第一图书网, tushu007.com

<<3D Studio VIZ技术内幕>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio VIZ技术内幕>>

13位ISBN编号：9787505374737

10位ISBN编号：7505374737

出版时间：2002-3

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)jeremy hubbell ted boardman

页数：466

字数：749

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

第一图书网, tushu007.com

<<3D Studio VIZ技术内幕>>

内容概要

3D Studio VIZ R3 软件具有最先进的三维造型和可视化设计功能,广泛应用于建筑业,土地规划,机械设计和其他设计专业.
本书全面介绍3D Studio VIZ R3 软件的基本操作和强大的建模,渲染以及面向设计的动画功能,展示了该软件的全新设计概念.本书结构清晰,注意理论讲解与实际操作相结合,把3D Studio VIZ软件的基本功能融会到实例讲解中,使读者通过实际操作快速成为该软件的应用高手.
本书适合于三维设计人员和广大电脑爱好者,同时也可以作为3D Studio VIZ软件的培训教材.

第一图书网, tushu007.com

<<3D Studio VIZ技术内幕>>

书籍目录

目　录第1章　3D Studio VIZ界面　11.1　前期准备工作　11.2　VIZ主窗口　21.3　在VIZ内工作　41.3.1　建立设计　41.3.2　编辑设计　71.3.3　观察自己的设计　111.4　自定义VIZ界面　231.4.1　界面工具栏　231.4.2　自定义MacroScript　241.4.3　编辑CUI文件　321.4.4　VIZ INI文件　411.5　接下来的几章　421.6　实践：VIZ用户界面　42第2章　输入与设计工具数据导入　432.1　文件链接　432.1.1　文件链接管理器　462.1.2　从ADT开始文件链接　492.1.3　从MDT开始的文件链接　552.1.4　从LDDT中进行文件链接　562.1.5　从AutoCAD和AutoCAD LT开始文件链接　582.2　文件导入　592.2.1　导入3DS和PRJ　592.2.2　导入DWG　602.2.3　导入绘图交换格式　602.2.4　从Lightscape中导入文件　622.2.5　从Microstation中导入　622.2.6　导入IGES　622.2.7　导入其他格式　632.2.8　从开发器中导入　632.2.9　VIZ面向对象技术的缺点　632.3　VIZ外部引用　632.3.1　设外部引用　642.3.2　对象外部引用　642.4　单位与标尺　672.5　实践：输入　70第3章　建模设计：基本概念　713.1　操作提示　713.2　建模概念与技术　723.2.1　2D图形　723.2.2　3D原型　853.2.3　修改器　893.3　建模　933.3.1　联系建模（Modeling Context）　943.3.2　导出　1033.3.3　下一个层次：细节建模　1063.4　地貌　1073.4.1　利用地形图创建对象　1073.4.2　面片栅格地貌图　1123.4.3　快速有效地创建树　1183.4.4　可风景修改器　1253.5　实践　129第4章　建筑建模　1314.1　工作之前的思考　1314.1.1　设计一个VIZ/AutoCAD策略　1314.1.2　开始　1324.2　细节的图层　1364.2.1　预先计划　1374.2.2　模型的大小和复杂程度　1374.2.3　排：避免麻烦　1384.3　墙壁系统　1394.3.1　拉伸2D地板平面的高度　1394.3.2　拉伸2D竖直墙面的厚度　1484.3.3　创建一个隔板墙壁系统　1564.4　屋顶系统　1644.4.1　人字形屋顶1　1644.4.2　人字形屋顶II　1674.4.3　人字形屋顶III　1704.5　窗和门　1734.5.1　拉伸的窗和门　1734.5.2　为窗和门创建斜角　1764　带有斜角轮廓的窗和门　1774.6　空间结构　1794.6.1　金属线框　1794.6.2　建筑结构或者伸缩结点　1834.7　践　188第5章　机械建模　1895.1　机械建模的问题　1895.1.1　演示的焦点　1905.1.2　建模工具　1905.1.3　输程　1915.1.4　工作流程　1915.2　模拟表面几何图形　1925.2.1　凹凸贴图　1935.2.2　不透明度贴图　1955.2.3　移贴图　1955.3　剖面图的建模　1975.3.1　创建一个螺栓　1975.3.2　用剖面图创建一个面片表面　2025.3.3　用自由形状网格对象进行设计　2065.3.4　2D剖面和剖面视图　2105.4　实践：机械建模　214第6章　照明设计　2156.1　光线和辐射度　2156.2　在3D Studio VIZ中的光线　2166.2.1　入射角度　2176.2.2　衰减　2176.3　照明　2186.3.1　对入射角度进行设计　2186.3.2　使用衰减　2206.3.3　聚光灯贴图　2256.3.4　光线强度的调节　2306.3.5　光源的颜色调整　2316.3.6　阴影　2316.4　外部照明　2326.5　对象的照明　2386.6　辐射度照明　2416.6.1　Lightscape的限制　2416.6.2　Lightscape光源　2426.6.3　创建自己的光源　2456.6.4　亮度　2476.6　光亮度映射　2476.6.6　Lightscape材质　2496.7　一般的辐射度工作流程　2516.7.1　在VIZ中创建模型　2516.7　导出到Lightscape　2566.7.3　为辐射度准备　2596.7.4　处理辐射度分辨率　2626.7.5　从Lightscape中渲染图片　2706.7.6　将解决方案导入到VIZ中　2756.8　实践：照明设计　279第7章　材质　2817.1　材质编辑器　28　样本窗口　2837.1.2　材质编辑器按钮　2847.1.3　底纹基本参数设置　2857.1.4　明暗基本参数设置　2877.1.5　扩展参数　2887.1.6　超级取样　2887.1.7　贴图　2897.1.8　材质库　2907.2　天然材质　2917.2.1　天空　2927.2　被　2957.2.3　水面　3007.2.4　树木　3037.3　人工材质　3067.3.1　油漆　3067.3.2　金属　3107.3.3　玻璃　313　形状　3167.4.1　凹凸贴图和不透明贴图　3177.5　破损材质　3217.6　动画材质　3237.7　网页内容　3297.8　实：材质　330第8章　动画设计　3318.1　关键帧、子对象和时间　3318.1.1　建立一个关键帧动画　3328.1.2　子象的两步　3338.1.3　VIZ中的时间　3348.2　控制器　3368.2.1　Bezier控制器　3398.2.2　TCB控制器　3408.2.3　Attachment控制器　3438.2.4　Audio（音频）控制器和轨迹　3448.2.5　Linear（线性）控制器　3468.2.6　Noise（噪波）控制器　3468.2.7　Path（路径）控制器　3488.2.8　List（列表）控制器　3498.2.9　Reactor（反应器）控制器　3508.2.10　Script（脚本）控制器　3528.2.11　XYZ控制器　3538.2.12　Waveform（波形）控制器　3548.2.13　Slave（从动）和Block（块）控制器　3568.2.14　Smooth Rotation（平滑旋转）控制器　3578.2.15　Color RGB（颜色）控制器　3588.2.16　ON/OFF（开关）控制器　3598.2.17　Link（链接）控制器　3608.2.18　Look At（注视）控制器　3628.3　VIZ的动画界面　3638.3.1　再谈关键帧　3638.3.2　运动（Motion）面板　3638.3.3　轨迹条（Track Bar）　3678.3.4　轨迹视图（TrackView）　3698.4　实践：动画设计　378第9章　高级动画设计　3799.1　生成动画层次　3799.2　轴点　3819.2.1　Hierarchy面板　3829.2.2　重置换（Reset XForm Utility）应用　3869.3　应用反向运动　3869.3.1　使用IK连接　3889.3.2　交互式反向运动　3919.3.3　应用反向运动　3929.3.4　终端效应器　3939.3.5　IK工作流　3949.4　预排助手　3959.5　跟随路

第一图书网, tushu007.com

<<3D Studio VIZ技术内幕>>

径 3979.6 实践：高级动画 399第10章 渲染和特殊效果 40010.1 摄像机设置和效果 40010.1.1 现实摄
机 40010.1.2 F指数 40510.1.3 感光速度 40610.1.4 镜头附件 40710.1.5 合成 40810.2 VIZ摄像机 40
使用正确的摄像机 41010.2.2 匹配现实世界的摄像机 41210.2.3 模拟现实世界的效果 41210.2.4 取
景 41210.2.5 拍摄角度 41410.3 镜头效果 41510.3.1 辉光的关键元素：光源 41710.3.2 辉光效果的限制
和控制 42010.3.3 在辉光中使用贴图和梯度 42110.3.4 生成光斑 42410.4 运动模糊 42710.4.1 对象运动
模糊 42810.4.2 图像运动模糊 42810.4.3 使用运动模糊 42810.5 焦距效果 43010.5.1 景深的术语 430
确定焦点 43310.6 景深切换 43310.6.1 景深中的都市风景 43410.6.2 通用模糊 43510.7 烟、云和
雾 43610.7.1 雾或烟的环境 43610.7.2 部分云环境 43710.7.3 恶劣的天气和夜晚 43810.8 实践 439第
输出 44111.1 数据导出 44111.1.1 隐藏线渲染器 44111.1.2 DWG导出 44311.1.3 3DS导出 44411.1.4
导出 44411.1.5 IGES导出 44511.1.6 VRML导出 44511.1.7 STL导出 44611.1.8 输出为MAX 44611.2
输出 44811.2.1 打印的基础 44811.2.2 在VIZ中打印 45011.2.3 从图像工具中实现打印 45111.3 数字化
出 45211.3.1 静止图像 45211.3.2 运动图像 45511.3.3 隐藏线 46011.3.4 使用Vecta3D导出Flash 46011
流式3D导出器 46211.3.6 i-Drop 46211.4 实践：输出 463附录A 光盘上的内容 465

第一图书网, tushu007.com

<<3D Studio VIZ技术内幕>>

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