

三向建筑建模3D Studio VIZ3.0 现场实作



[三向建筑建模3D Studio VIZ3.0 现场实作_下载链接1](#)

著者:

出版者:北京希望电子出版社

出版时间:2000-01

装帧:平装

isbn:9787900031396

内容简介

本书是“希望COOL系列·三向丛书”中的一本，全书通过实例引导，系统讲解了建筑建模制作

软件3D Studio VIZ最新版本3.0的应用。

本书以面向广大读者为目标，力求做到初级读者能够使用，中级读者能够提高，高级读者能够精

进，本书以讲解例子的实现过程介绍3D Studio VIZ的使用，如此众多的例子是通过它们的难易程度组

合在一起的。本书内容是以初级过渡、中高级应用指导为重的原则组织、安排的。

本书共分为六单元，第一单元详细介绍了如何用3D Studio VIZ制作一个置于天空之下的桌子。在

这一单元中，将会使用到3D Studio VIZ的许多功能，而具体参数的意义和理解则在以后的单元中介绍。

第二单元到第六单元将对3D Studio VIZ的功能进行详细的讨论，并且在讨论的过程中对实例的基本

点、重点、难点进行分析，以使读者在学习的过程中能够抓住主要点，并方便以后的查阅。最后一单

元，为充分体现3D Studio VIZ在建筑方面的优点，将以室内和室外两个场景的制作为例子。在这两个

例子中将介绍如何使用3D Studio VIZ进行建筑设计的步骤，希望能给建筑设计人员带来好处。

在本书写作过程中力求结构清晰、文字精炼准确、例子有新意不落俗套。本书可作为社会相关专

业的培训教材和自学教材，也可供各层次图形设计者学习参考。

为方便读者实际操作，本书配套光盘含本书全部实例素材和制作效果，以供使用。

作者介绍:

目录: 目录

第1单元 实战入门

本单元知识要点

实例1 制作一张桌子

实例2 修改桌腿

实例3 制作桌上杯子

实例4 变换玻璃杯为其它对象

实例5 制作一个高脚杯

实例6 设置灯光及摄像机

实例7 为场景指定材质

实例8 加入动画

实例9 自动创建环境

第2单元 初识3D Studio VIZR3

本单元知识要点

实例10 载人文件

实例11 建立新文件

实例12 导出文件

实例13 设置工作环境

实例14 视图变换

实例15 建立简单物体

实例16 制作山脉地形

实例17 选择物体

实例18 变换物体

实例19 坐标变换

实例20 对齐物体

实例21 制作帽子

实例22 新星爆发

实例23 制作笔台

实例24 晃动的灯

实例25 制作桌布

实例26 制作橄榄球

实例27 将模型融入背景
实例28 使用全景渲染器
实例29 闪光的球体
实例30 虚拟物体的运用
第3单元 造型专题
本单元知识要点
实例31 绘制 个平面图形
实例32 利用旋转工具
实例33 利用放样工具制作瓶子
实例34 建立室内基本构件
实例35 安装室内门窗
实例36 制作房子
实例37 使用地形及树木物体
实例38 使用NURBS进行
第4单元 使用真实的材质
本单元知识要点
实例39 贴图的种类
实例40 花瓶台灯
实例41 制作地花与人物
第5单元 摄影与动画
本单元知识要点
实例42 制作穿行动画
实例43 匹配摄影机透视角
实例44 室内环视动画
第6单元 设计入门
本单元知识要点
实例45 建筑外观设计
实例463.0的新增功能
· · · · · (收起)

[三向建筑建模3D Studio VIZ3.0 现场实作_下载链接1](#)

标签

评论

[三向建筑建模3D Studio VIZ3.0 现场实作_下载链接1](#)

[三向建筑建模3D Studio VIZ3.0 现场实作 下载链接1](#)