

<<园林计算机辅助设计教程>>

图书基本信息

书名：<<园林计算机辅助设计教程>>

13位ISBN编号：9787111148517

10位ISBN编号：7111148517

出版时间：2004-10-1

出版时间：机械工业出版社

作者：邢黎峰

页数：435

字数：659000

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教程>>

### 内容概要

按照完整的园林制图流程，讲授了透视、鸟瞰、轴测、立面、平面等效果图和平面施工图的绘制方法，介绍了AutoCAD2004中文版、3DS MAX6.0、Photoshop7.0中文版等软件的使用方法，图文并茂、循序渐进地讲解了软件在园林制图中的操作示例，3DS MAX部分采用了中英对照的方式。

对学习的难点，配套光盘中提供了多媒体教学录像，包括：平面图绘制示例；三维效果图绘制示例；软件间的文件传递；ForesePro、SpeedTree、Treeprofession、RPC等3DS MAX6.0插件的使用。

山东农业大学园林电脑设计师培训自1999年在全国展开，通过一个月的集训，使学员系统掌握计算机辅助设计技术，具备独立开展工作的能力。

培训讲义经过六年的实际使用并作了多次完善和修改，本书由主讲教师讲义整理而来。

适用于园林行业的设计人员自学电脑制图技术，在用于普通高校、职业技术学院园林专业在校学生教学时，可安排40-60学时的课堂讲授时间。

## &lt;&lt;园林计算机辅助设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

序第1篇 AutoCAD部分(2004中文版) 第1讲 1.1 AutoCAD 2004中文版单机安装步骤 1.2 启动运行 1.3 界面简介 1.4 重置配置 1.5 命令的启动、取消、重复、放弃与重做 1.6 主谓与动宾操作方式 1.7 选择集的构造方法 1.8 图形文件操作 1.9 退出AutoCAD 第2讲 2.1 坐标系与点的坐标输入 2.2 基本图形绘制命令 2.3 辅助绘图工具 第3讲 3.1 基本图形绘制命令 3.2 视图的缩放和平移 3.3 图形修改 3.4 夹点编辑 第4讲 4.1 图层 4.2 图块 4.3 对象特性 4.4 查询 第5讲 5.1 边界(Boundary) 5.2 图案填充(Bhatch) 5.3 安装打印机和绘图仪驱动程序 5.4 模型空间与图纸空间、视口、布局 第6讲 6.1 文字 6.2 标注 6.3 打印输出图样 6.4 向Photoshop输出平面图 6.5 文件的修复和清理 6.6 编辑多段线(Pedit) 第7讲 7.1 图样的矢量化方法 7.2 平面图的绘制步骤第2篇 3ds max部分(6.0中英文对照) 第1讲 1.1 3ds max 6.0单机版安装步骤 1.2 启动屏幕与快捷键定义 1.3 界面简介 1.4 单位设定 1.5 长方体的创建与参数修改 1.6 创建圆柱体及转换当前视图 1.7 坐标系统 1.8 界面操作 1.9 视图控制 1.10 恢复系统默认设置 1.11 场景(Scene)与文件操作 1.12 退出3ds max 第2讲 2.1 创建标准几何体 2.2 创建扩展几何体 2.3 对象的选择、锁定、命名选择集和删除 2.4 修改对象与编辑修改器堆栈 2.5 对象变换 第3讲 3.1 绘制曲线(Splines) 3.2 编辑曲线(EditSpline) 3.3 3ds max与AutoCAD交换文件 3.4 在3ds max中描绘扫描的底图 第4讲 4.1 利用二维图形使用编辑修改器建模 4.2 三维网格物体的编辑 4.3 复合对象/合成物体(CompoundObjects)建模 4.4 外壳(Shell) 4.5 三维建模实例 第5讲 5.1 视图 5.2 透视图与摄像机视图 5.3 材质与贴图 5.4 材质的定义和指定 5.5 第25个材质如何定义 第6讲 6.1 光照系统 6.2 渲染结果的保存 第7讲 7.1 树木和人物 7.2 贴图法 7.3 ForestPro森林 7.4 RPC人物、树木、汽车 7.5 SpeedTree三维树木 7.6 TreeProfessional与TreeStorm三维树木 第8讲 8.1 3ds max三维场景的设计过程 8.2 文件操作 8.3 配置贴图路径第3篇 Photoshop部分(7.0中文版) 第1讲 1.1 Photoshop 7.0中文版安装步骤 1.2 启动运行 1.3 界面简介 1.4 设置工作环境 1.5 文件操作 1.6 图层操作 1.7 图像选区 1.8 历史记录与快照 1.9 视图控制 1.10 图像与图形 1.11 颜色模式与模型 第2讲 2.1 3ds max渲染图的基本处理 2.2 背景云图与地平线 2.3 添加树木和人物等配景 2.4 鸟瞰图的背景处理 第3讲 3.1 喷泉 3.2 倒影 3.3 文字 3.4 效果图存储的常用文件格式与存储设备 3.5 打印输出 第4讲 4.1 KPT6的天空效果(SunEffects)滤镜 4.2 Aurora滤镜制作天空和水面 4.3 用Eye Candy 4000的ShadowLab滤镜做树木阴影 4.4 RPC模型的使用 第5讲 5.1 扫描仪 5.2 设计底图的扫描 5.3 树木材质的收集与加工 第6讲 6.1 AutoCAD平面图的输入 6.2 平面方案图的制作 6.3 用Photoshop绘制三维透视图

<<园林计算机辅助设计教程>>

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>