

《建筑装饰3ds max》

图书基本信息

书名：《建筑装饰3ds max》

13位ISBN编号：9787508465074

10位ISBN编号：7508465075

出版时间：2010-3

出版社：水利水电出版社

页数：177

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

前言

在中国，走新型工业化发展的道路，不仅需要一大批高素质的专家学者，同时也需要大量熟练掌握新技术、新工艺、新设备的技术型、技能型劳动者。技术技能型人才是推动科技创新和实现科技成果转化的生力军。而在培养技术技能新人才方面，职业教育具有不可替代的重要作用。高等职业教育在近几年的发展历程中，走了一些创新之路，如“双师型”、“双元制”、校企合作等的出现，无疑给职业教育的发展和完善增添了新鲜的元素。职业教育的模式在经历了这些探索、变化过程以后，如今的方向应该是“工作过程导向”模式，因为在当今生产技术知识和工作过程高度渗透的时代，任何技术问题的解决在很大程度上都是一种技术过程和社会过程（职业活动）的结合，人类的认识只能以整体化的形式进行。因此在工作过程中所需要的知识，也必须与整体化的实际工作过程相联系。建筑装饰工程技术专业的学习领域涉及工学和艺术专业学科的交叉，可以说是一门综合艺术设计与表达和建筑技术与管理的新型学科。在推广这种行动导向的教学的过程中，教材建设也要跟上时代步伐。但同时应该看到，由于院校众多，师资力量、学生生源不尽相同，甚至相差较大，当前一些示范性院校教材遭遇到不能通用的尴尬，鉴于此，中国水利水电出版社2009年组织了全国30余所院校，以示范性院校教材为方向，同时充分结合建筑装饰工程技术专业的发展现状，启动了《普通高等教育高职高专土建类精品规划教材（建筑装饰工程技术专业）》的编写和出版工作。本套教材针对高职高专土建大类的建筑装饰技术专业编写，以工学结合的人才培养模式为基础，采用模块单元、任务导向的编写思路，结合就业情况编写，内容上简化理论，突出结论，列举实例；同时充分吸收传统教材优势，将“教学计划”和“教材”予以区分，协调基础知识和实践运用的关系。在分册编写上有所区分，大部分分册以“模块—课题—学习目标、学习内容、学习情境”的模式编写，一少部分以知识讲解为主的分册则仍采用传统章节的形式，但提高了课后实践作业的要求。本套教材可作为高职高专建筑装饰、环境艺术设计、室内设计及其他相关相近专业作为教材使用，也可供专业设计人员及有兴趣的读者参考阅读。本套教材的编写得到了高职高专教育土建类专业教学指导委员会建筑类专业指导分会秘书长孙亚峰老师、北京师范大学教育技术学院技术与职业教育研究所所长赵志群老师的指导和帮助，在此表示衷心感谢！《普通高等教育高职高专土建类精品规划教材（建筑装饰工程技术专业）》的出版对于该专业教材的系统性和完善性进行了补充，采用新的编写模式，对于增强学生的知识综合实践能力和教师的综合组织能力都是有帮助的。限于编者的水平和经验，书中难免有不妥之处，恳请广大读者和同行专家批评指正。

内容概要

《建筑装饰3ds max》内容简介：本套教材结合高职高专课程改革精神，吸取传统教材优点，充分考虑高职就业实际，以模块教学、任务导向的思路编写。《建筑装饰3ds max》主要内容包括以下章节：3ds max 2010工作环境，对象的基本操作，创建几何基本体，创建二维图形，二维图形转换成三维模型，常用的3ds max 2010修改器，材质与贴图，摄影机及灯光，场景渲染，效果图后期处理，家居空间效果表现，办公空间装饰效果表现及设计原理。每一章节后面附有学习情境，让学生在模拟实践的过程中领悟。

本教材可作为高职高专建筑装饰、环境艺术设计、室内设计及其他相关相近专业作为教材使用，也可供专业设计人员及有兴趣的读者参考阅读。

书籍目录

序 前言 第1章 3ds max 2010工作环境 1.1 3ds max 2010工作界面 1.2 视图的控制 1.3 自定义工作环境 课后任务：设置个性工作界面 第2章 对象的基本操作 2.1 对象种类 2.2 对象的选择 2.3 对象的移动 2.4 对象的旋转 2.5 对象的缩放 2.6 对象的对齐 2.7 对象的隐藏与显示 2.8 对象的冻结与解冻 2.9 对象的孤立 2.10 对象的复制 2.11 组与集合 课后任务：为木箱安装拉环 第3章 创建几何基本体 3.1 创建标准基本体 3.2 创建扩展基本体 课后任务：创建简单木桌模型 第4章 创建二维图形 4.1 创建样条线 4.2 样条线的编辑 4.3 样条线的优化 4.4 样条线的渲染 课后任务：用样条线绘制苹果、花瓶轮廓 第5章 二维图形转换成三维模型 5.1 修改器 5.2 放样 课后任务：1.创建带有门窗洞口的墙面 2.创建门套和窗套 3.放样窗帘 第6章 常用的3ds max 2010修改器 6.1 弯曲修改器 6.2 锥化修改器 6.3 扭曲修改器 6.4 法线修改器 6.5 晶格修改器 课后任务：1.创建结构框架 2.创建护栏 第7章 材质与贴图 7.1 材质属性 7.2 贴图 课后任务：为模型制作材质 第8章 摄影机及灯光 8.1 摄影机 8.2 灯光设置 课后任务：1.为场景添加摄影机 2.为场景布置灯光 第9章 场景渲染 9.1 快速渲染及渲染参数 9.2 高级照明 课后任务：对场景进行渲染设置 第10章 效果图后期处理 第11章 家居空间效果表现 第12章 办公空间装饰效果表现

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:www.tushu111.com