

<<3ds max辅助园林制图>>

图书基本信息

书名：<<3ds max辅助园林制图>>

13位ISBN编号：9787502578404

10位ISBN编号：7502578404

出版时间：2006-1

出版时间：化学工业出版社

作者：徐峰/丛磊/曲梅编

页数：217

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>

<<3ds max辅助园林制图>>

内容概要

本书为《园林设计师书系》中的一册。

本书以从理论到实践的方式讲述了3ds max 6软件在园林规划设计中的主要应用命令、方法及其具体用途。

内容包括3ds max 6的基本安装与打开、关闭的方法及其界面视图；在制作园林规划效果图中用到的基本二维造型的创建及修改，材质与贴图的概念及调配方法，摄影机及灯光的创建与调整方法，并根据经验介绍一些常用的摄影机视图的建立模式。

具体举例介绍一些基本的园林小品如石桌、石凳、园桥、景石、路灯、花架的制作方法，园林建筑设计日景和夜景效果图的制作方法以及一些常用的制作模式。

最后以一个园林居住小区的效果图制作过程为例讲述园林效果图的基本制作流程及方法，以供读者在以后的学习中加以训练、提高。

本书附赠配套光盘。

本书主要供园林专业及其相关专业的学生和从事园林规划设计职业的初级人员学习使用。

书籍目录

第1章 3ds max 6基础知识 1.1 3ds max 6安装与启动 1.1.1 3ds max 6安装 1.1.2 打开3ds max的方法 1.2 3ds max 6的界面布局第2章 基本三维造型的创建及修改 2.1 常用标准二维物体的建模及修改 2.1.1 [Line] (线) 2.1.2 [Rectangle] (矩形) 2.1.3 [Circle] (圆) 2.1.4 [Ellipse] (椭圆) 2.1.5 [Arc] (弧) 2.1.6 [Dount] (同心圆环) 2.1.7 [NGon] (多边形) 2.1.8 [Star] (星形) 2.1.9 [Text] (文本) 2.1.10 [Helix] 螺旋线 2.1.11 常见二维修改建模命令 2.2 常用标准三维几何物体的建模以及修改 2.2.1 [Box] (方体) 2.2.2 [Cone] (锥体) 2.2.3 [Sphere] (球体) 2.2.4 [Geosphere] (几何球体) 2.2.5 [Cylinder] (圆柱体) 2.2.6 [Tube] (管状物) 2.2.7 [Torus] (圆环) 2.2.8 [Pyramid] (棱锥) 2.2.9 [Teapot] (茶壶) 2.2.10 [Plane] (平面) 2.2.11 常用三维物体标准修改第3章 材质与贴图的概念及调配方法 3.1 材质与贴图的概念和原理 3.1.1 材质与贴图的概念 3.1.2 材质与贴图的原理 3.2 材质编辑器 3.2.1 样本槽 3.2.2 工具栏 3.2.3 参数区 3.3 常用材质类型 3.3.1 [Double Sided] (双面)材质 3.3.2 [Matte/Shadow] (不可见/投影)材质 3.3.3 [Multi/Sub-Object] (多维子)材质 3.3.4 [Top/Bottom] (顶/底)材质 3.4 贴图方法 3.4.1 贴图过程 3.4.2 UVW Map贴图坐标 3.4.3 各种贴图方式的应用 3.5 常用贴图类型 3.5.1 [Bitmap] (位图) 3.5.2 [Checker] (棋盘格) 3.5.3 [Dent] (凹痕) 3.5.4 [Falloff] (衰减) 3.5.5 [Flat Mirror] (镜面反射) 3.5.6 [Gradient] (渐变) 3.5.7 [Mask] (蒙板) 3.5.8 [Mix] (混合) 3.5.9 [Noise] (噪波) 3.5.10 [Reflect/Refract] (反射/折射) 3.5.11 [Tiles] (瓷砖)第4章 摄像机及灯光的创建与调整 4.1 灯光的创建与调整 4.1.1 灯光的类型 4.1.2 灯光的基本属性 4.1.3 建立和使用灯光 4.1.4 常用参数解析 4.1.5 灯光阴影 4.1.6 高级灯光系统 4.1.7 体积光 4.1.8 灯光视图 4.2 摄像机的使用方法及特效 4.2.1 摄像机概述 4.2.2 摄像机的使用方法 4.2.3 摄像机的常用参数解析 4.2.4 摄像机的景深特效 4.3 环境特效第五章 园林小品效果图的制作 5.1 园林效果图制作过程概述 5.2 石桌、石凳的制作 5.3 园桥的制作 5.4 景石的制作 5.5 路灯的制作 5.6 花架的制作第六章 园林建筑设计效果图的制作 6.1 园林建筑的建模 6.2 材质的编辑 6.3 添加摄像机和灯光 6.4 Photoshop的后期处理 6.5 园林夜景效果图的制作方法第7章 小区规划效果图的制作 7.1 小区规划效果图地形的制作 7.2 小区规划效果图建筑主体的调用 7.3 摄像机与灯光的设置 7.4 Photoshop的后期处理3D常用快捷键一览表参考文献

<<3ds max辅助园林制图>>

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>