

<<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。

<<园林设计师书系>>

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>