

- **Содержание**

- Введение
- **Глава 1. Компьютерная графика. Общие сведения**
- 1.1. Растровая графика
- 1.2. Режимы изображения и цвет в растровой графике
- 1.3. Форматы растровой графики
- 1.4. Векторная графика
- 1.5. Фотографирование объектов ландшафтной архитектуры
- **Глава 2. Photoshop — программа обработки растровой графики**
- 2.1. Общие сведения о программе Photoshop
- 2.1.1. Рабочий экран программы
- 2.1.2. Окно документа и полотно
- 2.1.3. Средства управления изображением
- 2.2. Команды редактирования изображения на панели инструментов
- 2.3. Основные команды, представленные в падающих меню
- 2.4. Плавающие панели
- 2.5. Некоторые практические приемы работы в программе Photoshop
- 2.5.1. Получение изображения
- 2.5.2. Выделение (выбор) части изображения
- 2.5.3. Команды падающего меню Выбрать
- 2.5.4. Установка цвета
- 2.5.5. Редактирование изображения и корректировка фотографий
- 2.6. Примеры использования программы Photoshop в ландшафтном проектировании
- 2.6.1. Создание файлов для моделирования растительных и других форм в программе 3D Max
- 2.6.2. Подготовка файлов текстур
- **Глава 3. Программа векторной графики AUTOCAD**
- 3.1. Общие сведения о программе AUTOCAD
- 3.2. Начало работы
- 3.2.1. Первичные настройки программы
- 3.2.2. Настройки графической среды
- 3.2.3. Создание прототипа
- 3.2.4. Организация работы и начало создания нового чертежа
- 3.2.5. Настройка пользовательского интерфейса в AUTOCAD и выше
- 3.3. Меню AUTOCAD и порядок ввода команд
- 3.4. Вспомогательные средства черчения
- 3.4.1. Объектная привязка Osnap
- 3.4.2. Шаговая привязка Snap и сетка Grid
- 3.4.3. Режим Ortho
- 3.4.4. Команда Zoom
- 3.4.5. Работа со слоями
- 3.4.6. Настройка пользовательских координат
- 3.4.7. Команда Quickcalc (Калькулятор)

- 3.5. Команды черчения
- 3.5.1. Тип и цвет линий
- 3.5.2. Ввод координат точки
- 3.5.3. Команда Line (Отрезок)
- 3.5.4. Команда Circle (Окружность)
- 3.5.5. Команда Arc (Дуга)
- 3.5.6. Команда Pline (Полилиния)
- 3.5.7. Команда Ellipse (Эллипс)
- 3.5.8. Команда Polygon (Многоугольник)
- 3.5.9. Команда Hatch (Штриховка)
- 3.5.10. Команда Mline (Мультилиния)
- 3.5.11. Команда Xline (Прямая)
- 3.5.12. Команда Ray (Луч)
- 3.5.13. Команда Rectangle (Прямоугольник)
- 3.5.14. Команда Spline (Лекальная кривая — Сплайн)
- 3.5.15. Команда Revcloud (Облако)
- 3.6. Команды ввода текста
- 3.6.1. Команда Style (Стиль текста)
- 3.6.2. Команда Dtext (Ввод текста)
- 3.7. Блоки и группы
- 3.8. Команды редактирования примитивов
- 3.8.1. Выбор объектов
- 3.8.2. Вспомогательные команды редактирования
- 3.8.3. Команда Erase (Стереть)
- 3.8.4. Команда Move (Подвинуть)
- 3.8.5. Команда Copy (Копировать)
- 3.8.6. Команда Array (Массив)
- 3.8.7. Команда Mirror (Зеркало)
- 3.8.8. Команда Rotate (Повернуть)
- 3.8.9. Команда Break (Разорвать)
- 3.8.10. Команда Fillet (Сопряжение)
- 3.8.11. Команда Chamfer (Фаска)
- 3.8.12. Команда Properties (Свойства)
- 3.8.13. Команда Match Properties (Копирование свойств)
- 3.8.14. Команда Pedit (Редактирование полилинии)
- 3.8.15. Команда Join (Присоединить)
- 3.8.16. Команда Scale (Масштаб)
- 3.8.17. Команда Trim (Обрезать)
- 3.8.18. Команда Extend (Удлинить)
- 3.8.19. Команда Lengthen (Изменить длину)
- 3.8.20. Команда Divide (Поделить)
- 3.8.21. Команда Measure (Разметить)
- 3.8.22. Команда Explode (Расчленить)

- 3.8.23. Команда Offset (Подобие)
- 3.8.24. Дополнительные команды редактирования
- 3.8.25. Группа команд Parametric
- 3.9. Простановка размеров
- 3.9.1. Команда Dimension Style (Настройка параметров простановки размеров)
- 3.9.2. Команды программы Dim
- 3.9.3. Редактирование размеров
- 3.10. Основы объемного моделирования
- 3.10.1. Просмотр объемных моделей
- 3.10.2. Стандартные твердотельные объекты (Solids)
- 3.10.3. Построение объемных моделей на основе плоского контура
- 3.10.4. Редактирование твердотельных объектов
- 3.11. Вывод чертежа на печать
- 3.12. Применение программы AUTOCAD в ландшафтном проектировании
- 3.12.1. Использование слоев и перенос геоподосновы на компьютер
- 3.12.2. Выравнивание осей координат и точное выравнивание подложки
- 3.12.3. Изменение порядка вывода объектов на экран
- 3.12.4. Разработка пиктограмм растительных форм
- 3.12.5. Переопределение блоков
- 3.12.6. Учет размеров растительных форм и построение элементов произвольной формы
- 3.12.7. Применение команд Measure и Divi
- 3.12.8. Замер расстояний и площадей
- 3.12.9. Определение инсоляционного режима
- 3.12.10. Нанесение размеров
- 3.12.11. Создание собственных типов линий
- 3.12.12. Некоторые особенности выполнения ландшафтных проектов с применением программы AUTOCAD
- **Глава 4. Программа 3D Studio Max**
- 4.1. Общие сведения о программе 3D Max
- 4.1.1. Рабочий экран программы
- 4.1.2. Настройка программы
- 4.1.3. Объекты 3D Max
- 4.1.4. Управление изображением. Системы координат
- 4.1.5. Объектные привязки. Размещение фона в видовых окнах
- 4.2. Построение геометрических объектов
- 4.2.1. Построение стандартных объектов
- 4.2.2. Построение форм Shapes
- 4.2.3. Построение объектов на основе сечений
- 4.2.4. Редактирование поверхности, созданной командой Loft
- 4.2.5. Деформации поверхности, созданной командой Loft
- 4.2.6. Моделирование ландшафта
- 4.2.7. Построение составных объектов
- 4.2.8. Применение программы AUTOCAD для создания объектов в 3D Studio Max

- 4.2.9. Импорт и экспорт файлов
- 4.3. Редактирование объектов и сцен
- 4.4. Команды преобразования объектов
- 4.5. Модификация объекта
- 4.6. Редактирование сплайнов
- 4.7. Редактирование полигональных сеток
- 4.8. Установка освещения сцены и камер
- 4.8.1. Виды источников света
- 4.8.2. Создание источников света
- 4.8.3. Настройка общих параметров источника света
- 4.8.4. Управление освещением объектов
- 4.8.5. Установка и настройка фотокамер
- 4.9. Создание и присвоение материалов
- 4.9.1. Команды редактора материалов
- 4.9.2. Типы материалов 3D Studio Max. Настройка стандартного материала
- 4.9.3. Применение карт текстур
- 4.9.4. Проекционные координаты
- 4.9.5. Дополнительные настройки материала
- 4.9.6. Настройка трассируемого материала
- 4.9.7. Применение готовых материалов. Материалы Mental Ray
- 4.10. Визуализация сцены
- 4.10.1. Настройка параметров и фона визуализации
- 4.10.2. Включение в сцену атмосферных эффектов
- 4.11. Слои
- 4.12. Примеры создания объектов ландшафтной архитектуры
- 4.12.1. Садовая скамейка
- 4.12.2. Построение круглой беседки — ротонды
- 4.12.3. Построение ограждения ротонды
- 4.12.4. Построение ландшафта и балюстрады
- 4.12.5. Построение модели вазона
- 4.12.6. Построение модели решетки
- 4.12.7. Построение модели уличного фонаря
- 4.12.8. Моделирование водной поверхности
- 4.12.9. Создание модели дерева
- 4.12.10. Моделирование камней
- 4.12.11. Построение газона
- **Глава 5. Программы ландшафтного проектирования**
- 5.1. Программа Complete Landscape Designer
- 5.2. Программа PHOTOLAND Designer
- 5.3. Программа LANDDESIGNER 3D
- 5.3.1. Начало работы
- 5.3.2. Редактирование объектов
- 5.3.3. Просмотр модели

- 5.3.4. Пункт Start (Начало)
- 5.3.5. Пункт Site (Ситуация)
- 5.3.6. Пункт Design (Проектирование)
- 5.3.7. Пункт Finish
- 5.4. Общие сведения о применении компьютерных программ ландшафтного направления
- Заключение
- Список литературы