第一图书网, tushu007.com

<<园林计算机辅助设计>>

图书基本信息

书名：<<园林计算机辅助设计>>

13位ISBN编号：9787565500381

10位ISBN编号：7565500380

出版时间：2010-10

出版时间：中国农业大学出版社

作者：曲梅 编

页数：452

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

第一图书网, tushu007.com

前言

随着计算机技术的不断发展，园林设计中采用各种软件辅助设计的方法也日趋成熟。
园林设计包括方案设计和施工图设计两个阶段。
在方案设计阶段包括平、立、剖面设计和效果图绘制，施工图设计阶段主要包括园林工程施工图和园林建筑施工图绘制。
目前绘制园林设计图的主要软件有3种：AutoCAD、3ds Max和Photoshop AutoCAD主要用于绘制方案设计阶段的平、立、剖面图和施工图，3ds Max用于方案设计阶段的园林景观三维建模，Photoshop用于制作园林规划设计平面效果图以及园林景观的后期效果图。
针对园林设计的要求与特点，本书先介绍了这3种软件在园林设计中常用的基本功能，然后通过示例介绍用AutoCAD软件绘制园林设计图的基本过程和操作方法、用3dsMax软件制作园林建筑小品和园林景观的基本方法以及用Photoshop软件制作园林景观模块、规划图及三维效果图的后期渲染的方法。

第一图书网, tushu007.com

<<园林计算机辅助设计>>

内容概要

介绍了园林计算机辅助设计中常用的3种软件AutoCAD、3ds Max、Photoshop的基本功能及其在园林设计上的应用。

全书分为3个部分，先介绍用AutoCAD绘制二维图形的基本方法及园林设计图的应用实例，然后介绍用3ds Max创建三维模型的基本方法、园林建筑小品的制作以及园林景观的制作，最后介绍用Photoshop制作效果图的基本方法，包括园林景观模块的制作、规划图的制作以及三维效果图的后期渲染。

《园林计算机辅助设计》将软件操作与园林设计紧密结合，具有较强的实用性，可作为园林、园艺、城市规划等专业的教材也可供广大园林工作者参考。

第一图书网, tushu007.com

<<园林计算机辅助设计>>

书籍目录

第1章 AutoCAD基础知识1.1 工作界面1.2 命令输入、取消和重复1.3 点的输入1.4 精确绘图工具1.5 视图缩放和平移1.6 图层本章小结习题第2章 基本二维绘图2.1 线类对象2.2 多边形2.3 圆类对象2.4 点2.5 图案填充本章小结习题第3章 图形基本编辑方法3.1 选择对象和编辑对象的方式3.2 删除3.3 复制、阵列、镜像和偏移3.4 移动和旋转3.5 缩放和拉伸3.6 修剪、打断和延伸3.7 倒角和圆角3.8 分解3.9 夹点编辑本章小结习题第4章 文字、表格、尺寸标注4.1 文字4.2 表格4.3 尺寸标注4.4 对象特性和特性匹配本章小结习题第5章 图块和光栅5.1 图块的创建和插入5.2 创建带属性的图块5.3 图块属性编辑5.4 加载光栅图像和图样矢量化5.5 查询距离、面积和周长5.6 设计中心本章小结习题第6章 创建布局及打印6.1 使用图纸空间布局6.2 打印样式表6.3 打印输出本章小结习题第7章 AutoCAD绘制园林图7.1 概述7.2 绘制园林建筑施工图7.3 绘制园林工程设计图本章小结习题第8章 3ds Max基础知识8.1 3ds Max界面布局8.2 视图控制8.3 坐标系8.4 选择和变换工具本章小结习题第9章 二维物体的创建与修改9.1 创建和修改命令面板9.2 二维图形概述9.3 样条曲线类二维图形9.4 NURBS曲线9.5 常用二维物体的编辑修改本章小结习题第10章 三维物体的创建与修改10.1 创建标准基本体10.2 创建扩展基本体10.3 AEC物体建模10.4 复合对象的建模10.5 常用的三维修改器10.6 二维转三维修改器10.7 案例实训本章小结习题第11章 材质与贴图11.1 材质与贴图的概念和原理11.2 材质编辑器11.3 常用材质类型11.4 贴图方法11.5 常用贴图类型本章小结习题第12章 摄像机、灯光、渲染12.1 灯光的创建与调整12.2 摄像机的使用方法及特效12.3 渲染与输出本章小结习题第13章 3ds Max制作园林效果图13.1 园林小品制作13.2 园林建筑的制作13.3 小区规划图的制作本章小结习题第14章 Photoshop基础知识14.1 图像处理基础14.2 工作界面14.3 视图控制14.4 标尺、网格和参考线本章小结习题第15章 Photoshop常用功能15.1 选区工具15.2 绘画工具15.3 修饰工具15.4 绘图工具15.5 图层15.6 滤镜15.7 图像的输入与输出本章小结习题第16章 Photoshop制作园林效果图16.1 模块制作16.2 园林规划图制作实例16.3 园林三维效果图后期处理本章小结习题参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

9.1 创建和修改命令面板　　3ds Max包含了创建、修改、层级、运动、显示和实用程序等6个命令面板。
其中，创建命令面板用于创建物体，而修改命令面板则用于对已创建物体的修改。
9.1.1 创建命令面板的结构和使用方法　　1.创建命令面板的结构创建命令面板分为几何体、图形、灯光、摄像机、辅助对象、空间扭曲和系统7个子面板，每个子面板下又分为若干类集，如图形子面板包括样条曲线和NURBS曲线两类集，每个类集则包含若干具体类型，这些类型均以按钮形式出现于[对象类型]卷展栏中，如样条曲线类集包括线、矩形、圆、椭圆、弧、同心圆环、正多边形、星形、螺旋线、剪切面等11种物体类型，每个物体类型的创建参数控制由各自的卷展栏来设定。
2.创建命令面板的操作流程，　　（1）确定绘制图形的视图区；　　（2）选择创建类集；（3）在[对象类型]卷展栏选择相应按钮；　　（4）在各卷展栏中修改相应参数；　　（5）使用鼠标在绘图区点击，有时需同时加上拖动，或使用[键盘输入]卷展栏中的[创建]按钮；　　（6）第（5）步结束之后，紧接着可继续进行类似第（4）步的操作。
9.1.2 修改命令面板的结构和使用方法　　1.修改命令面板的结构　　（1）名称与颜色区：用于显示当前选定对象的名称与结构色彩，可对其名称和色彩进行修改。
（2）修改器下拉列表：用于显示所有修改器的名称，在其中可选择所需的修改器。
（3）修改编辑堆栈：用于堆放当前对象的创建参数与所施加的修改器的名称与参数，就像是每一个对象独有的档案资料一样。

第一图书网, tushu007.com

<<园林计算机辅助设计>>

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