

图书基本信息

书名：<<3ds Max+VRay园林景观设计技能速训>>

13位ISBN编号：9787122135582

10位ISBN编号：7122135586

出版时间：2013-1

出版时间：化学工业出版社

作者：徐丽

页数：264

字数：422000

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

本书主要介绍3dsMax和Photoshop结合制作园林景观效果图的方法和技巧。

全书共分3篇：“基础篇”针对3dsMax效果图制作中的基本知识讲解一些使用技巧；“案例实践篇”通过5个精彩的实例介绍了园林景观效果图的制作方法和技巧，实现了园林景观艺术与计算机技术的完美结合；“拓展训练篇”带领读者进入实际作业环境进行自我考核，通过给出的图纸来制作效果，给读者更大的发挥空间并给出关键提示。

本书内容丰富，结构清晰，讲解通俗易懂，理论与实战并重，技术参考性强，适合各层次的读者朋友学习。

为了方便读者朋友的自学和创作，本书还附赠了配套光盘。

将涉及的线架及相应的图片、所有用到的贴图等都收录其中，读者朋友在学习和制作过程中，可以随时调出光盘文件对照参考。

## 书籍目录

### 第1章 园林景观设计理念导读

#### 1.1 园林的概念

##### 1.1.1 园林的定义

##### 1.1.2 园林的作用

##### 1.1.3 园林中常用的构景方式

#### 1.2 园林景观基础知识

##### 1.2.1 园林景观概念

##### 1.2.2 园林景观色彩设计

##### 1.2.3 园林景观注意事项

#### 1.3 园林景观构景要素

##### 1.3.1 地形

##### 1.3.2 铺装

##### 1.3.3 水体与山石

##### 1.3.4 环境设施

##### 1.3.5 植物

#### 1.4 本章小结

### 第2章 园林景观效果图表现基础

#### 2.1 AutoCAD效果图制作必备知识

##### 2.1.1 AutoCAD 2012界面概述与设置

##### 2.1.2 AutoCAD 2012基本操作技能

#### 2.2 3ds Max效果图制作必备知识

##### 2.2.1 3ds Max的工作环境

##### 2.2.2 效果图制作基础

##### 2.2.3 常见的建模方法

##### 2.2.4 材质编辑器

##### 2.2.5 灯光系统

##### 2.2.6 全能的渲染设置

#### 2.3 Photoshop后期处理必备知识

##### 2.3.1 Photoshop的工作环境

##### 2.3.2 图像选择工具

##### 2.3.3 图像编辑工具

##### 2.3.4 图像调整命令

##### 2.3.5 图像的色彩、色调

#### 2.4 园林景观建筑后期处理技巧

##### 2.4.1 建筑配景及使用原则

##### 2.4.2 配景自然合成技巧

##### 2.4.3 收集配景的途径

#### 2.5 园林景观效果图的制作流程

##### 2.5.1 分析、整理图纸

##### 2.5.2 借助导入的图纸制作模型

##### 2.5.3 为模型赋予材质

##### 2.5.4 摄影机和灯光的设置

##### 2.5.5 渲染输出与后期处理

#### 2.6 本章小结

### 第3章 制作园林、景观造景元素

### 3.1 园林景观造景元素

#### 3.1.1 园林小品

#### 3.1.2 园林小品的用途

#### 3.1.3 园林小品的种类

### 3.2 制作景观廊架

#### 3.2.1 制作景观廊架模型

#### 3.2.2 赋予材质

### 3.3 制作栏杆

#### 3.3.1 制作栏杆模型

#### 3.3.2 赋予材质

### 3.4 制作景观亭

#### 3.4.1 制作景观亭模型

#### 3.4.2 赋予材质

### 3.5 制作园墙

#### 3.5.1 制作园墙模型

#### 3.5.2 赋予材质

### 3.6 制作园凳

#### 3.6.1 制作园凳模型

#### 3.6.2 赋予材质

### 3.7 本章小结

## 第4章 滨水景观效果图表现

### 4.1 滨水景观设计原则

#### 4.1.1 整体性原则

#### 4.1.2 生态性原则

#### 4.1.3 以人为本原则

#### 4.1.4 文脉延续原则

### 4.2 制作模型

#### 4.2.1 分析、整理图纸

#### 4.2.2 制作模型

### 4.3 调整材质

### 4.4 设置灯光及VR渲染输出

### 4.5 后期处理

#### 4.5.1 大范围铺笔

#### 4.5.2 局部刻画

#### 4.5.3 构图

### 4.6 本章小结

## 第5章 道路景观效果图表现

### 5.1 道路景观设计原则

### 5.2 制作模型

#### 5.2.1 分析、整理图纸

#### 5.2.2 制作模型

### 5.3 调整材质

### 5.4 设置灯光及VR渲染输出

### 5.5 后期处理

#### 5.5.1 大范围铺笔

#### 5.5.2 构图

### 5.6 本章小结

## 第6章 彩色总平面图的制作

### 6.1 彩色总平面图的制作流程

### 6.2 彩色总平面图的制作

#### 6.2.1 AutoCAD中输出TIF文件

#### 6.2.2 栅格化TIFF文件

#### 6.2.3 添加图例

#### 6.2.4 制作铺装

### 6.3 制作树模块的方法

#### 6.3.1 AutoCAD+Photoshop

#### 6.3.2 3ds Max+渲染

### 6.4 本章小结

## 第7章 庭院景观效果图表现

### 7.1 庭院景观设计特点

### 7.2 制作模型

#### 7.2.1 分析、整理图纸

#### 7.2.2 制作模型

### 7.3 赋予材质

### 7.4 设置灯光及渲染输出

### 7.5 后期处理

### 7.6 本章小结

## 第8章 园林广场效果图表现

### 8.1 广场设计的组成要素

### 8.2 制作广场模型

#### 8.2.1 分析、整理图纸

#### 8.2.2 制作广场地形模型

### 8.3 赋予材质

### 8.4 设置灯光及渲染输出

### 8.5 后期处理

### 8.6 本章小结

## 第9章 训练考核题——景观小品

### 9.1 景观导识牌

#### 9.1.1 时间标准

#### 9.1.2 关键步骤

#### 9.1.3 评判标准

### 9.2 庭院灯

#### 9.2.1 时间标准

#### 9.2.2 关键步骤

#### 9.2.3 评判标准

### 9.3 廊式花架

#### 9.3.1 时间标准

#### 9.3.2 关键步骤

#### 9.3.3 评判标准

### 9.4 园椅

#### 9.4.1 时间标准

#### 9.4.2 关键步骤

#### 9.4.3 评判标准

## 第10章 训练考核题——道路节点

10.1 项目说明

10.2 上机考核一：制作模型

10.2.1 时间标准

10.2.2 关键步骤

10.2.3 评判标准

10.3 上机考核二：材质、灯光

10.3.1 时间标准

10.3.2 关键步骤

10.3.3 评判标准

10.4 上机考核四：渲染、后期处理

10.4.1 时间标准

10.4.2 关键步骤

10.4.3 评判标准

第11章 训练考核题——防潮坝总平面图

11.1 项目说明

11.2 上机考核一：划分层次

11.2.1 时间标准

11.2.2 关键步骤

11.2.3 评判标准

11.3 上机考核二：添加图例

11.3.1 时间标准

11.3.2 关键步骤

11.3.3 评判标准

11.4 上机考核四：细化

11.4.1 时间标准

11.4.2 关键步骤

11.4.3 评判标准

附录 Photoshop CS5工具快捷键

## 章节摘录

版权页：插图：（2）适地适树原则 地被植物的生长受土壤、大气、水分、光照等因子的影响，有的喜疏松肥沃的土壤，有的耐瘠薄，有的喜湿润，有的耐干旱，有的喜光，有的喜阴，有的抗污染。因此，我们进行地被植物栽植时，首先要充分了解植物本身的生长特性和种植地的条件，再选择适宜的地被植物，做到适地适树适植。

植物配置时，选择树种后，首先要充分考虑根据物种与物种、物种与环境之间的关系，合理选择地被及其他植物种类，避免各个物种对空间和营养的争夺，保持群落中各种群间以及各种群与周围环境间关系的协调和动态平衡。

同时利用种群之间互利互惠、合作共存的现象，对物种做出相应的选择和组合搭配。

其次还要尽可能利用不同高度的植物设置植物群落结构。

阳性喜光的高大乔木下，可种植叶形、叶色都有一定观赏价值的耐阴亚灌木或灌木类地被；林缘处可选配耐阴性的宿根花卉、1~2年生花卉等草本植物，形成复层群落结构，构成稳定的生态景观群落。

（3）多样性原则 城市的景观多样性是建立在城市植物种类多样性基础上的，地被植物个体小、种类繁多、品种丰富，体现的是群体美，能够体现良好的景观效果，但没有一种植物配置是绝对完美的。同一地点、同一环境下，配置较多种类的植物，丰富地被植物的种类，充分利用植物各种不同的叶色、花色、果色，可实现贴近自然模式的景观效果。

多样性原则在配置时必须兼顾其他原则，使植物整体错落有致，能够作为户外空间的背景来加以利用。

可用不同高度和不同种类的地被植物来暗示空间边界；也可利用自然单纯的地被植物烘托主景，使景观季相变化丰富，从而构成美妙的植物群落。

（4）目的性原则 在地被植物配置时，无论是选择种类，还是确定布局形式，都不能仅凭个人喜好来设计，应该与设计目的和主题相结合，充分表达最佳景观意境。

比如，为了衬托建筑的雄伟，可以利用草坪作为背景，大面积草坪或花卉与高大宏伟的建筑在气魄上可形成对比。

又如在儿童公园，营造的景观效果要与儿童活泼的天性相一致，所以在儿童公园和幼儿园的种植设计中，一般选择植株低矮、无毒无刺、色彩鲜艳的地被植物。

再如一些沿水城市，经常受到水灾的侵袭，沿水建筑损害严重，便在滨水区的一定范围内种植大片草坪，这样既可使水灾带来的损失降到最低，又可为市民平时休闲娱乐提供场地。

（5）美学原则 地被植物景观是一种立体艺术，它的高度、宽度、深度及个体的大小、形状、色彩、质感、位置的适当安排，可以表达三度空间的美，加上枝、叶、花、果的变化，色彩万紫千红，季相纷繁多样，更能表现出动态的美。

许多美学方面的原则有助于视觉和美学方面的组织，如均衡、统一、韵律以及比例和尺度这四个原则可用于空间构成及平面布局，这些原则并非公式，也不是绝对真理，但能令人感到近乎完美的设计，是景观美学原则的一个重要因素。

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>