

<<3DS VIZ 3.01设计应用指南>>

图书基本信息

书名：<<3DS VIZ 3.01设计应用指南>>

13位ISBN编号：9787115091024

10位ISBN编号：7115091021

出版时间：2001年2月1日

出版时间：人民邮电出版社

作者：张勇胜

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>

## <<3DS VIZ 3.01设计应用指南>>

### 内容概要

本书针对3D Studio VIZ 3.01在建筑设计、装潢设计和广告设计等方面的应用需求,通过详细的图文对照、简明的剖析讲解方式,使读者尽快熟悉3D Studio VIZ 3.01的操作界面和基本应用,掌握其各种高级应用技巧和经验。

本书在重点介绍3D Studio VIZ 3.01强大的建模工具及修改命令面板的同时,针对读者问题较多的材质和贴图方面,利用小范例与多种参数对比的方式进行了系统地讲解;此外,通过实例对相机与灯光结合的基本要求、光源、目标相机、自由相机和漫游等应用技巧一一作了介绍。

最后,通过每章后的思考与练习帮助读者将前面学到的知识融会贯通。

本书配有多媒体学习光盘,其中不但为读者提供了一个交互式的学习环境,而且还准备了大量3D Studio VIZ 3.01的设计范例、软件应用技巧/软件插件及相关的参考资料和最新文献,方便读者学习借鉴。

本书既适合作为大专院校的教科书、自学用书及专业培训教材,也可作为从事建筑、环境、装潢等设计领域的专业人士的参考书。

## 书籍目录

第一章 3D Studio VIZ 3.01简介 1	1.1 3D Studio VIZ 3.01入门预备知识 1	1.2 3D Studio VIZ 3.01的工作环境 1	1.3 3D Studio VIZ 3.01的特征 1	1.4 安装3D Studio VIZ 3.01 2
1.5 3D Studio VIZ 3.01的界面 3	1.5.1 系统界面 3	1.5.2 视窗 4	1.5.3 动画控制区 4	1.5.4 捕捉及信息区 4
1.5.5 命令面板 4	1.5.6 工具栏 11	1.6 小结 17	思考与练习一 17	第二章
3D Studio VIZ 3.01的基本操作 19	2.1 创建几何造型 19	2.1.1 创建立方体 19	2.1.2 创建球体 22	2.1.3 创建柱体 25
2.1.4 创建锥体 27	2.1.5 创建圆环 29	2.1.6 创建棱锥 31	2.1.7 创建圆管 33	2.1.8 创建三菱柱 36
2.2 创建门的造型 42	2.3 创建窗的造型 42	2.4 小结 45	思考与练习二 45	第三章 创建实体造型 47
3.1 楼梯生成模块 47	3.1.1 创建旋转楼梯 47	3.1.2 创建直接楼梯 50	3.1.3 创建L型楼梯 53	3.1.4 创建U型楼梯 56
3.2 栏杆生成模块 59	3.2.1 创建直线型栏杆 60	3.2.2 创建弧形栏杆 62	3.3 树木造型模块 63	3.4 墙体造型模块 66
3.4.1 弧形墙体造型 66	3.4.2 附带门窗的墙体造型 68	3.5 小结 69	思考与练习三 69	第四章 生成放样物体 71
4.1 生成2D图形 71	4.1.1 生成直线和曲线 72	4.1.2 生成圆 74	4.1.3 生成矩形 76	4.1.4 创建多边形 79
4.1.5 生成螺旋线 82	4.1.6 生成正交造型 84	4.1.7 创建剖面造型 85	4.1.8 创建文本图形 88	4.2 基本放样命令 92
4.2.1 基本概念 92	4.2.2 命令介绍 92	4.2.3 放样生成实例 95	4.3 放样的编辑 98	4.3.1 编辑节点 98
4.3.2 编辑直线 103	4.3.3 编辑曲线 105	4.4 放样的变形 109	4.5 小结 115	思考与练习四 116
第五章 材质编辑 117	5.1 材质编辑器简介 117	5.1.1 示例窗口 118	5.1.2 工具行和工具列 119	5.2 编辑材质 120
5.2.1 调整色调 120	5.2.2 选择材质和背景 123	5.2.3 选择贴图 127	5.2.4 确定贴图坐标 131	5.2.5 熟悉材质对话框 137
5.3.1 RGB Tint贴图 142	5.3.2 Checker贴图 146	5.3.3 Noise贴图 150	5.3.4 Reflect/Refract贴图 154	5.3.5 Brick贴图 159
5.3.6 Gradient贴图 162	5.3.7 Mask贴图 165	5.3.8 Mix贴图 168	5.4 小结 171	思考与练习五 171
第六章	6.1 各种灯光简介 173	6.2 泛光灯的使用 176	6.3 聚光灯的效果 183	6.4 创建相机 199
6.4.1 目标相机 200	6.4.2 自由式相机 206	6.5 小结 208	思考与练习六 208	第七章 渲染和动画 209
7.1 渲染界面 209	7.1.1 使用工具栏 209	7.1.2 渲染场景对话框 211	7.2 创建预览动画 214	7.2.1 预览选项 216
7.2.2 静止图像和动画的输出 217	7.2.3 选择渲染输出 220	7.3 虚拟帧缓存的渲染窗口 221	7.4 渲染器特定选项 222	7.5 相机动画与漫游助理 224
7.6 小结 228	思考与练习七 229	第八章 使用技巧 231	8.1 修改编辑器技巧 231	8.2 三维环境制作技巧 243
8.3 建筑效果图制作技巧 349	8.4 导入AutoCA文件技巧 257	思考与练习 257	附录 259	附录A 3D Studio VIZ 3.01新增功能速查表 259
附录B 3D Studio VIZ 3.01部分术语中英文对照 262				

#### 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>