第一图书网, tushu007.com

<<计算机辅助园林三维效果设计>>

图书基本信息

书名：<<计算机辅助园林三维效果设计>>

13位ISBN编号：9787503841668

10位ISBN编号：7503841664

出版时间：2006-7

出版时间：中国林业出版社

作者：吴福明，沈守云，

页数：291

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

内容概要

本书从需求出发，充分发挥设计者的想象力，摒弃一些主观意念，如最后一章介绍的设计师法计算机绘图方法；结构合理，层次分明，平面园林设计与立体设计分开，模型设计与材质设计分开，渲染与后期处理分开；体现几大绘图设计软件的分工协作，如AutocAD负责平面及工程图的绘制，Photoshop负责色彩与后期处理，并且着重讲述这几个软件的数据交换方法。
本书可作为高等学校的教材，也供读者自学之用。

书籍目录

前言第1章 绪论 1.1 概况 1.1.1 计算机辅助园林设计的概念 1.1.2 计算机与手工的比较 1.1.3 主要计算机软件、硬件介绍 1.2 计算机园林表现技法概述 1.2.1 造型设计 1.2.2 质感表现 1.2.3 光学效果 1.2.4 空间效果 1.3 计算机辅助园林设计的发展方向 1.3.1 制图 1.3.2 计算 1.3.3 规范设计文件 1.3.4 多种现代化演示手段 1.4 本书研究范围及主要内容第2章 基础知识 2.1 界面 2.1.1 主界面 2.1.2 界面（UI）操作 2.2 文件 2.2.1 文件管理 2.2.2 文件导入导出 2.2.3 文件链接（FileLink） 2.3 视图 2.3.1 视图及其种类 2.3.2 视图性能（ViewportPerfor—mance） 2.3.3 视图背景（ViewportBack—ground） 2.4 图形组织 2.4.1 对象选择（Select） 2.4.2 组与集合（GroupandAssembly） 2.5 精确绘图 2.5.1 坐标与中心 2.5.2 捕捉（Snap） 2.6 变换与复制 2.6.1 变换（Transforms） 2.6.2 复制第3章 基础建模 3.1 曲线 3.1.1 创建 3.1.2 编辑 3.2 堆栈与修改器（Stackand.Modfiers） 3.2.1 修改器 3.2.2 堆栈（Stack） 3.3 复合对象及其堆栈结构 3.3.1 复合对象与堆栈 3.3.2 复合对象的优秀杰作——放样 3.3.3 放样变形（Deformation） 3.3.4 复合对象及其种类 3.4 修改器详述 3.4.1 选择类 3.4.2 参数变形类 3.4.3 模型/曲线编辑类 3.4.4 优化类 3.4.5 平滑细分类 3.4.6 其他修改器第4章 高级建模 4.1 多边形 4.1.1 PATCH与MESH 4.1.2 POLY 4.2 NURBS 4.2.1 NURBS原理 4.2.2 建立NURBS模型 4.2.3 编辑NURBS模型 4.2.4 NURBS材质与纹理（MaterialProperties） 4.2.5 近似（Approximation） 4.2.6 NURBS与AliasMaya第5章 灯光、相机与环境 5.1 光与影 5.1.1 概述 5.1.2 标准（Standard）灯光类型 5.1.3 光度学灯光（PhotometricLights）类型 5.1.4 阴影与光的传播规律 5.1.5 光学设计 5.2 曝光控制（ExposureControls） 5.2.1 概述 5.2.2 曝光控制的方法 5.3 相机与环境 5.3.1 相机与透视 5.3.2 环境（.Environments）第6章 材质设计 6.1 材质的光学特性——明暗器（Shader） 6.2 材质及其种类 6.2.1 标准材质 6.2.2 光线跟踪（Raytrace）材质 6.2.3 建筑（物理）材质（ArchitecturalMaterial） 6.2.4 特殊材质 6.3 贴图（Map） 6.3.1 2D贴图 6.3.2 3D贴图 6.3.3 合成器贴图（CompositorMaps） 6.3.4 颜色贴图（ColorModifier-Maps） 6.3.5 反射和折射贴图（ReflectandRefractionMaps） 6.3.6 每像素的摄影机贴图（CameraMapPerPixel） 6.4 材质设计的方法 6.4.1 材质预览 6.4.2 指定材质 6.4.3 贴图坐标 6.4.4 贴图坐标类修改器与UV贴图（UVWMap） 6.4.5 材质库（Library） 6.4.6 材质的性能及组织第7章 渲染 7.1 渲染 7.1.1 渲染命令 7.1.2 公用参数（CommonParameters） 7.2 光线跟踪（Raytracer） 7.2.1 概述 7.2.2 光线跟踪工作原理 7.3 光能传递（Radiosity） 7.3.1 概述 7.3.2 工作原理 7.4 渲染器 7.4.1 默认扫描线渲染器（DefaultScanlineRenderer） 7.4.2 MentalRay渲染器第8章 植物解决方案 8.1 园林植物解决方案的现状 8.2 模型法 8.2.1 GREENWORKS方案 8.2.2 Bionatics、EasyNat、AEC、Extended等方案 8.3 非模型法或准模型法 8.3.1 RPC方案 8.3.2 RPC基础知识 8.3.3 平面贴图方案（AdobePhotoshop） 8.3.4 自己动手仿RPC的完美方案——材质方法 8.4 其他高级方法解决植物问题第9章 综合练习 9.1 计算机辅助园林设计的基本方法论 9.1.1 概述 9.1.2 设计师（艺术家）方法 9.1.3 建筑师法 9.2 园林建模与材质实例 9.2.1 制作旋转楼梯（快照） 9.2.2 制作旋转楼梯（阵列） 9.2.3 制作分段楼梯 9.2.4 制作园林灯具（草坪灯） 9.2.5 制作园林小径 9.2.6 设计师法制作园林仿古亭参考文献

第一图书网, tushu007.com

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