

《建筑、室内设计、景观设计的BIM》

图书基本信息

书名：《建筑、室内设计、景观设计的BIM应用》

13位ISBN编号：9787121138294

10位ISBN编号：7121138298

出版时间：2013-1

出版社：电子工业出版社

作者：柏慕进业

页数：302

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.tushu000.com

《建筑、室内设计、景观设计的BIM》

内容概要

Autodesk Revit系列软件是Autodesk公司创建的用于建筑设计行业的三维设计解决方案，它带给建筑师的不仅是一款全新的设计、绘图工具，还是一次建筑行业信息技术的革命。

柏慕进业编著的《建筑室内设计景观设计的BIM应用(附光盘)》按照建筑师一般的设计流程，精心组织安排了各章节的内容，全书共分为3部分，第一部分：建筑设计，介绍了Revit Architecture软件的基本构架关系和它们之间的有机联系，初步熟悉Revit Architecture 2012的用户界面和一些基本操作命令工具，掌握三维设计制图的原理及Revit Architecture作为一款建筑信息模型软件的基本应用特点。本部分共10章。

第2部分：建筑室内设计。本部分结合实例来讲解BIM平台下室内相关工作方法、技巧及流程。室内工程是建筑设计的重要组成部分，主要包括设计准备阶段、方案设计阶段、施工图设计阶段和设计实施阶段。BIM平台下可确保工程信息的高效传递；在招投、设计、施工、决算全过程中，通过客户、设计师及工程师之间的有效信息交换，达到工作效率和效益的最优化，本部分共8章。

第3部分：建筑室外景观设计。本部分结合实例介绍了BIM平台下室外景观设计相关的工作方法、技巧及流程。其中，包括景观设计原理、创建场地、模型细化、场地构件统计、场地渲染与漫游、布图打印。本部分共6章。

《建筑室内设计景观设计的BIM应用(附光盘)》可作为建筑师、三维设计爱好者等的自学用书，也可作为Autodesk Revit Architecture 2012培训课程的配套教材。

书籍目录

第1部分 建筑设计

第1章 Autodesk Revit Architecture 基本知识

1.1 Revit Architecture软件概述

1.1.1 软件的5种图元要素

1.1.2 “族”的名词解释和软件的整体构架关系

1.1.3 Revit Architecture的应用特点

1.2 工作界面介绍与基本工具应用

1.2.1 应用程序菜单

1.2.2 自定义快速访问工具栏

1.2.3 功能区的按钮

1.2.4 上下文功能区选项卡

1.2.5 全导航控制盘

1.2.6 ViewCube

1.2.7 视图控制栏

1.2.8 基本工具的应用

1.2.9 状态栏

1.2.10 鼠标右键快捷菜单

1.3 Revit Architecture三维设计制图的基本原理

1.3.1 平面图的生成

1.3.2 立面图的生成

1.3.3 剖面图的生成

1.3.4 详图索引、大样图的生成

1.3.5 三维视图的生成

1.4 3Dconnexion 三维鼠标

1.4.1 3Dconnexion 三维鼠标模型

1.4.2 导航栏中提供的导航工具

1.4.3 导航栏上的 3Dconnexion 选项

1.4.4 使用漫游模式或飞行模式

1.4.5 在3Dconnexion三维鼠标中使用视图管理按钮

1.5 点云

1.5.1 使用项目中的点云文件

1.5.2 插入点云文件

1.5.3 点云属性

1.6 构造建模

1.6.1 零件的绘制

1.6.2 部件的绘制

第2章 绘制标高和轴网

2.1 新建、保存项目

2.1.1 样板文件设置

2.1.2 新建项目

2.1.3 项目设置与保存

2.2 标高

2.2.1 绘制标高

2.2.2 编辑标高

2.3 轴网

2.3.1 绘制轴网

2.3.2 编辑轴网

第3章 柱和梁

3.1 柱的创建

3.1.1 结构柱

3.1.2 建筑柱

3.2 梁的创建

3.2.1 常规梁

3.2.2 梁系统

3.2.3 编辑梁

3.3 添加结构支撑

3.4 实例应用

第4章 墙体的绘制

4.1 墙体的绘制和编辑

4.1.1 一般墙体

4.1.2 复合墙设置

4.1.3 叠层墙设置

4.1.4 异形墙的创建

4.2 幕墙和幕墙系统

4.2.1 幕墙

4.2.2 幕墙系统

4.3 实例应用

4.3.1 绘制一层墙体

4.3.2 绘制二层墙体

4.4 绘制三层墙体

第5章 楼板

5.1 创建楼板

5.1.1 拾取墙与绘制生成楼板

5.1.2 斜楼板的绘制

5.2 楼板的编辑

5.2.1 图元属性修改

5.2.2 楼板洞口

5.2.3 处理剖面图楼板与墙的关系

5.2.4 复制楼板

5.3 楼板边

5.4 创建一层楼板

5.5 创建二层楼板

5.6 楼板边缘创建台阶

第6章 门窗

6.1 插入门窗

6.2 门窗编辑

6.2.1 修改门窗实例参数

6.2.2 修改门窗类型参数

6.2.3 鼠标控制

6.3 插入一层门窗

6.4 插入二层门窗

第7章 屋顶

7.1 屋顶的创建

7.1.1 迹线屋顶

7.1.2 拉伸屋顶

7.1.3 面屋顶

- 7.1.4 玻璃斜窗
- 7.1.5 特殊屋顶
- 7.2 屋檐底板、封檐带、檐沟
 - 7.2.1 屋檐底板
 - 7.2.2 封檐带
 - 7.2.3 檐沟
- 7.3 创建拉伸玻璃斜窗屋顶
- 7.4 创建迹线屋顶
- 第8章 洞口
 - 8.1 面洞口
 - 8.2 竖井洞口
 - 8.3 墙洞口
 - 8.4 垂直洞口
 - 8.5 老虎窗洞口
 - 8.6 实例应用
- 第9章 楼梯和扶手
 - 9.1 扶手
 - 9.1.1 扶手的创建
 - 9.1.2 扶手的编辑
 - 9.1.3 扶手连接设置
 - 9.2 楼梯
 - 9.2.1 直梯
 - 9.2.2 弧形楼梯
 - 9.2.3 旋转楼梯
 - 9.2.4 楼梯平面显示控制
 - 9.2.5 多层楼梯
 - 9.2.6 楼梯扶手
 - 9.3 实例应用
- 第10章 内建模型
 - 10.1 实心拉伸
 - 10.2 实心融合
 - 10.3 实心旋转
 - 10.4 实心放样
 - 10.5 实心放样融合
 - 10.6 实例应用
- 第2部分 建筑室内设计
- 第11章 项目准备
 - 11.1 设计准备阶段
 - 11.2 方案设计阶段
 - 11.3 查看空间环境
 - 11.4 分析物理环境
 - 11.5 协调标准
 - 11.6 制定流程
 - 11.7 定制样板
 - 11.8 标准族库
 - 11.9 平台环境
- 第12章 楼地面
 - 12.1 强化复合木地板
 - 12.1.1 构造层设置

- 12.1.2 面层分割
- 12.2 双层软木地板
 - 12.2.1 制作压型轮廓族
 - 12.2.2 构造层设置
 - 12.2.3 制作木龙骨
- 12.3 陶瓷锦砖楼地面
- 12.4 压型钢板组合楼板
- 第13章 墙面
 - 13.1 墙裙、踢脚
 - 13.2 基本墙
 - 13.2.1 墙饰面
 - 13.2.2 造型墙
 - 13.3 复合墙
 - 13.4 叠层墙
 - 13.5 柱饰面
- 第14章 天花
 - 14.1 天花主体
 - 14.1.1 纸面石膏板
 - 14.1.2 吊顶龙骨
 - 14.1.3 吊件安装
 - 14.1.4 天花边缘
 - 14.1.5 风口
 - 14.2 区域天花
 - 14.3 灯具布置
 - 14.3.1 灯光设计
 - 14.3.2 放置灯具
- 第15章 室内布置
 - 15.1 布置家具
 - 15.2 设计选项
- 第16章 图纸深化
 - 16.1 平面细化
 - 16.2 立面细化
 - 16.3 创建图纸
- 第17章 工程统计
 - 17.1 创建明细表/数量
 - 17.1.1 建筑构件明细表
 - 17.1.2 关键字明细表
 - 17.1.3 多类别明细表
 - 17.1.4 零部件明细表
 - 17.2 创建其他明细表
 - 17.3 编辑各类明细表
 - 17.4 楼地面明细表
 - 17.5 墙柱面明细表
 - 17.6 天花明细表
 - 17.6.1 创建“部件”
 - 17.6.2 调整参数
 - 17.6.3 创建“部件”视图
 - 17.7 门窗明细表
- 第18章 室内渲染与漫游

- 18.1 渲染
- 18.2 漫游
- 18.3 与3ds Max协作
- 18.4 导出到Navisworks/Showcase等
- 第3部分 建筑室外景观设计
- 第19章 景观设计原理
- 19.1 景观设计学相关概念
- 19.2 景观设计学与相关学科的关系
- 19.2.1 建筑学
- 19.2.2 城市规划
- 19.2.3 风景园林学
- 19.2.4 市政工程学
- 19.3 景观设计的基本要素
- 19.3.1 地形地貌
- 19.3.2 植被设计
- 19.3.3 地面铺装
- 19.3.4 水体设计
- 19.3.5 景观小品
- 第20章 创建场地
- 20.1 场地的设置
- 20.1.1 创建地形表面
- 20.1.2 创建建筑红线
- 20.2 地形编辑
- 20.2.1 创建道路系统
- 20.2.2 创建建筑体量
- 20.2.3 创建硬质铺装
- 20.2.4 创建水池
- 20.2.5 创建路缘石
- 20.3 添加场地构件
- 20.3.1 载入场地构件族
- 20.3.2 布置场地构件
- 第21章 模型细化
- 21.1 平面图细化
- 21.2 立面图细化
- 21.3 剖面图细化
- 第22章 场地构件统计
- 22.1 创建场地构件明细表
- 22.2 创建植被明细表
- 22.3 创建照明设备明细表
- 第23章 场地渲染与漫游
- 23.1 创建场地渲染图像
- 23.1.1 创建相机视图
- 23.1.2 调整材质渲染外观
- 23.1.3 渲染图像
- 23.2 创建场地漫游动画
- 第24章 布图与打印
- 24.1 布图
- 24.1.1 创建图纸
- 24.1.2 布置视图

24.1.3 创建图例视图

24.2 打印

《建筑、室内设计、景观设计的BIM》

编辑推荐

柏慕进业编著的《建筑室内设计景观设计的BIM应用(附光盘)》分为3部分，共24章。第1部分：建筑设计，详细介绍了Revit Architecture 2012的用户界面和一些基本操作命令工具，以及软件的基本应用特点。本部分共10章；第2部分：建筑室内设计，结合实例来讲解BIM平台下室内相关的工作方法、技巧及流程，共8章；第3部分：建筑室外景观设计，结合实例介绍了BIM平台下室外景观设计相关的工作方法、技巧及流程，共6章。

《建筑、室内设计、景观设计的BIM》

精彩短评

- 1、书的装帧很牢实，是软件设计的一本很好的参考书。
- 2、质量没问题。一般详细吧。
- 3、又傻了一回，一看书名就应该不买的，建筑、室内、景观啥都有，其实真是啥都没有，感觉很多东西都不是太专业，搞这么大的书名完全是噱头。
- 4、印刷良好，内容正在学习中
- 5、书纸干净白亮，声音清脆，字迹清晰，内容丰实，光盘不太给力BIM请问百度
- 6、太水
- 7、书里面和别的书差异最大，吸引我的地方在室内部分介绍。
- 8、室内那一段还是比较有用的
- 9、书质量很好！是正版！对于刚开始学的可以补充一些知识！

《建筑、室内设计、景观设计的BIM》

精彩书评

1、没有程序化和参数化的应用，没有编程的部分，而且景观设计应该是LIM，再叫BIM不恰当了。而且设计应该从更大的尺度出发研究，分析问题，解决问题，BIM是个很好的平台，但是现在利用好这个平台在建筑设计前期以及景观设计前期的设计单位太少了！这个方面应该全面发挥参数化的好处和高效性。这本书确实是太水了。

《建筑、室内设计、景观设计的BIM》

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.tushu000.com