

<<景观建模>>

图书基本信息

书名：<<景观建模>>

13位ISBN编号：9787112059003

10位ISBN编号：7112059003

出版时间：2004-1

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：(美)斯蒂文·欧文

页数：289

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>

<<景观建模>>

内容概要

本书介绍了哈佛大学的教育工作者们关于制作景观数字模型和景观可视化的方法与步骤的独特观点。他们的数学作品将计算机辅助设计（CAD）、图形模型和地理信息系统（GIS）与计算机绘图及动画制作集成起来。

这种综合的方法使得将景观和包括我们在现实生活遇到的复杂现象的空间体验转化为数码变得更为容易。

本书内容既包括了景观四要素—地形、植被、水和大气中每一要素的建模技术详解，同时也介绍了各种景观要素的组合与表现的合成方法。

<<景观建模>>

作者简介

斯蒂芬·欧文是哈佛大学设计学院信息技术系的主任助理，景观建筑学讲师。他的有关景观设计和虚拟景观的文章广为传播。

霍普·哈斯布鲁克是哈佛大学设计学院的助理教授。她讲授设计和数字技术在景观建筑学研究与实践中的应用。她的研究工作集中于在景观建筑学实践、教学及科研中开发并应用数字表现模型。

<<景观建模>>

书籍目录

前言致谢第一章 景观建模 1.1 景观建模介绍 1.2 二维模型 1.3 三维模型 1.4 三维建模操作 1.5 透视 1.6 表现 1.7 二维和三维模型的计算 1.8 动态模型:四维模型 1.9 景观建模中计算机图形技术的历史回顾 1.10 小结 参考文献第二章 地形 2.1 引言 2.2 二维表现方式 2.3 三维地形 2.4 针对地形的操作:空间构建,设计方法 2.5 地形材质 2.6 地形可视化 2.7 地形计算:分析模型 2.8 动态—程序式模型和表现方式 2.9 小结 参考文献第三章 植被 3.1 引言 3.2 二维植被模型 3.3 三维植被模型 3.4 植物材料的纹理 3.5 可视化的影响 3.6 植物动态 3.7 小结 参考文献第四章 水 4.1 引言 4.2 水体的二维模型 4.3 水体的三维模型 4.4 水的纹理 4.5 基于GIS的水文模型 4.6 水动力学 4.7 小结 参考文献第五章 大气 5.1 引言 5.2 照明 5.3 阴影 5.4 天空 5.5 云 5.6 天气 5.7 景观中的颜色 5.8 大气动力学 5.9 小结 参考文献第六章 景观合成 6.1 引言——将所有内容综合在一起 6.2 专业实践 6.3 显示和输出媒介 6.4 数据源 6.5 伦理学和表现方式的考虑 6.6 最后的思考:下一步的发展 6.7 小结 参考文献 附录1 软件 附录2 术语 英汉词汇对照关于光盘译后记

<<景观建模>>

编辑推荐

本书附带的光盘包括建模的公式及运算法则，原比例、全彩色的案例，三维模型，动画QTVR模型，软件指南，因特网关键站点连接。

本书主题包括：利用二维CAD平面图及地形数据生成三维模型。

利用照片材质表现景观设计。

利用灯光增强景观模型的真实效。

采用三维模型及动画技术生成在虚拟景观中的漫游。

表现风、气候、时间、水的冲蚀以及季节的影响。

利用基于过程和面向对象的现代计算机语言，如Java语言，定制你的数字景观模型并如其分地表达你的设计或交流目的如其分地表达你的设计或交流目的。

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>