

<<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：9787040180718

10位ISBN编号：7040180715

出版时间：2005-12

出版时间：高等教育出版社

作者：常会宁

页数：371

字数：580000

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>

## <<园林计算机辅助设计>>

### 前言

随着我国经济社会的快速发展,在各级政府部门的推动下,高职高专教育以服务为宗旨,以就业为导向,走产学研结合道路,进入了快速、健康发展阶段。

同时各级各类企业对高技能型人才的需求也在加大,并对高技能型人才提出了更具体的要求。

在这样的背景下,高职高专教育教学改革工作更加注重课程建设,而教材建设是课程改革的重要内容,也是反映教学改革成果的窗口。

根据教育部《关于加强高职高专教育教材建设的若干意见》的有关精神,在本教材的编写过程中,按照培养高技能型园林人才的具体要求,本着基础知识学习以“必需、够用”为度,岗位基本技能培养以“实际、实用”为目的的原则,重点进行操作技能和案例实战的训练,通过案例训练使学生掌握较多的实用知识和技能。

力争以这样的教育理念和编写思路,体现高职高专的教学特点,反映最新的园林计算机辅助设计成果,并形成本教材的特色。

“园林计算机辅助设计”课程是园林专业的主干课程,是园林专业学生必备的核心能力之一。

增加“园林计算机辅助设计”课程的授课时数,增强课程的岗位针对性,提高学生使用计算机进行园林规划设计与制图的技能,是园林专业课程体系改革的必然趋势,具备熟练的计算机制图与设计技能已成为园林规划设计人员从业的基本条件。

## <<园林计算机辅助设计>>

### 内容概要

本书包括园林计算机辅助设计常用的AutoCAD、Photoshop和3DS MAX三个软件的基础知识、基本技能操作和案例训练，吸收了当前园林计算机辅助设计的最新成果，内容丰富、实例典型、图文并茂、步骤详细。

《园林计算机辅助设计》以实用为原则，基础知识以够用为度，重点进行操作技能的训练。通过大量实际案例训练，循序渐进，使读者能够轻松入门，熟练掌握上述三个软件的操作方法，迅速提高岗位技能。

《园林计算机辅助设计》可作为高职高专院校、本科院校举办的职业技术学院园林专业及相关专业教材，也可作为五年制高职、成人教育园林及相关专业教材，也可供从事园林设计工作的人员阅读参考。

## <<园林计算机辅助设计>>

### 书籍目录

#### 第一篇 AutoCAD 2005园林图绘制

##### 第1章 AutoCAD2005基础知识

- 1.1 园林设计与AutoCAD
- 1.2 AutoCAD2005工作界面
- 1.3 AutoCAD2005基本操作
- 1.4 文件操作
- 1.5 辅助绘图工具
- 1.6 AutoCAD2005设计中心,
- 1.7 图层管理
- 1.8 图形对象的特性及修改
- 1.9 测量距离与面积
- 1.10 清理无用项目
- 1.11 本章小结

##### 思考与练习

##### 第2章 Auto CAD 2005基本绘图

- 2.1 绘制直线和圆
- 2.2 绘制矩形和正多边形
- 2.3 绘制多段线和多线
- 2.4 绘制样条曲线和修订线
- 2.5 绘制点和点样式设置
- 2.6 定数和定距等分
- 2.7 图块的应用
- 2.8 图案填充与编辑
- 2.9 案例实训：六角亭平面图的绘制
- 2.10 本章小结

##### 思考与练习

##### 第3章 AutoCAD2005基本编辑

- 3.1 选择对象
- 3.2 改变对象位置
- 3.3 复制对象
- 3.4 改变对象尺寸
- 3.5 图形修改
- 3.6 修改多段线
- 3.7 分解对象
- 3.8 夹点编辑
- 3.9 案例实训：植物平面图例的绘制
- 3.10 本章小结

##### 思考与练习

##### 第4章 AutoCAD2005文字、标注与打印

- 4.1 文字说明
- 4.2 尺寸标注
- 4.3 图块属性
- 4.4 图纸布局与打印输出
- 4.5 案例实训：图框和标题栏制作
- 4.6 本章小结

## <<园林计算机辅助设计>>

思考与练习

第5章 AutoCAD2005园林图绘制案例

5.1 描绘小游园

5.2 单位绿地平面设计

5.3 钟楼立面图的绘制

5.4 城市广场平面图绘制

5.5 本章小结

思考与练习

第二篇 Photoshop7.0园林图后期制作

第6章 Photoshop7.0基础知识

6.1 Photoshop在园林计算机辅助设计中的应用

6.2 效果图后期制作需要具备的能力

6.3 图像的形式、格式和模式

6.4 分辨率与图像文件尺寸

6.5 Photoshop7.0的工作界面

6.6 本章小结

思考与练习

第7章 Photoshop7.0基本操作

7.1 图像选取

7.2 图层操作

7.3 填充与描边

7.4 案例实训

7.5 路径应用一

7.6 案例实训二

7.7 基本绘图

7.8 本章小结

思考与练习

第8章 园林效果图图像处理

8.1 修复工具

8.2 图章工具

8.3 橡皮擦工具

8.4 模糊、锐化、涂抹工具

8.5 加深、减淡和海绵工具

8.6 案例实训：模糊工具、减淡工具、加深工具的使用

8.7 滤镜应用案例

8.8 图像色彩调节

8.9 输入文字

8.10 本章小结

思考与练习

第9章 园林二维效果图后期制作案例

9.1 Photoshop后期制作园林图概述

9.2 建筑立面效果图绘制

9.3 城市广场平面效果图制作

9.4 本章小结

思考与练习

第10章 园林三维效果图后期制作案例

10.1 园林透视效果图后期制作

## <<园林计算机辅助设计>>

10.2 园林鸟瞰效果图后期制作

10.3 雪景效果

10.4 本章小结

思考与练习

第三篇 3DSMAX6.0园林透视效果图绘制

第11章 3DSMAX基础知识

11.1 3DSMAX6.0的界面布局

11.2 3DSMAX6.0工具栏简介

11.3 3DSMAX6.0主要命令面板简介

11.4 状态栏

11.5 视图区

11.6 视图控制区与动画控制区

11.7 菜单栏命令简介

11.8 3DSMAX6.0坐标系统

11.9 技能训练

11.10 本章小结

思考与练习

第12章 二维形体的创建与编辑

12.1 主要二维形体的创建

12.2 二维形体的编辑修改

12.3 技能训练：操作过程示例

12.4 技能训练：制作装饰花造型

12.5 技能训练：制作墙面造型

12.6 本章小结

思考与练习

第13章 三维建模

13.1 创建三维模型

13.2 常见三维物体主要选项含义

13.3 常见复合物体建模

13.4 从二维形体到三维模型

13.5 常见修改器简介

13.6 本章小结

思考与练习

第14章 材质、灯光与相机简介

14.1 材质编辑器的使用

14.2 标准材质的属性结构

14.3 Maps贴图通道

14.4 Multi / sub - Object多维子材质

14.5 材质的定义和指定

14.6 灯光

14.7 相机

14.8 本章小结

思考与练习

第15章 自然式园林设计制作案例

15.1 创建石拱桥

15.2 制作桥体石材

15.3 创建地形

## <<园林计算机辅助设计>>

- 15.4 创建水体
- 15.5 创建曲桥
- 15.6 创建曲路
- 15.7 合并场景
- 15.8 增加堤岸
- 15.9 制作踏步
- 15.10 制作坡地
- 15.11 制作置石
- 15.12 设置相机
- 15.13 配置植物
- 15.14 设置灯光
- 15.15 给置石赋予材质
- 15.16 给地形、坡地赋予草地材质
- 15.17 给水体赋予材质
- 15.18 曲路的材质
- 15.19 渲染输出
- 15.20 使用打印尺寸向导渲染输出
- 15.21 后期制作
- 15.22 本章小结

### 思考与练习

#### 第16章 别墅建筑模型制作案例：

- 16.1 制作立面墙体
- 16.2 别墅材质制作
- 16.3 设置相机和灯光
- 16.4 本章小结

### 思考与练习

#### 第17章 鸟瞰效果图道路系统制作案例

- 17.1 鸟瞰效果图基础道路的制作
- 17.2 鸟瞰效果图基础道路材质的制作
- 17.3 效果网建筑构件的调用及整合
- 17.4 鸟瞰效果图的渲染
- 17.5 本章小结

### 思考与练习

#### 附录

#### 附录

#### 附录二

#### 附录三

#### 参考文献

章节摘录

6.3图像的形式、格式和模式      6.3.1图像的形式      用计算机处理的图片一般分为两种形式：光栅图像和矢量图像。

1) 光栅图像      光栅图像也就是大家常说的位图图像。  
位图图像即把整幅图片分成若干个小方块，每一个小方块就是一个像素。  
比如一张图片的分辨率是800 × 600像素，就是说这张图片的长是800个像素，宽是600个像素。

光栅图像的优点是图像逼真，它的效果可以达到照片级别，可以很轻松地表现人们生活中的事物。  
因为它的颜色表现种类繁多，计算机可以表现的颜色数量已经超过了人眼观察的颜色数量，所以光栅图像才会有如此逼真的效果。

2) 矢量图像      矢量图像是由在数学上相关的两个点或更多的点来定义的。  
这种图片最大的特点就是无论一图片大小如何变化，它的清晰度不变，可保持光滑无锯齿，但是矢量图像一般在色彩表现上不如光栅图像。

6.3.2图像的格式      图像的格式指的是图像的存储格式。  
Photoshop的存储格式很多，而且每一种存储格式的用处都有不同之处。

1) PSD格式      PSD格式是Photoshop的默认存储格式，用这种格式存储的图像，清晰度很高，而且能很好地保留图片修改过程，便于以后对图片进行再修改。  
PSD格式最方便的是可以存储层、通道、路径的记录。

2) BMP格式      BMP格式文件也是位图文件，它是Microsoft公司开发的一种交换存储方式，这种格式的文件保真度非常高。  
利用BMP格式可以轻松地处理24位颜色的图像，所以说BMP格式图像清晰度是非常高的。

它的缺点是压缩功能不强，不能对文件进行有效的压缩，所以BMP格式的文件容量通常都很大。

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>