.4　创建有倒角的圆柱体　1145.3　使用布尔运算创建三维模型　1155.3.1　布尔运算的原理　1155.3.2　使用布尔运算　1165.3.3　使用布尔运算应注意的问题　1195.4　使用编辑修改器　1205.4.1　使用Lattice编辑修改器　1205.4.2　使用Edit Mesh编辑修改器　1225.4.3　使用Face Extrude编辑修改器　1265.4.4　使用Bend编辑修改器　1295.4.5　使用Taper编辑修改器　1315.5　NURBS建模　1345.5.1　创建NURBS曲线　1345.5.2　编辑修改NURBS曲线　1365.5.3　创建NURBS曲面　1385.5.4　对曲面进行编辑修改的命令和参数　1405.5.5　NURBS建模方法　1425.5.6　制作曲面顶棚　143第6章　基本建筑模型的创建　1466.1　墙面建模　1466.1.1　墙面开洞的处理方式　1466.1.2　分隔线和色带的处理　1506.1.3　弧墙的处理　1526.2　地面道路的环境建模　1546.2.1　地面的分割　1546.2.2　道路的处理　159第7章　室内设计模型的创建　1617.1　室内设计中模型的构成　1617.2　基本家具的建模　1647.2.1　制作立柜　1647.2.2　制作电视柜　1677.3　室内顶棚的建模　1727.3.1　公共空间顶棚　1727.3.2　会议室顶　1757.4　装饰品的建模　1787.4.1　装饰台灯　1787.4.2　木地板铺地　1827.5　其他构件的建模　1867.5.1　会议桌　1867.5.2　快餐桌　1887.6　室内设计场景综合建模　1937.6.1　分析场景模型　1937.6.2　创建楼梯　1947.6.3　创建楼梯隔断　199第8章　综合实例　2038.1　别墅模型的创建　2038.2　住宅楼模型的创建　2228.3　综合办公楼模型的创建　2388.4　中国古建筑模型的创建　2518.5　罗马风格建筑模型的创建　270

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max4 建筑建模实训教材>>

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