第一图书网, tushu007.com

<<高校电脑美术教材8-建筑大师3D ST>>

图书基本信息

书名：<<高校电脑美术教材8-建筑大师3D STUDIO VIZ&LIGHTSCAPE>>

13位ISBN编号：9787900024138

10位ISBN编号：7900024131

出版时间：1999-08

出版时间：北京希望电子出版社

作者：王琦

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

本书是高等美术院校电脑美术教材之一。
全书由两大部分、八章构成。
两大部分是：3D Studio VIZ入门篇和Lightscape入门篇；八章的主要内容包括：初识3D Studio VIZ，快速入门训练，基本技能培养，造型专题，材质专题，摄题专题，初识Lightscape和基础训练等。

此外，书中还介绍了多种三维建筑设计软件的功能，提出了解决3D Studio VIZ中文版输入问题的方法，指导读者如何安装和配置3D Sutdio VIZ和Lightscape。
更为精彩的是，书中提供的十九个由3D Studio VIZ建模、用Lightscape进行渲染的经典范例，从总体设计到具体实现的步骤和方法，作者创意独特，颇具匠心，并向各位交代得门门清，其中的技巧和窍门更让读者记忆深刻，循序渐进培养读者制作技能。
这十九个范例是：室内设计入门练习，室外设计入门练习，校园小区规划，由图纸建立室内基本架构，安装室内门窗，壁炉火焰，楼梯习作，廊柱习作A，廊柱习作B，平面绘图训练，古典走廊，花瓶台灯，地花与人物，餐厅穿行动画和室内环视动画。

本书除了丰富的内容、范例经典、精美的全彩印刷、特超所值外，还在随书配套的光盘中提供了全部场景文件及贴图，《火星汉化使者》全面汉化3D Studio VIZ R2、3D Studio VIZ MAX R2.5、Lihgtscape 3.11，《三维行造型宝典-建筑库》200多个精美模型，提供3D Studio VIZ原版动画演示软件。
火星人第四部的问世必将把用电脑进行三维装璜设计推向一个新台阶。

本书结构清晰，范例丰富，图文并茂，语言流畅，关键之处还进行了特别的说明。
它不但是高等美术院校电脑美术专业的教材，所有从事电脑三维开发和设计人员、高等院校相关专业师生比较好的自学读物和教学参考书，而且也是社会相关领域培训班的首选教材。

本书特别适合正用电脑和准备用电脑进行建筑领域三维总体设计、室内外装饰、装修设计的广大设计师、技术人员和业余爱好者，三维动画开发的所有用户，还可以作为多媒体制作、影视设计、广告制作和工业设计、出版社美术编辑、电脑色谱印刷从业人员的开发指导书。

本书原为“火星人”系列第四部，名为“高校电脑美术教材:建筑大师3D STUDIO VIZ LIGHTSCAPE”。
考虑到教学及培训的需要，现被选为“高等美术院校电脑美术系列教材”之一。
北京希望电脑公司对本书的出版给予了很大支持，在此表示真诚的谢意。

书籍目录

1 本书内容简介
2 光盘的使用说明
3 建筑装璜软件分析
4 热门网站介绍
3D Studio VIZ入门篇
第一章 初识3D Studio VIZ
1.1 功能简介
1.2 系统配置和安装
1.2.1 3D Studio VIZ R2系统需求
1.2.2 3D Studio VIZ R2安装方法
1.2.3 安装PAN VIEWER全景浏览器
1.2.4 AEC建筑专用材质库的安装
第二章 快速入门训练
2.1 练习1：室内设计入门练习
2.1.1 定制单位
2.1.2 定制捕捉
2.1.3 建立墙壁
2.1.4 建立地面
2.1.5 建立摄影机
2.1.6 建立门
2.1.7 调节门的形态
2.1.8 建立窗
2.1.9 调节门的形态
2.1.10 建立螺旋楼梯
2.1.11 调节楼梯形态
2.1.12 建立天花板
2.1.13 在天花板上开洞
2.1.14 布置灯光
2.1.15 制作墙壁涂料材质
2.1.16 指定大理石地板材质
2.1.17 指定其它贴图材质
2.1.18 制作环境背景
2.1.19 增加落地灯模型
2.1.20 渲染效果图
2.2 练习2：室外设计入门练习
2.2.1 打通贴图路径
2.2.2 自动创建环境
2.2.3 调整视图显示
2.2.4 建立陆地
2.2.5 建立环绕栏杆
2.2.6 建立疗养小楼
2.2.7 指定贴图
2.2.8 调节贴图比例
2.2.9 调整摄影机
2.2.10 建立棕榈树

2..2.11 建立阳光系统
2.2.12 制作摄影机动画
2.2.13 渲染动画
2.2.14 观看动画
第三章 基本技能培养
3.1 界面安排
3.2 视图控制
3.2.1 视图类型
3.2.2 视图显示类型
3.2.3 视图划分
3.2.4 视图控制工具
第四章 造型专题
4.1 练习3：校园小区规划
4.1.1 设定场景单位和栅格间距
4.1.2 建立一座楼房
4.1.3 复制组合楼群
4.1.4 建立教学楼区
4.1.5 建立拱形校门
4.1.6 照亮户外场景
4.1.7 建立摄影机并且渲染图像
4.2 练习4：由图纸建立室内基本架构
4.2.1 输入二维平面图形
4.2.2 挤压平面成墙
4.2.3 建立地板
4.2.4 复制产生天花板
4.2.5 进入室内观察
4.3 练习5：安装室内门窗
4.3.1 隐藏天花板、冻结无用物体
4.3.2 建立窗台
4.3.3 建立门楣
4.3.4 安装滑动式窗
4.3.5 安装枢轴式门
4.3.6 制作开门动画
4.4 练习6：壁炉火焰
4.4.1 建立壁炉基本物体
4.4.2 塌陷为可编辑网格物体
4.4.3 编辑物体的顶点
4.4.4 进行面的挤压操作
4.4.5 制作炉膛中的火焰
4.5 练习7：楼梯习作
4.5.1 建立带有平台的缺省楼梯
4.5.2 选择楼梯选项
4.5.3 加入第二个托架
4.5.4 建立楼梯栏杆
4.5.5 建立螺旋路径
4.5.6 间距复制栏杆
4.5.7 绘制扶手圆角剖面图

4.5.8 放样制作扶手
4.6 练习8：廊柱习作A
4.6.1 绘制和编辑平面图形
4.6.2 制作圆角和切角
4.6.3 旋转造型制作廊柱
4.6.4 制作方型廊柱
4.6.5 局部复制与花边廊柱
4.7 练习9：廊柱习作B
4.7.1 Loft放样制作立柱
4.7.2 变形放样加工
4.7.3 多截面放样
4.7.4 阵列复制物体
4.7.5 布尔运算
4.8 练习10：平面绘图训练
4.8.1 图纸描红法
4.8.2 绘制双轮廓线
4.8.3 键盘精确输入绘图
4.8.4 图形的结合与拆分
4.8.5 平面布尔运算操作
4.8.6 顶点的编辑操作
4.8.7 使用AutoCAD平面绘图工具并输出DWG文件
4.8.8 DWG文件链接法
第五章 材质专题
5.1 练习11：古典走廊
5.1.1 制作墙壁基本材质
5.1.2 制作墙壁石质纹理贴图
5.1.3 进行贴图染色
5.1.4 失败夸图染色
5.1.5 合成贴图效果
5.1.6 制作地面组合贴图
5.1.7 调节地面贴图比例
5.1.8 制作地板的反射效果
5.2 练习12：花瓶台灯
5.2.1 失败陶瓷贴图材质
5.2.2 调节花瓶贴图坐标
5.2.3 制作金属灯座材质
5.2.4 制作黑色塑料灯座
5.2.5 制作半透明纱质灯罩材质
5.2.6 制作发光灯泡材质
5.2.7 制作桌面镜面反射材质
5.2.8 建立自己的材质库并保存材质
5.3 练习13：地花与人物
5.3.1 在Photoshop中制作带有Alpha通道的图像
5.3.2 制作Blend融合地板材质
5.3.3 设置第一个大理石地板材质
5.3.4 设置第二个地花材质
5.3.5 Alpha通道的过滤效果

5.3.6 制作人物替代物体
5.3.7 制作人物透明贴图材质
5.3.8 保证贴图比例的正确
第六章 摄影专题
6.1 练习14：餐厅穿行动画
6.1.1 绘制运动路径
6.1.2 计算动画长度
6.1.3 为路径指定摄影机
6.1.4 在穿行助手中调节摄影机
6.1.5 制作穿行动画
6.1.6 调节运动轨迹
6.1.7 渲染和播放动画
6.2 练习15：室内环视动画
6.2.1 建立广角摄影机
6.2.2 指定Look At注视运动控制器
6.2.3 制作摄影机动画
6.2.4 调节摄影机位置
6.2.5 建立环视摄影机动画
6.2.6 建立平滑移动全景浏览效果
Lightscape入门篇
第七章 初识Lightscape
7.1 界面安排
7.2 工作流程
7.2.1 准备阶段
7.2.2 求解阶段
7.2.3 输出阶段
7.3 配置与安装
7.3.1 配置要求
7.3.2 系统要求
7.3.3 安装软件
7.3.4 安装“火星汉化使者2000-Lightscape 3.11”
7.3.5 3D Studio VIZ和Lightscape的转换方法
第八章 基础训练
8.1 练习1：画廊
8.1.1 输入画廊场景
8.1.2 观察场景显示
8.1.3 制作森地板材质
8.1.4 使用材质库
8.1.5 定向光源
8.1.6 准备求解
8.1.7 求解计算
8.1.8 效果观察
8.1.9 改变森地板材质
8.1.10 改变光源特性
8.1.11 渲染效果图
8.1.12 使用LVu观看图像
8.2 练习2：绿屋

8.2.1 输入DXF模型
8.2.2 观看模型
8.2.3 层操作
8.2.4 选择表面
8.2.5 块操作
8.2.6 理解光源
8.2.7 制作光源
8.2.8 理解材质反射特性
8.2.9 修改和定义材质
8.2.10 准备求解
8.2.11 求解处理
8.2.12 设置自然光
8.2.13 理解渲染
8.2.14 渲染高品质效果图
8.2.15 研究范例文件
8.3 练习3：农舍
8.3.1 输入3D Studio模型
8.3.2 制作程序贴图材质
8.3.3 从库中调用灯具
8.3.4 设置自身处理参数
8.3.5 设置全局处理参数
8.3.6 建立天井夜晚求解
8.3.7 建立全局白天求解
8.3.8 渲染图片和动画
8.4 练习4：琴房
8.4.1 高级DXF模型输入准备
8.4.2 高级DXF模型输入方法
8.4.3 校正表面法线方向
8.4.4 光滑表面
8.4.5 对齐贴图坐标
8.4.6 设置处理参数并求解
8.4.7 建立摄影机动画
8.4.8 渲染动画

第一图书网, tushu007.com
<<高校电脑美术教材8-建筑大师3D ST>>

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