

<<园林设计师书系>>

图书基本信息

书名：<<园林设计师书系>>

13位ISBN编号：9787122130358

10位ISBN编号：7122130355

出版时间：2012-4

出版时间：化学工业出版社

作者：徐峰 主编

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>

<<园林设计师书系>>

内容概要

本套教材以比较流行的3dsMax为主创工具，采用内容讲解和实例制作相结合的方式，介绍了园林制图、园林效果图制作的实用技能、方法，力求通俗易懂、深入浅出。

全书共八章，从结构上分为三部分。

基础部分（第一至五章）分别介绍了3dsMax的基础知识、基础操作、高级功能操作、材质与贴图的概念和操作方法以及摄影机及灯光的创建和调整。

制作部分（第六、七章）分别介绍了园林小品效果图的制作、园林景观效果图的制作，涵盖了地形、园林、石桌石凳、花架景墙、小区规划效果图的制作。

插图部分（第八章）介绍了V-Ray插件的参数，V-Ray材质和贴图技术。

本套教程可供园林专业的学生辅助制图，也可供3dsMax软件的初中级用户、广大3dsMax爱好者、工程技术人员学习参考，同时可作为各大中专院校相关专业教师和学生的参考教材。

书籍目录

第1章 3ds Max 2011基础知识

1.1 3ds Max 概述

1.2 3ds Max 2011的安装与界面布局

第2章 3ds Max 2011的基本操作

2.1 主工具栏的基本操作

2.2 命令面板的基本操作

2.3 常用标准二维物体的建模及修改

2.4 常用标准三维几何物体的建模以及修改

第3章 3ds Max 2011的高级功能操作

3.1 Boolean布尔运算复合建模

3.2 Loft放样建模和复合对象

第4章 材质与贴图的概念及操作方法

4.1 材质与贴图的概念和原理

4.2 材质编辑器

4.3 贴图方法

4.4 常用贴图类型

第5章 摄影机及灯光的创建与调整

5.1 摄影机的创建与调整

5.2 摄影机的使用方法及特效

5.3 环境特效

第6章 园林小品效果图的制作

6.1 园林效果图制作过程概述

6.2 地形的制作

6.3 园桥的制作

6.4 石桌、石凳的制作

6.5 花架的制作

6.6 景墙的制作

第7章 园林景观效果图的制作

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 摄影机与灯光的设置

7.4 Photoshop的后期处理

第8章 3ds Max V-Ray插件简介

8.1 V-Ray基本参数介绍

8.2 V-Ray的材质和贴图技术

章节摘录

版权页：插图：(2) 描绘CAD图形并输出到3D一般地，鸟瞰效果图制作都是先从CAD中输出平面图成“.dwg”格式文件到3D中，然后在3D中将平面图“拉伸”成竖向三维形式。

用3dsMax制作模型的基本思想是由整体至细部，逐步细化。

在3D制作的这个过程中，要遵循以下原则。

要强调建模的精确性。

在制作效果图时，CAD文件置入是为了保证建模的精确性。

特别是室外园林效果图的制作，如果没有CAD文件，很难做到模糊不失真，但是并不是说，没有CAD文件就不能制作效果图了。

在满足结构要求的前提下，应该尽可能减少模型的点面数。

点面数越低，对于场景来说就意味着渲染速度越快。

这样可以使模型得到优化，提高工作效率。

使用最容易控制的建模方法进行建模。

通过前几章节的学习知道，3dsMax的建模方法比较多，同样一个效果可以有多种实现方法。

建模方法的选择取决于是否便于修改，因此，选择最容易控制、最容易修改的方法是提高工作效率的有力保障。

“远粗近细、不见不建”，所谓“远粗近细”，是指距离观察点远的造型可以制作得粗糙一些，距离观察点近的造型要制作得精细一些。

这样既能够满足精度的需要，又可以尽可能地减少造型的面数。

“不见不建”是指对于看不见的部分，如建筑的背立面、侧立面等模型，都可以省略，不制作模型。

<<园林设计师书系>>

编辑推荐

《3ds Max辅助园林制图(第2版)》是园林设计师书系之一。

<<园林设计师书系>>

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>