

<<3D Studio VIZ与Lights>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio VIZ与Lightscape建筑室内效果创作实例>>

13位ISBN编号：9787115086525

10位ISBN编号：7115086524

出版时间：2000-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：前沿电脑图像工作室

页数：400

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>

<<3D Studio VIZ与Lights>>

内容概要

3D Studio VIZ是3D Studio MAX的工程用版本。

在3DS VIZ中加入了大量的建筑工程设计中需要的部件，例如门窗、楼梯、树木等，这都大大提高了用户的工作效率；而Lightscape则是当今最好的一个渲染软件。

已经有越来越多的建筑师把二者互相配合使用，进行建筑室内效果的创作。

本书根据作者的实践经验，精心选择，以实例为线索，介绍了地面、墙面、顶面、门窗、室内家具（如沙发、茶几、桌椅、陈设、照明灯具等）、完整的餐厅、门廊的制作方法。

本书风格活泼、内容通俗易懂，操作过程介绍详尽细致，并配有适当的图形，以帮助读者理解。

本书还附有一张光盘，包含了书中介绍的所有实例的各种相关文件，如在3DS VIZ中建立的场景文件、在Lightscape中渲染的LP文件、在Photoshop中加工的PSD文件等。

相信书中介绍的很多实用技巧会对您有所帮助。

本书适合于用计算机从事室内设计、装潢的专业人士学习、参考，也可以作为广大三维制作者的入门教材。

<<3D Studio VIZ与Lights>>

书籍目录

- 第1章 电脑室内效果图创作方法概述 1
 - 1.1 电脑室内效果图制作流程 1
 - 1.1.1 建模阶段 2
 - 1.1.2 建立材质阶段 4
 - 1.1.3 光线处理 4
 - 1.1.4 渲染 5
 - 1.1.5 后期制作 5
 - 1.2 室内设计基本原则 5
 - 1.2.1 建筑的空间构图 6
 - 1.2.2 建筑色彩 7
 - 1.2.3 建筑材质 10
- 第2章 3D Studio VIZ软件介绍 13
 - 2.1 3D Studio VIZ软件的强大功能 13
 - 2.2 界面简介 14
 - 2.3 创建对象 20
 - 2.4 选取对象 21
 - 2.5 对象的基本变换 21
 - 2.5.1 移动对象 21
 - 2.5.2 复制对象 22
 - 2.5.3 精确地移动复制对象 23
 - 2.5.4 实例2.1: 对象的位置变换 24
 - 2.6 修改对象 29
 - 2.6.1 实例2.2: 制作手镯 29
 - 2.6.2 实例2.3: 制作花瓶 35
 - 2.6.3 实例2.4: 制作哑铃 39
 - 2.7 材质编辑 43
 - 2.7.1 材质编辑器 43
 - 2.7.2 材质的设置方法 46
 - 2.7.3 材质库 52
 - 2.7.4 给对象赋予材质的方法 54
 - 2.8 灯光设置 54
 - 2.9 摄像机的设置 56
 - 2.10 渲染设置 57
- 第3章 Lightscape软件介绍 59
 - 3.1 界面简介 59
 - 3.2 选择与修改对象 63
 - 3.2.1 选择对象 63
 - 3.2.2 修改对象 64
 - 3.3 材质设置 67
 - 3.3.1 创建新材质 67
 - 3.3.2 设置材质属性 68
 - 3.3.3 给面对象赋予材质 70
 - 3.3.4 贴图坐标的设置(实例3.1 制作砖墙纹理贴图) 71
 - 3.4 光源设置 76
 - 3.4.1 制作光源 76

<<3D Studio VIZ与Lights>>

- 3.4.2 设置光源参数 76
- 3.4.3 调用预制光源 80
- 3.4.4 实例3.2：设置调整光源 80
- 3.5 Lightscape的使用技巧 86
- 第4章 室内装饰设计 87
 - 4.1 室内空间 87
 - 4.2 室内空间的构成 90
 - 4.2.1 基面 90
 - 4.2.2 顶面 92
 - 4.2.3 垂直面 94
 - 4.3 室内设计要点 96
 - 4.4 楼/地面装饰 96
 - 4.4.1 设计原则 96
 - 4.4.2 基面形式 98
 - 4.5 墙面 99
 - 4.5.1 设计原则 100
 - 4.5.2 墙面装饰形式 100
 - 4.6 顶面---天花(顶棚)装饰 102
 - 4.6.1 顶面装饰设计原则 102
 - 4.6.2 顶面设计形式 103
 - 4.7 楼、地面的制作及表现 106
 - 4.7.1 实例4.1：保龄球道(木质地板的制作方法) 106
 - 4.7.2 实例4.2：宾馆大厅地面(石材地面的制作方法) 119
 - 4.7.3 实例4.3：在3D Studio VIZ中制作渲染石材地面 137
 - 4.8 墙面及门窗的制作及表现 144
 - 4.8.1 门、窗预设模块的种类 145
 - 4.8.2 实例4.4：洒满阳光的小屋 145
 - 4.9 顶面的制作及表现 171
 - 4.9.1 实例4.5：小画廊 171
 - 4.9.2 顶面的制作技巧 199
- 第5章 室内家具陈设 201
 - 5.1 室内家具 201
 - 5.1.1 家具配置艺术 201
 - 5.1.2 家具的配置原则 201
 - 5.2 室内陈设 202
 - 5.3 制作家具 203
 - 5.3.1 实例5.1：制作餐桌餐椅 203
 - 5.3.2 实例5.2：沙发和茶几的制作 228
 - 5.3.3 实例5.3：电视机及电视柜 259
 - 5.4 制作室内陈设 271
 - 5.4.1 实例5.4：装饰烛台 272
 - 5.4.2 实例5.5：装饰画 282
 - 5.4.3 实例5.6：装饰盆栽绿化 286
- 第6章 室内照明 293
 - 6.1 照明方式和照明种类 293
 - 6.1.1 照明方式 294
 - 6.1.2 照明种类 294

<<3D Studio VIZ与Lights>>

- 6.2 照明质量 294
 - 6.2.1 合适的照度 294
 - 6.2.2 照度的均匀度 295
 - 6.2.3 眩光的限制 295
- 6.3 各类建筑照明设计要求 296
 - 6.3.1 住宅、电气照明 296
 - 6.3.2 学校电气照明 297
 - 6.3.3 商业电气照明 297
- 6.4 照明灯具 297
 - 6.4.1 灯具种类 297
 - 6.4.2 照明灯具选择 298
- 6.5 灯具的制作及表现 298
 - 6.5.1 实例6.1：吊灯 299
 - 6.5.2 实例6.2：台灯 312
- 第7章 综合实例1：餐厅 319
 - 7.1 目标及要点 320
 - 7.2 制作建筑结构 321
 - 7.2.1 制作地面 321
 - 7.2.2 制作左右墙面 322
 - 7.2.3 制作天花 324
 - 7.2.4 加入观察视图用的泛光灯和摄像机 326
 - 7.2.5 制作正面的日式推拉门 328
 - 7.2.6 制作大门周围的木框 336
 - 7.2.7 制作大门右侧的墙面和小门 337
 - 7.2.8 制作后面的封闭墙面 341
 - 7.3 制作室内家具及陈设 341
 - 7.3.1 在右侧墙面上制作一幅山水画 341
 - 7.3.2 调入实例5.1中的餐桌餐椅 343
 - 7.3.3 调入实例6.1中的吊灯 345
 - 7.3.4 调入实例4.5中的烛台 346
 - 7.4 调整导入对象的材质 346
 - 7.4.1 修改灯罩的材质 346
 - 7.4.2 修改吊灯金属架的材质 347
 - 7.5 加入灯光效果 347
 - 7.5.1 加入泛光灯 347
 - 7.5.2 加入聚光灯 354
 - 7.6 渲染效果图 358
 - 7.7 在Photoshop中加入配景 360
 - 7.7.1 调整餐厅渲染图 360
 - 7.7.2 加入配景 361
- 第8章 综合实例2：门廊 363
 - 8.1 目标及要点 363
 - 8.2 制作建筑结构 363
 - 8.2.1 制作地面 364
 - 8.2.2 加入观察视图用的泛光灯和摄像机 367
 - 8.2.3 制作右侧一组立柜 369
 - 8.2.4 制作右侧墙面和两扇木门 377

<<3D Studio VIZ与Lights>>

- 8.2.5 制作门廊左侧两个立柜 379
- 8.2.6 制作其余的墙面 381
- 8.2.7 制作天花 383
- 8.3 制作装饰台 385
- 8.4 制作光源模型 387
- 8.5 输出模型 389
- 8.6 在Lightscape中渲染效果图 390
- 8.7 在Photoshop中加入效果图的配景 395

<<3D Studio VIZ与Lights>>

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>