

402

TU204-39
M56

3D Studio VIZ/MAX 建筑景观篇

梦幻艺术工作室 编著

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载，
也可到视听部复制



A0949705

科学出版社

2001

内容简介

3D Studio VIZ 是 Autodesk 公司推出的动画制作软件,具有操作简便、效果逼真的优点,使用它可以制作出精彩的景观。

全书共分为 10 章,分别介绍了 10 个具有经济价值的范例。从住宅、街道到庙宇、城市,全面且细致地介绍了这些建筑景观的制作方法。用户不但可以在本书的指导下进行实际的工作,而且能从中学到经济与技术的观点。

本书适合于 3D studio VIZ 的初学者,正在使用或者对 3D Studio VIZ 建筑景观感兴趣的用户。

本书繁体原书名为《3D studio VIZ/MAX 建筑景观篇》,由文魁资讯股份有限公司出版,版权梦幻艺术工作室所有。本书简体字中文版授权科学出版社出版。专有出版权属科学出版社所有,未经本书原版出版者和本书出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的部分或全部内容。

版权所有,翻印必究。

图字: 01-2001-0321 号

3D Studio VIZ/MAX 建筑景观篇

梦幻艺术工作室 编著

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

北京双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2001 年 3 月第 一 版 开本: 710×1000 1/16

2001 年 3 月第一次印刷 印张: 21

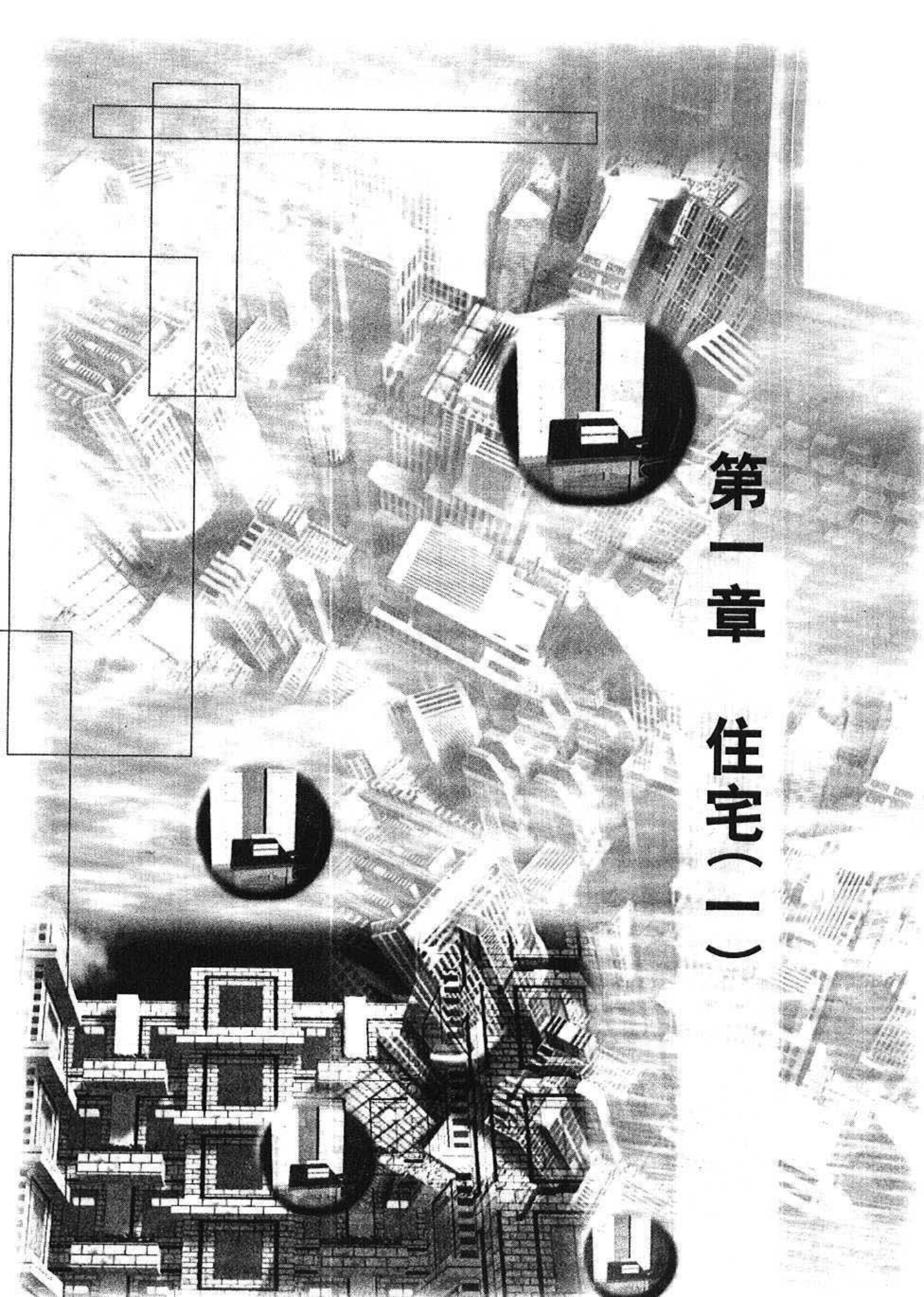
印数: 1—5 000 字数: 360 000

ISBN 7-03-009257-0/TP·1522

定价: 39.00 元(含光盘)

(如有印装质量问题,我社负责调换(环伟))

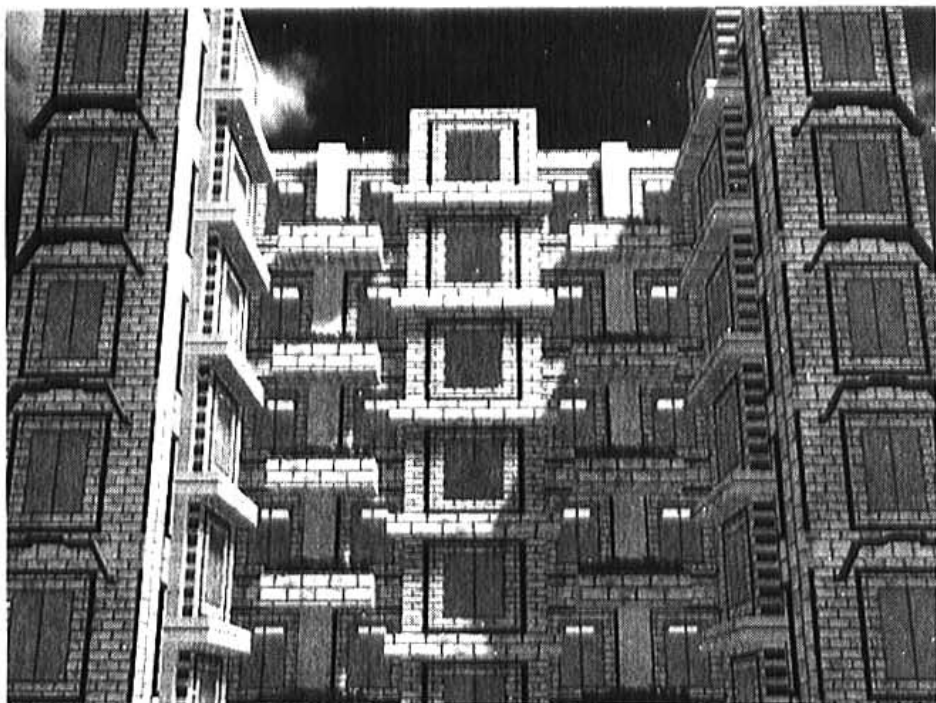
第一章 住宅(一)



为了方便用户学习，本书将所有模型与原始步骤重复功能都放在书附光盘中，相信通过本书的指导，用户定能轻易地建立美丽且壮观的建筑景观，那么现在就开始吧！



1-1 分镜脚本图

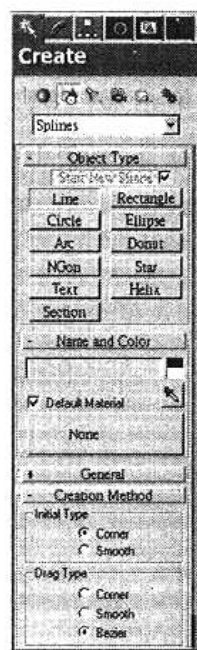


1-2 建立模型

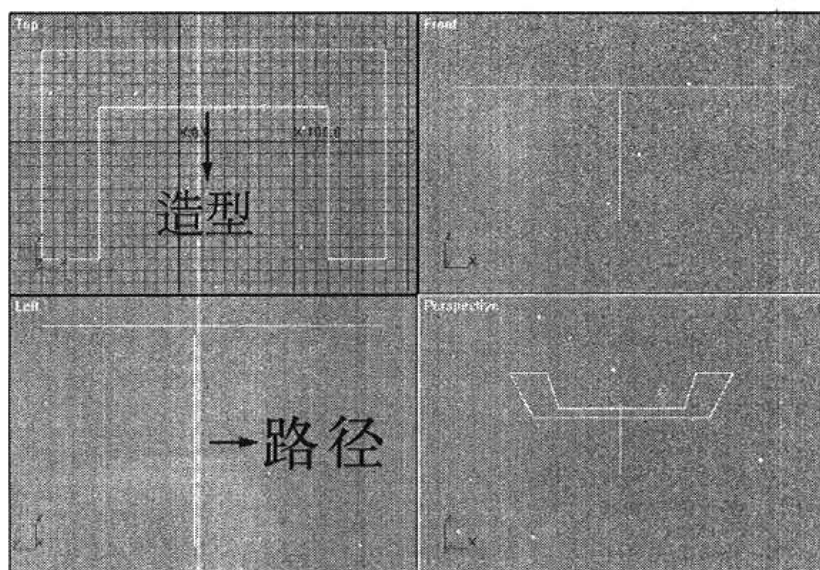
步骤

- ① 在命令面板中，单击 Create 标签，在第一个下拉列表中选择 Shapes 选项，再单击 Line（直线）按钮。

第一章 住宅(一)

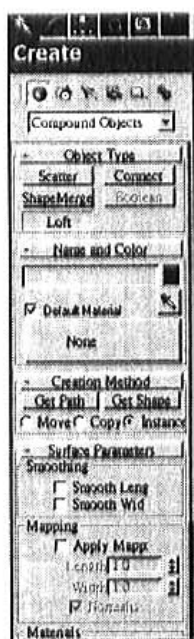


② 按照直线功能划点的方式，将一个大致的平面图与路径画好，如下图所示。

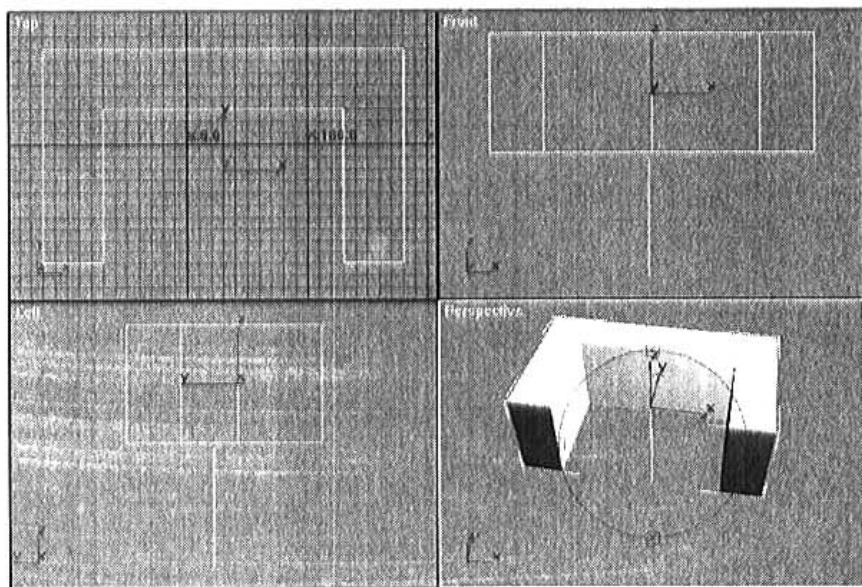


③ 单击  (Select Object) 按钮, 并选取平面造型。

④ 在命令面板中, 单击 **Create** 标签, 并单击 **Geometry** 按钮在第一个下拉列表中选择 **Compound Object** 选项, 再单击 **Loft (造型)** 按钮。

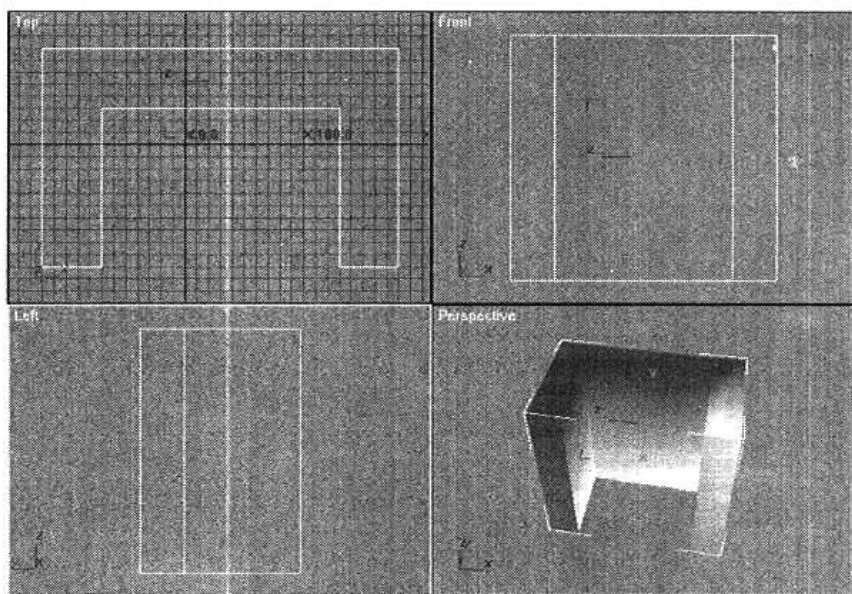


⑤ 在 **Creation Method** 选项组中, 单击 **Get Path** 按钮, 然后单击建好的路径。

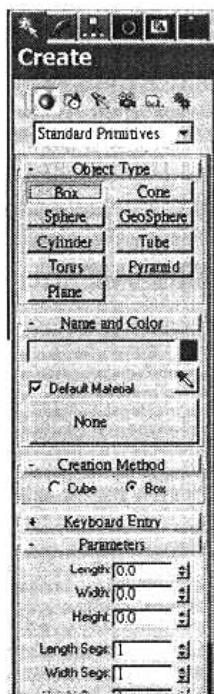


第一章 住宅(一)

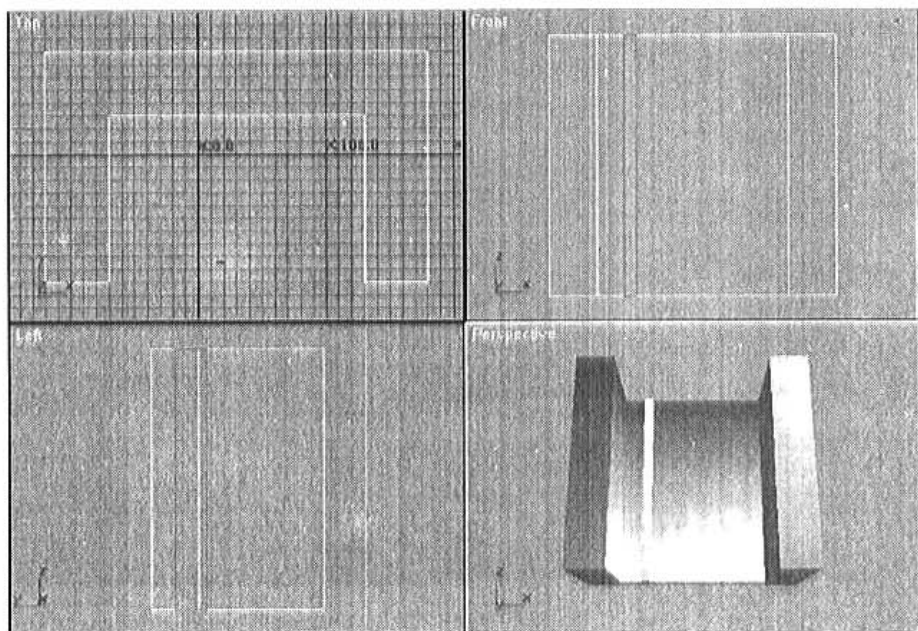
- ⑥ 单击  Select And Non-Uniform Scale (缩放) 按钮进行变化, 结果如下图所示。



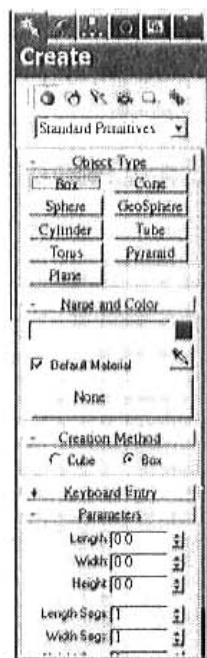
- ⑦ 在命令面板中, 单击 **Create** 标签, 再单击 **Geometry** 按钮, 在第一个下拉列表中选择 **Standard Primitives** 选项, 之后单击 **Box** 按钮。



- ⑧ 在窗口中建立一个长方形，如下图所示。

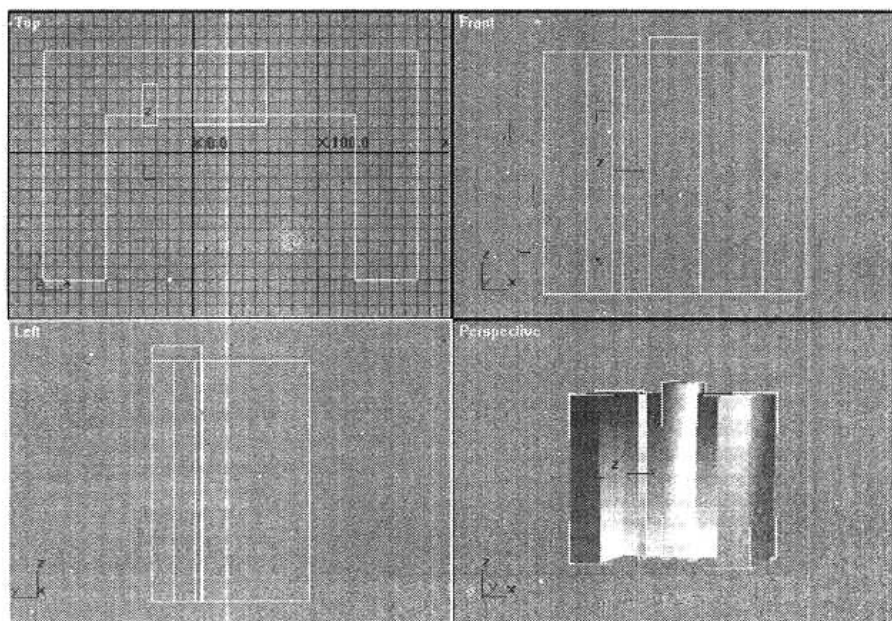


- ⑨ 在命令面板中，单击 Create 标签，再单击 Geometry 按钮，在第一个下拉列表中选择 Standard Primitives 选项，之后单击 Box (盒子) 按钮。

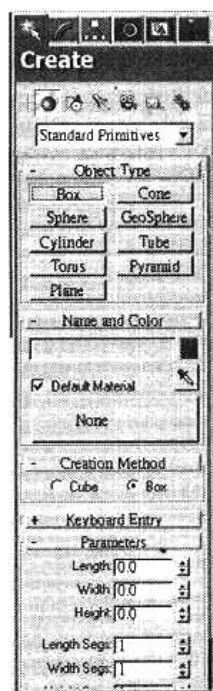


第一章 住宅(一)

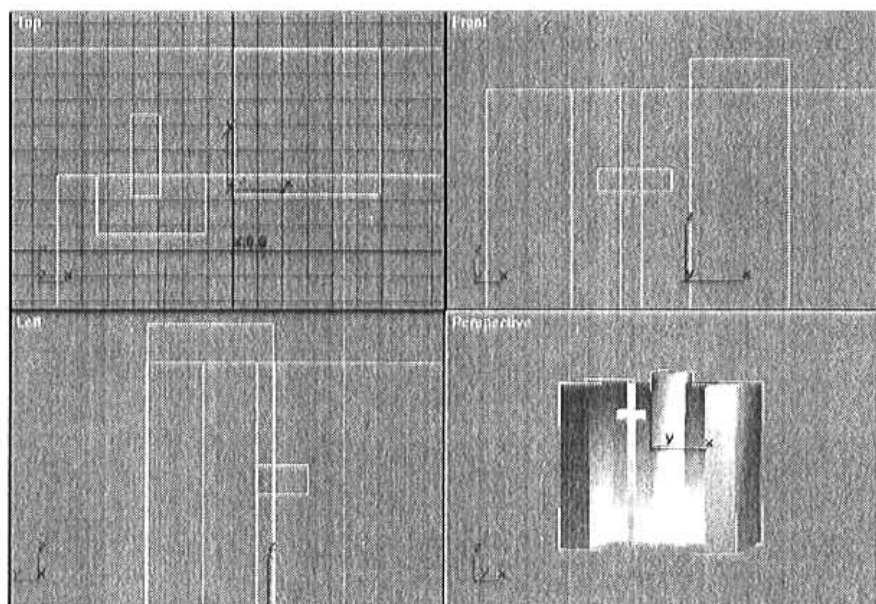
- 10 在窗口中建立第二个长方形，如下图所示。



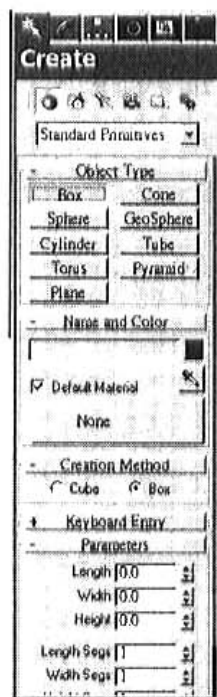
- 11 在命令面板中，单击 **Create** 标签，再单击 **Geometry** 按钮，在第一个下拉列表中选择 **Standard Primitives** 选项，之后单击 **Box** 按钮。



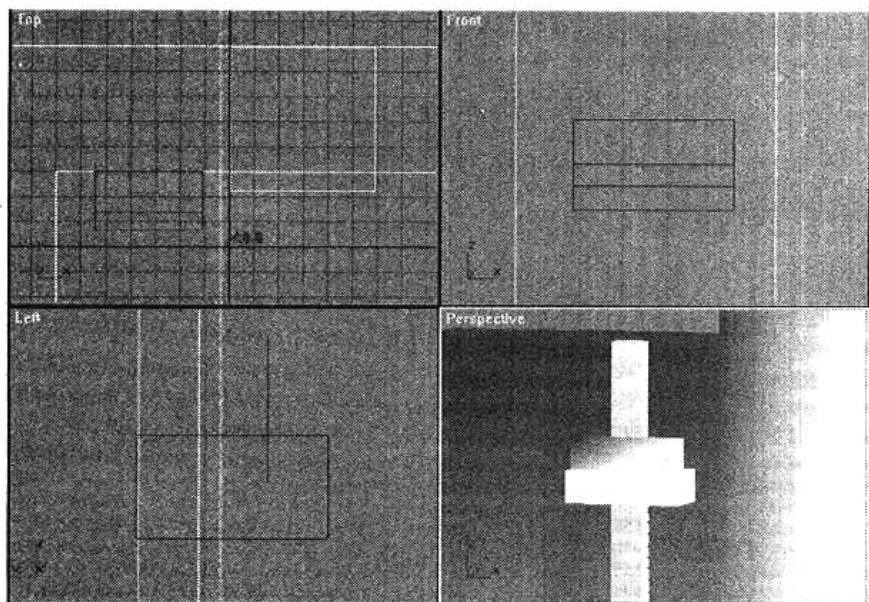
12 在窗口中建立第三个长方形，如下图所示。



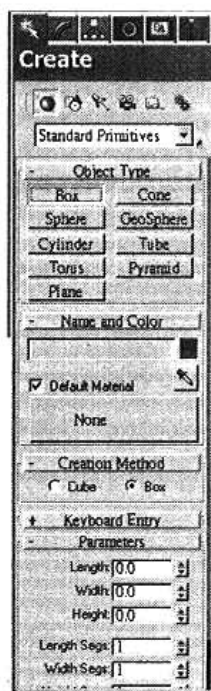
13 在命令面板中，单击 Create 标签，再单击 Geometry 按钮，在第一个下拉列表中选择 Standard Primitives 选项，之后单击 Box 按钮。



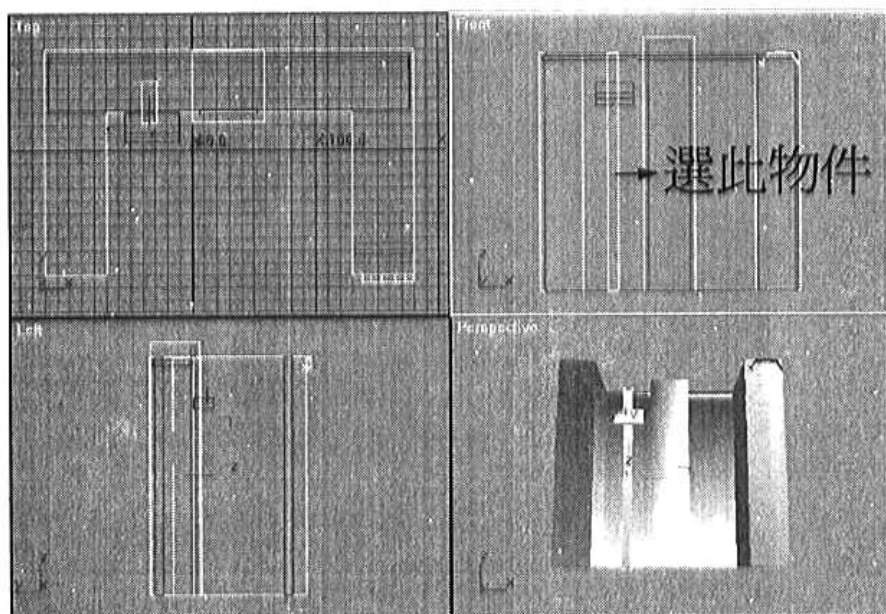
- 14 在窗口中建立第四个长方形，如下图所示。



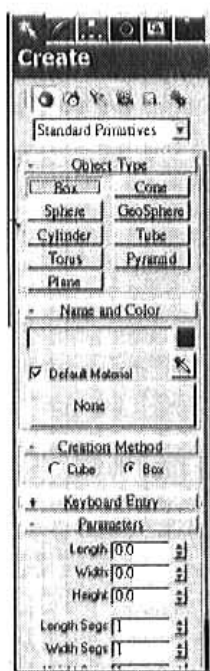
- 15 在命令面板中，单击 **Create** 标签，再单击 **Geometry** 按钮，在第一个下拉列表中选择 **Standard Primitives** 选项，之后单击 **Box** 按钮。



16 在窗口中建立第五个长方形，如下图所示。

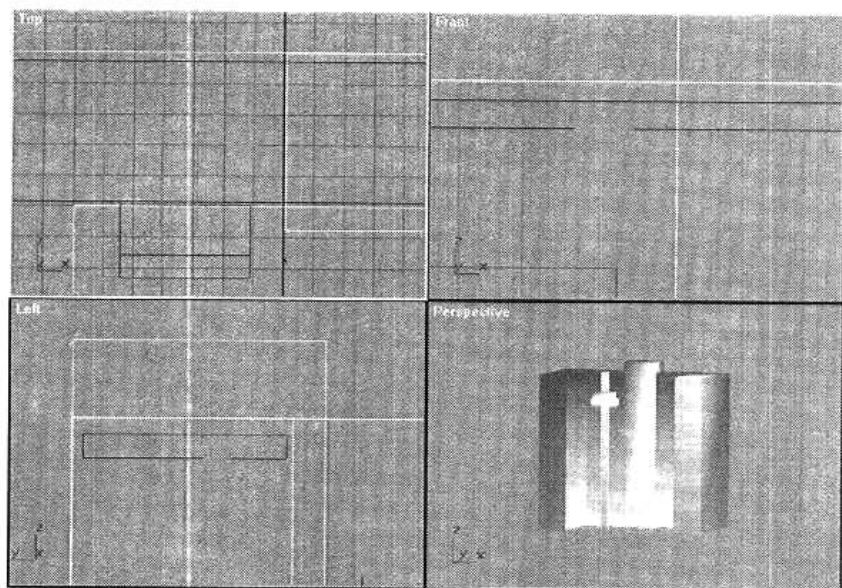


17 在命令面板中，单击 **Create** 标签，再单击 **Geometry** 按钮，在第一个下拉列表中选择 **Standard Primitives** 选项，之后单击 **Box** 按钮。

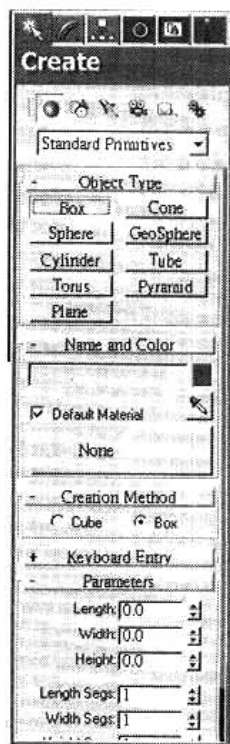


第一章 住宅(一)

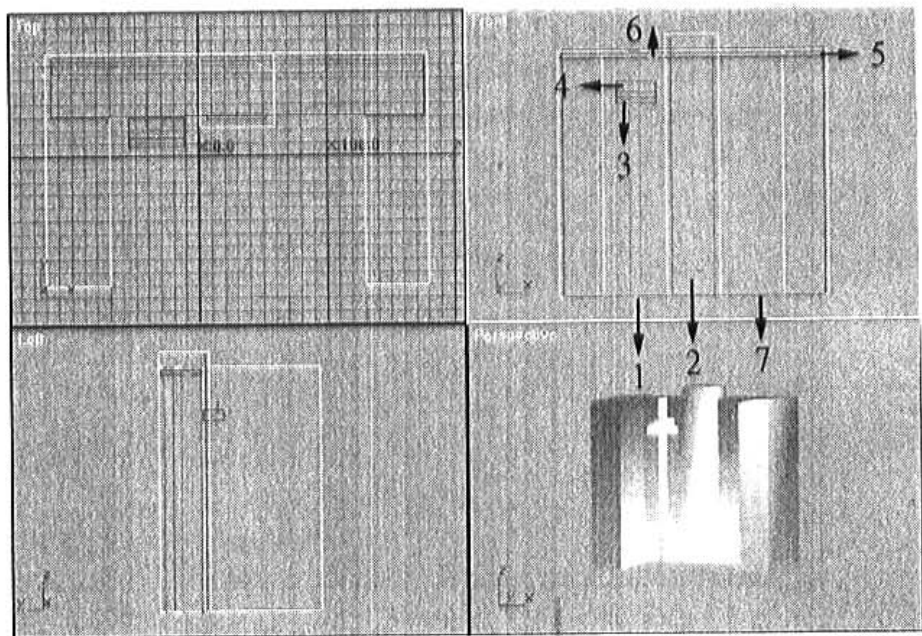
- 18 在窗口中建立第六个长方形，如下图所示。



- 19 在命令面板中，单击 **Creat** 标签，再单击 **Geometry** 按钮，在第一个下拉列表中选择 **Standard Primitives** 选项，之后单击 **Box** 按钮。



20 在窗口中建立第七个长方形，如下图所示。

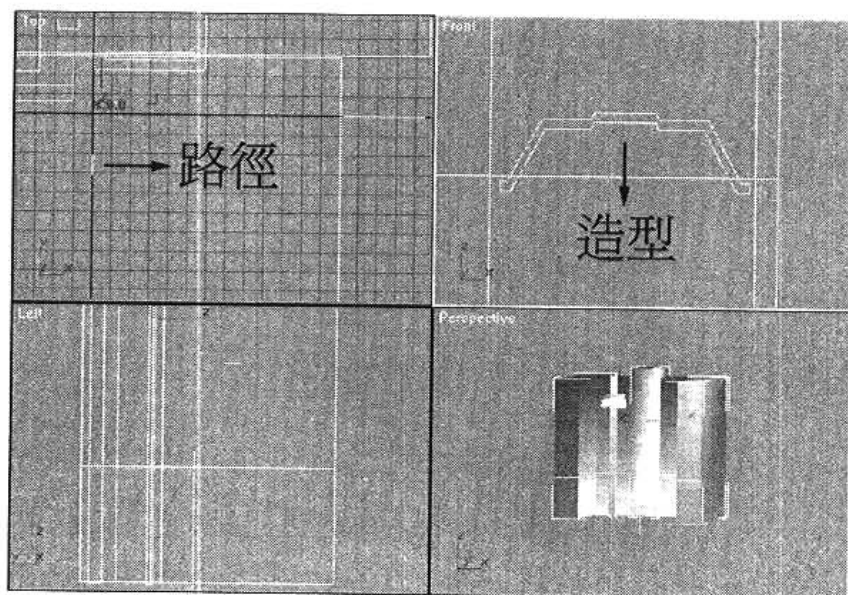


21 在命令面板中，单击 Create 标签，再单击 shapes 按钮，在第一个下拉列表中选择 Shapes 选项，之后单击 Line 按钮。

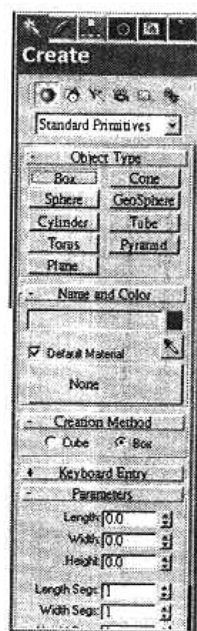


第一章 住宅(一)

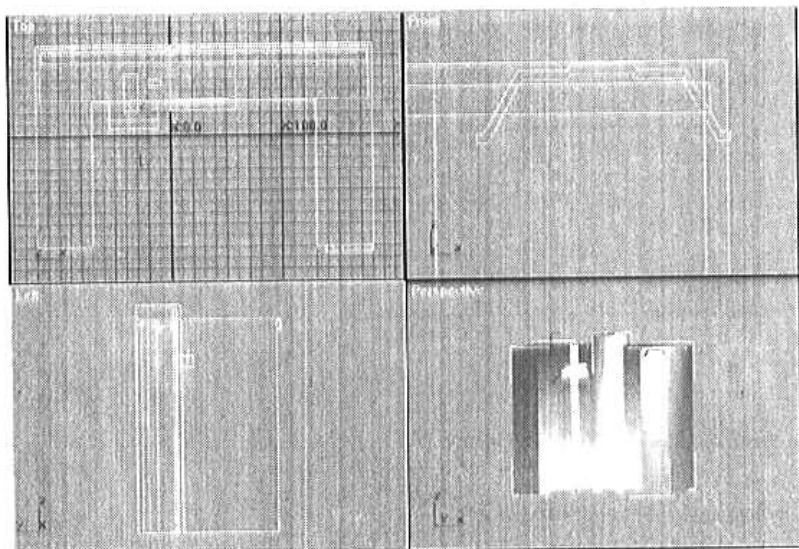
- 22 按照直线功能划点的方式，将一个大致的平面图与路径画好，如下图所示。



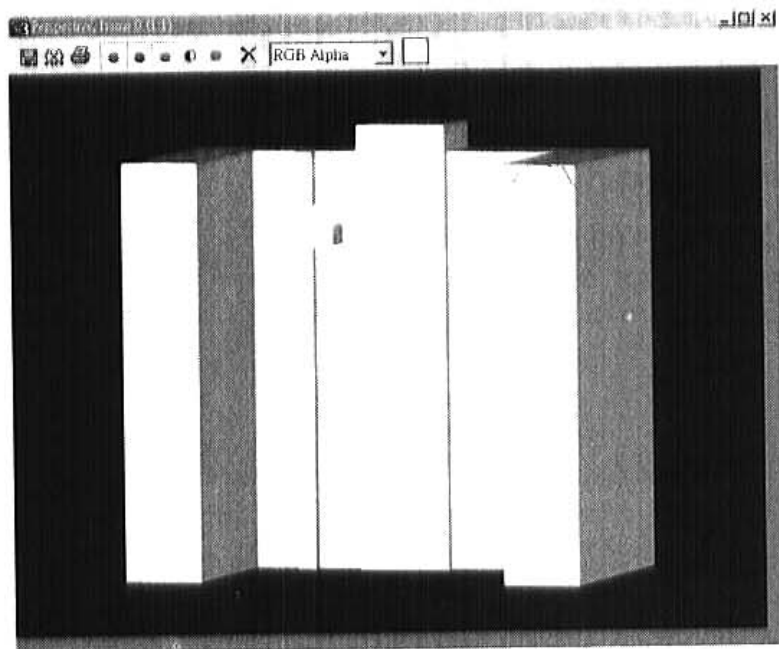
- 23 单击  按钮，选取平面造型。
- 24 在命令面板中，单击 **Creat** 标签，再单击 **Geometry** 按钮，在第一个下拉列表中选择 **Compound Object** 选项，之后单击 **Loft** 按钮。



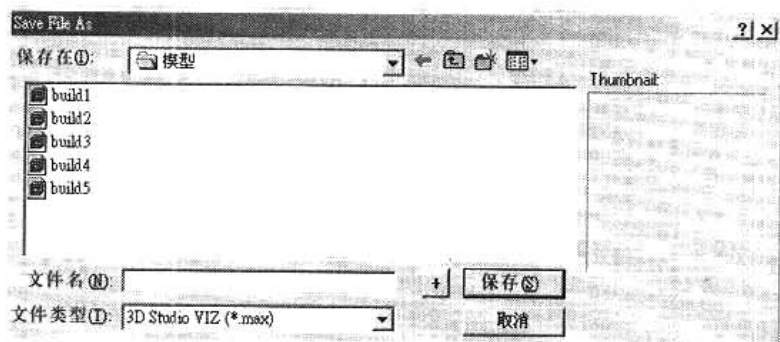
- 25 单击 Creation Method 选项组中的 Get Path 按钮，然后单击建好的路径。



- 26 单击  (Quick Render) 按钮快速着色，结果如下图所示。



- 27 选择 File | Save 命令，在 Save File As 对话框中将之保存为 Build1.max。



1-3 材质与贴图的设定

1. 对第一个对象材质与贴图的设定

步骤

- 1 单击  按钮，选取下图所示的对象。

