

<<3D Studio VIZ 与 Auth>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio VIZ 与 Authorware建筑多媒体展示创作实例>>

13位ISBN编号：9787115089380

10位ISBN编号：7115089388

出版时间：1999-3-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：温颜,樊峰

页数：450

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 Auth>>

内容概要

通过普通建筑效果图和建筑模型来展示设计方案存在着单一视角、静止、缺乏交互性等不足。本书介绍的是使用计算机进行多媒体建筑展示的方法，使用这种方法可以实现综合、动态、具有交互性的展示效果。

本书介绍了一个完整实例的创作过程。

这个实例展示了一幢别墅的设计方案，包括环境展示、三维展示、户型介绍3部分，全方位动态地展示了室内、室外的设计效果。

本书风格活泼、内容通俗易懂，对操作过程中的所有步骤都有详细的说明，并配有适当的图形，帮助读者理解。

本书还配有一张光盘，包含了制作书中介绍的实例所需的各种文件。

本书适用于用计算机从事建筑设计、装潢以及多媒体创作的专业人士，也可以作为对此感兴趣的爱好者的学习资料。

<<3D Studio VIZ 与 Auth>>

书籍目录

第1章 建筑多媒体展示作品创作方法概述	1	1.1 大建筑多媒体展示作品的制作流程及指导思想	1
1.1.1 多媒体脚本设计	1	1.1.2 3D Studio VIZ建筑展示素材制作阶段	3
1.1.3 Photoshop制作展示界面阶段	5	1.1.4 Authorware多媒体制作阶段	5
1.2 建筑多媒体展示创作基本理论	5	1.2.1 建筑的空间构图	6
1.2.3 建筑材质	11	1.2.2 建筑色彩	8
1.2.4 界面设计中的平面构成规律	12		
第2章 3D Studio VIZ软件介绍	15	2.1 3D Studio VIZ软件的功能介绍	15
2.2 界面简介	16	2.2 界面	16
2.3 创建对象	23	2.4 选取对象	23
2.5 修改对象	23	2.5 修改对象	23
2.5.1 对象的基本变换	23	2.5.2 用修改命令面板中的修改工具修改对象	27
2.6 材质与贴图	53	2.6 材质与贴图	53
2.6.1 材质编辑器	53	2.6.2 材质的设置方法	56
2.6.3 材质库	62	2.6.3 材质库	62
2.6.4 给对象赋予材质的方法	63	2.6.5 创建常用材质	64
2.6.6 贴图的运用	81	2.6.6 贴图的运用	81
2.7 灯光设置	88	2.7 灯光设置	88
2.8 摄像机的设置	90	2.8 摄像机的设置	90
2.9 动态展示	91	2.9 动态展示	91
2.9.1 动画制作环境	91	2.9.2 设置动画的时间和帧速	92
2.9.3 对象沿指定路径运动的制作方法	93	2.9.3 对象沿指定路径运动的制作方法	93
2.10 输出技术	102	2.10 输出技术	102
2.10.1 渲染工具	102	2.10.1 渲染工具	102
2.10.2 渲染设置	103	2.10.2 渲染设置	103
2.10.3 制作预示动画	104	2.10.3 制作预示动画	104
2.10.4 渲染输出格式	106	2.10.4 渲染输出格式	106
第3章 Authorware 5.x软件介绍	111	3.1 Authorware 5.x软件的	111
3.2 创建对象	115	3.1 Authorware 5.x软件的	111
3.2.1 设定演示窗口属性	116	3.2.1 设定演示窗口属性	116
3.2.2 创建图形	116	3.2.2 创建图形	116
3.2.3 创建文本	118	3.2.3 创建文本	118
3.2.4 插入外部对象	122	3.2.4 插入外部对象	122
3.3 移动、擦除对象	123	3.3 移动、擦除对象	123
3.3.1 移动对象	124	3.3.1 移动对象	124
3.3.2 擦除对象	127	3.3.2 擦除对象	127
3.3.3 实例3.1: 太空奇景	129	3.3.3 实例3.1: 太空奇景	129
3.4 加入动画和声音	137	3.4 加入动画和声音	137
3.4.1 加入数字电影	137	3.4.1 加入数字电影	137
3.4.2 加入动态GIF文件	140	3.4.2 加入动态GIF文件	140
3.4.3 加入Flash文件	141	3.4.3 加入Flash文件	141
3.4.4 加入QuickTime文件	143	3.4.4 加入QuickTime文件	143
3.4.5 加入声音	144	3.4.5 加入声音	144
3.5 实现多媒体作品的交互性	145	3.5 实现多媒体作品的交互性	145
3.5.1 创建交互响应	145	3.5.1 创建交互响应	145
3.5.2 交互响应的类型	147	3.5.2 交互响应的类型	147
3.5.3 交互响应的结构分析	147	3.5.3 交互响应的结构分析	147
3.5.4 交互响应的属性	150	3.5.4 交互响应的属性	150
3.6 结构化设计	152	3.6 结构化设计	152
3.6.1 群组图标	152	3.6.1 群组图标	152
3.6.2 计算图标	153	3.6.2 计算图标	153
3.6.3 决策图标	154	3.6.3 决策图标	154
3.6.4 框架图标和浏览图标	156	3.6.4 框架图标和浏览图标	156
3.7 程序的打包和发布	159	3.7 程序的打包和发布	159
3.7.1 程序打包	160	3.7.1 程序打包	160
3.7.2 程序的发布	161	3.7.2 程序的发布	161
第4章 Photoshop 6.0软件简介	163	4.1 Photoshop 6.0的用户界面	163
4.1.1 菜单	164	4.1.1 菜单	164
4.1.2 工具箱	164	4.1.2 工具箱	164
4.1.3 工具条	165	4.1.3 工具条	165
4.1.4 控制面板组	165	4.1.4 控制面板组	165
4.1.5 状态栏	166	4.1.5 状态栏	166
4.2 绘制图形	167	4.2 绘制图形	167
4.3 图层控制	167	4.3 图层控制	167
4.3.1 添加图层	168	4.3.1 添加图层	168
4.3.2 删除图层	168	4.3.2 删除图层	168
4.3.3 合并图层	168	4.3.3 合并图层	168
4.3.4 编辑图层	169	4.3.4 编辑图层	169
4.4 选择对象	169	4.4 选择对象	169
4.4.1 使用选框工具	169	4.4.1 使用选框工具	169
4.4.2 使用套索工具	169	4.4.2 使用套索工具	169
4.4.3 使用魔棒工具	170	4.4.3 使用魔棒工具	170
4.4.4 通过颜色选择选区	170	4.4.4 通过颜色选择选区	170
4.5 路径控制	171	4.5 路径控制	171
4.5.1 创建路径	172	4.5.1 创建路径	172
4.5.2 路径的作用	173	4.5.2 路径的作用	173
4.6 移动与复制对象	174	4.6 移动与复制对象	174
4.6.1 移动选框和选区	174	4.6.1 移动选框和选区	174
4.6.2 复制选区	174	4.6.2 复制选区	174
4.6.3 删除选区	175	4.6.3 删除选区	175
4.7 色彩控制	175	4.7 色彩控制	175
4.7.1 色彩平衡	175	4.7.1 色彩平衡	175
4.7.2 亮度/对比度	176	4.7.2 亮度/对比度	176
4.7.3 色相/饱和度	177	4.7.3 色相/饱和度	177
4.8 历史记录	178	4.8 历史记录	178
第5章 “阳光小屋”多媒体展示脚本设计	179	5.1 设计多媒体作品的内容结构	179
5.2 设计多媒体作品的框架结构	179	5.2 设计多媒体作品的框架结构	179
5.3 脚本设计	180	5.3 脚本设计	180
5.3.1 片头	180	5.3.1 片头	180
5.3.2 环境展示	181	5.3.2 环境展示	181
5.3.3 户型介绍	181	5.3.3 户型介绍	181
5.3.4 三维展示	181	5.3.4 三维展示	181
5.3.5 HOME	183	5.3.5 HOME	183
5.4 素材清单	182	5.4 素材清单	182
5.5 “阳光小屋”平、立面图	183	5.5 “阳光小屋”平、立面图	183
第6章 制作“阳光小屋”室外展示素材	185	6.1 建立“阳光小屋”的建筑模型	185
6.1.1 墙体和门窗部分	186	6.1.1 墙体和门窗部分	186
6.1.2 廊架部分	209	6.1.2 廊架部分	209
6.1.3 屋顶	213	6.1.3 屋顶	213
6.1.4 制作烟囱	223	6.1.4 制作烟囱	223
6.1.5 制作门廊	224	6.1.5 制作门廊	224
6.1.6 制作基础平台	226	6.1.6 制作基础平台	226
6.1.7 设置贴图坐标	233	6.1.7 设置贴图坐标	233
6.2 建立“阳光小屋”的环境模型	235	6.2 建立“阳光小屋”的环境模型	235
6.2.1 制作人行道、绿地和道路	236	6.2.1 制作人行道、绿地和道路	236
6.2.2 制作绿篱和围栏	242	6.2.2 制作绿篱和围栏	242
6.2.3 制作泳池和小路	246	6.2.3 制作泳池和小路	246
6.2.4 制作树木	249	6.2.4 制作树木	249
6.3 加入光源	253	6.3 加入光源	253
6.3.1 加入阳光	254	6.3.1 加入阳光	254

6.3.2 加入辅助光源	256	6.4 渲染总平面图	260	6.5 渲染静态效果图	
261	6.5.1 渲染图6.232所示的效果图	262	6.5.2 渲染图6.233所示的4张效果图		
266	6.6 输出动态展示文件	270	第7章 制作室内部分展示素材	277	
7.1 室内家具	277	7.2 制作家具	278	7.2.1 制作餐桌	278
制作餐椅	284	7.2.2 室内其他家具陈设	297	7.2.2	
7.3 室内建筑结构制作	298	7.2.3 合并餐桌餐椅	295	7.2.4 制作右侧墙面	305
7.3.1 制作地面	299	7.2.4 室内其他家具陈设	297	7.3.2 制作南面的墙面	318
7.3.3 制作北面的墙面	309	7.3.1 制作地面	299	7.3.5 制作室外的部分	329
7.3.6 制作顶面天花	318	7.3.4 制作左墙	311	7.4 制作室外部分	329
7.5 设置光源	332	7.3.7 调入家具陈设	326	7.5.1 设置基本光源	332
7.5.3 设置主要聚光灯	337	7.5.1 光源设置原则	332	7.5.2 设置基本光源	332
7.5.5 制作照射顶面天花的辅助光源	344	7.5.4 制作由顶面四周的吊顶向天花照射的灯光效果	341	7.5.6 制作墙壁上的光晕	346
7.5.7 制作附加光源	349	7.5.5 制作照射顶面天花的辅助光源	344	7.6 文件输出	351
7.6.2 输出动态展示文件	353	7.6 文件输出	351	7.6.1 渲染静态效果图	351
第8章 制作“阳光小屋”多媒体展示界面及图片	361	7.6.2 输出动态展示文件	353	7.6.2 渲染静态效果图	351
8.1.1 给“阳光小屋”效果图加入配景	361	7.6.3 输出360度环景展示素材图片	358	8.1 制作片头部分图片	361
375	8.1.2 制作羽化效果的“阳光小屋”效果图	361	8.1 制作片头部分图片	361	
8.1.3 制作导向按钮	377	8.2 制作主要场景界面	385	8.2.1 制作	
标准交互界面	386	8.2.2 制作各栏目中的展示图片	387	8.2.1 制作	
在Authorware中制作展示作品	389	9.1 设定文件属性	389	9.2 制作片头部分	
389	9.2.1 加入MIDI声音	392	9.2 制作片头部分	9.2.1 制作	
中渐渐显示出一张“阳光小屋”的效果图	403	9.2.2 加入线条动画	394	9.2.2 制作片头部分	
405	9.2.5 加入文字	406	9.2.3 从背景	9.2.3 制作片头部分	
展示部分	413	9.2.6 加入4个按钮图片	412	9.2.4 从背景	
内容	418	9.3 制作主体展	412	9.2.4 把“阳光小屋”效果图变为浅色背景	
栏目的展示内容	432	9.3.1 主体展示部分的框架	416	9.3 制作主体展	
9.5 制作输出文件	447	9.3.2 制作“环境展示”栏目的展示	428	9.3.1 主体展示部分的框架	416
9.5.1 对程序进行打包	447	9.3.3 制作“户型介绍”栏目的展示内容	428	9.3.2 制作“环境展示”栏目的展示	428
9.5.3 程序发布时所需要的文件	450	9.3.4 制作“三维展示”	428	9.3.3 制作“户型介绍”栏目的展示内容	428
		9.3.5 “HOME”栏目	443	9.3.4 制作“三维展示”	428
		9.4 制作片尾部分	444	9.3.5 “HOME”栏目	443
		9.5.1 对程序进行打包	447	9.4 制作片尾部分	444
		9.5.2 程序的发布	449	9.5.1 对程序进行打包	447
				9.5.2 程序的发布	449

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>