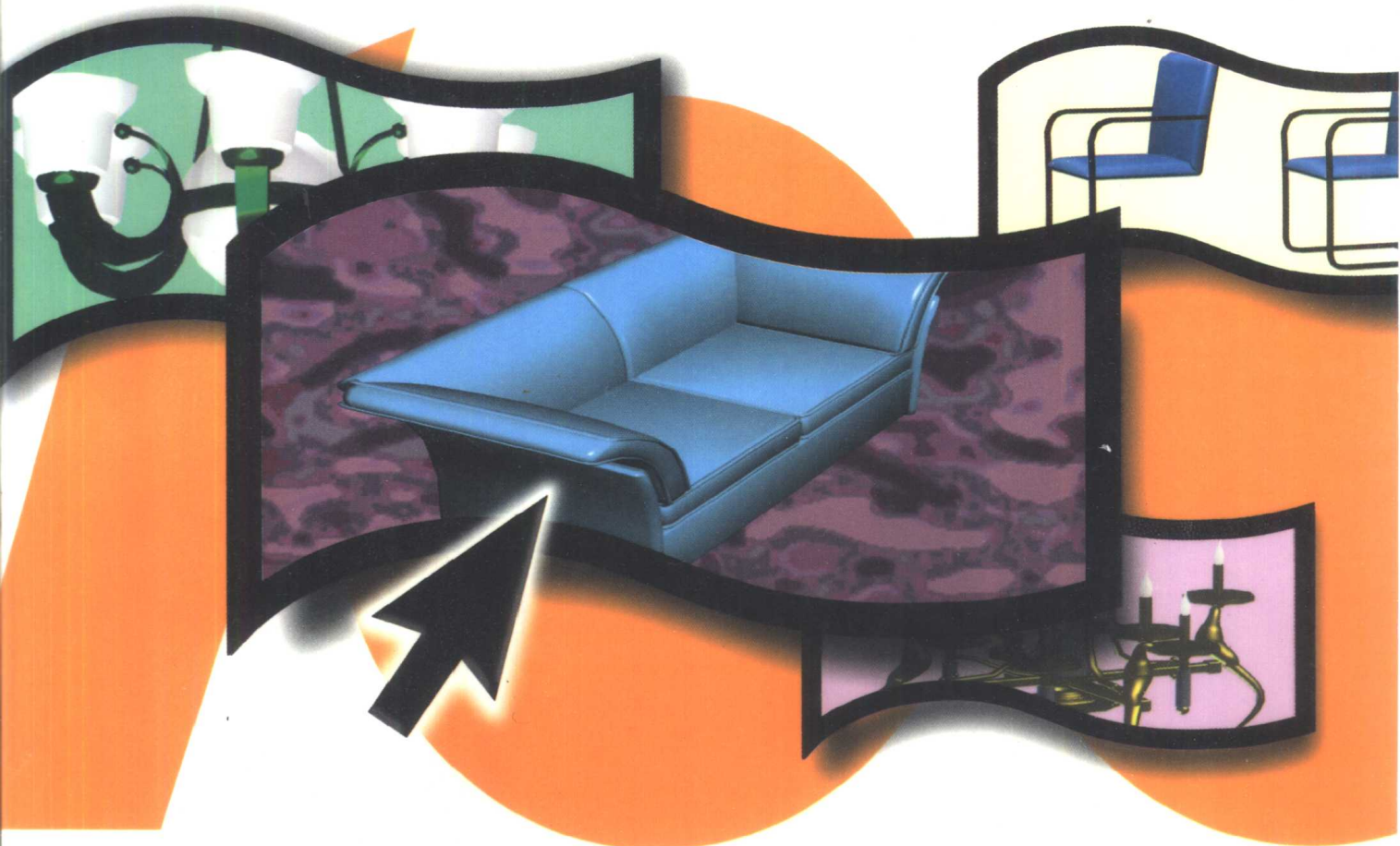


时尚百例丛书



3DS VIZ 3.0 i 室内装潢

时尚创作百例



●网冠科技 编著

100

时尚百例丛书

3DS VIZ 3.0 i 室内装潢 时尚创作百例

网冠科技 编著

光盘包含书中素材、效果文件



机械工业出版社

3DS VIZ 3.0i 是 Autodesk 公司最新推出的用于建筑、装潢设计制作的专业工具。通过 3DS VIZ 3.0i 可以制作出精致、漂亮、时尚的建筑效果和装潢效果。本书对该软件进行实例讲解。

全书共分卫生间装修、厨房装修、客厅装修、卧室装修、办公室装修、中国古典家具、其他装修等几大部分进行现场实例制作,涵盖了室内装潢的方方面面。

本书适合于建筑设计及装潢设计者及其他领域各层次的读者,读者可以根据需要阅读相关内容。

图书在版编目 (CIP) 数据

3DS VIZ 3.0i 室内装潢时尚创作百例 / 网冠科技编著.

-北京: 机械工业出版社, 2001.5

(时尚百例丛书)

ISBN7-111-02463-X

I. 3 … II. 网… III. 室内装潢-建筑设计-自动绘图
-应用软件, 3DS VIZ 3.0i IV. TU238

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 20760 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 王琼先

责任印制: 郭景龙

北京京丰印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

2001 年 5 月第 1 版 · 第 1 次印刷

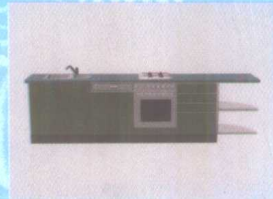
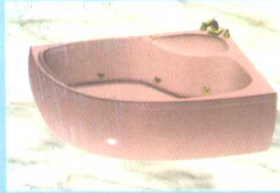
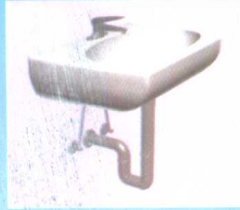
787mm × 1092mm $\frac{1}{16}$ · 22 印张 · 2 插页 · 543 千字

0001-6000 册

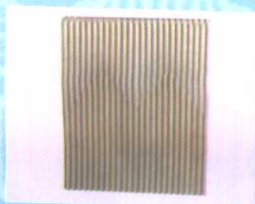
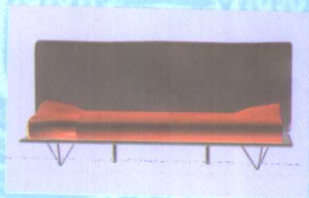
定价: 39.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

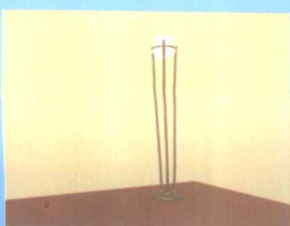
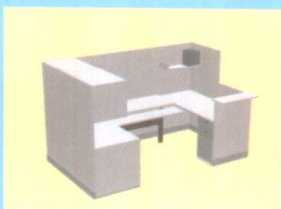
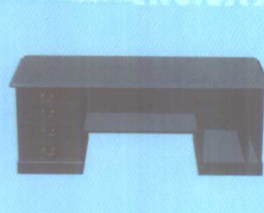
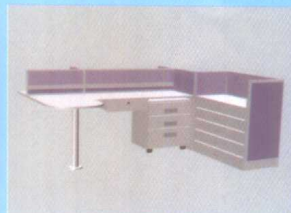
本社购书热线电话: (010) 68993821、68326677-2527



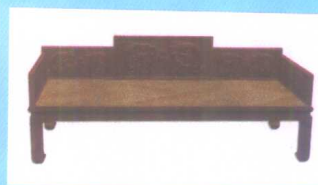
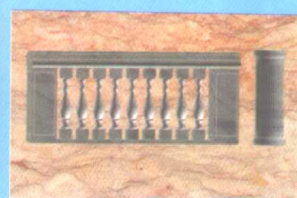
3DS VIZ 3.0i



3DS VIZ 3.0i



3DS VIZ 3.0i



时尚百例丛书

追求时尚 追求完美

出版说明

随着 21 世纪的到来,人们更深切地感受到了计算机在生活和工作中的作用越来越重要,越来越多的职业需要具有计算机的应用技能。掌握计算机是职业的需要,更是事业发展的需要。

目前计算机技术不但广泛地应用在办公自动化中,它还全面渗透到各行各业。如果要从事平面设计的相关行业,就应该学会平面设计软件,如 Photoshop、CorelDRAW、FreeHand 等;如果要从事三维设计的相关行业,就应该学会三维设计软件,如 3DS MAX、Maya、Poser 等;如果要从事多媒体设计的相关行业,就应该学会多媒体制作软件,如 Authorware、Director、Premiere 等;如果要从事与网络相关的行业,就应该学会 Flash、Dreamweaver、Fireworks、ASP、PHP、JavaScript 等;如果要从事建筑产品、工业产品设计的相关行业,就应该学会 AutoCAD、3DS VIZ、Protel 等;如果要从事软件开发的相关行业,就应该学会 VB、VC、VFP、Delphi、PowerBuilder 等编程。

所有与计算机相关的职业都要求工作者有很强的计算机操作技能,做到运用自如,熟练而且深入地掌握软件的应用。而要做到这一点,必须从软件的各个方面入手,通过实例演练的方式训练自己,而且要反复练习,做到举一反三。

为了让大家能深入而且熟练地掌握相关软件的应用方法,机械工业出版社特别为广大读者推出了这套时尚百例丛书。本丛书对每一个应用软件精心制作了 100 个实例,其宗旨就是让读者全方位掌握软件的应用,为广大读者提供一条快速掌握计算机应用技能的捷径。

本丛书采用新颖的版式,将知识和实例紧密结合,通过对各种实例的详细讲解,使读者不必事先学习各种软件,而从实例的制作过程中体会到每个软件每项功能的使用方法,并自己做出各种实例效果,这样既节省了大量时间,同时也使读者有身临其境的感觉,并可以反复演练,将所学知识运用到职业工作中去。

书山有路勤为径。愿广大读者能通过本丛书的学习掌握计算机技能,并应用到自己的工作和事业中去。

机械工业出版社



前言

《3DS VIZ 3.0i 室内装潢时尚创作百例》是“时尚百例丛书”中的一本。

3DS VIZ 以工程设计行业的人员为应用对象,它是针对建筑设计、工业设计、室内装潢、产品展示等的需要而开发的可视化三维设计软件。使用 3DS VIZ 可以使建模、渲染获得意想不到的效果,因为在 3DS VIZ 中使用了全景渲染器 (SmoothMove Panoramas SE)、漫游助手 (Walkthrough Assistant)、环境发生器 (Environment Generator) 等工具。由于 3DS VIZ 3.0i 增加了许多新功能,从而成为面向建筑室内设计、工业设计及产品展示的功能强大而又简洁高效的有力工具。

由于 3DS VIZ 和 AutoCAD 之间产生可以实现动态链接,在 VIZ 场景中的 DWG 图形能够跟随 AutoCAD 中的原始图形的改变而同步改变,使 3DS VIZ 和 AutoCAD 的联合使用更方便。在 3DS VIZ 3.0i 中,您还可以像在 AutoCAD 中那样,用键盘输入命令和参数,并且可以对输入的参数进行随时修改和检查。设计师们可以借助于 3DS VIZ 3.0i 进行概念设计,并与 AutoCAD 联合使用,进行详细设计,最终制作电脑效果图。

本书精心制作了 100 个实例,以图文并茂的方式、简洁明快的风格、循序渐进的方式讲解了该软件的功能和特性。通过这些实例,读者能快速地掌握 3DS VIZ 的基本操作,迅速地使用该软件制作自己需要的效果图。

本书篇幅精练、内容翔实、文字简洁、图文并茂,即学即用,使读者能以最快的速度掌握 3DS VIZ 3.0i 的基本功能和使用技巧,轻松地进入到美妙的电脑装潢设计世界。



网冠科技

本书光盘含配套素材,技术支持请点击网冠科技站点 <http://netking.163.com>。E-mail:

netking_@163.com。 **網易 NETEASE** 是网易公司的标志。
WWW.163.COM



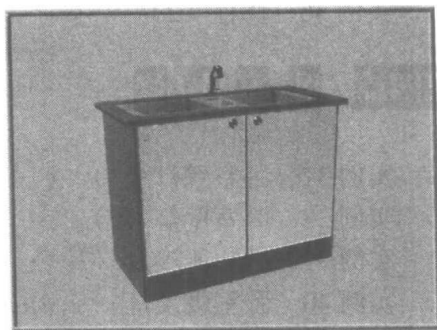
目 录

出版说明

前 言

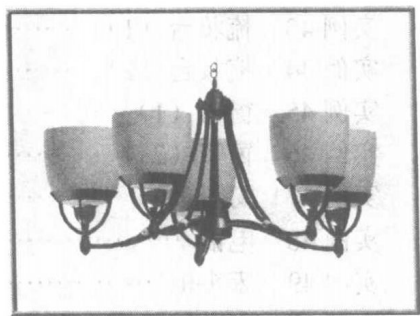
第一篇 卫生间装修

实例 1	洗手盆 (1)	2
实例 2	洗手盆 (2)	5
实例 3	洗手盆 (3)	10
实例 4	洗手盆 (4)	13
实例 5	浴盆 (1)	17
实例 6	浴盆 (2)	20
实例 7	小便池	23
实例 8	马桶	26
实例 9	便池	30



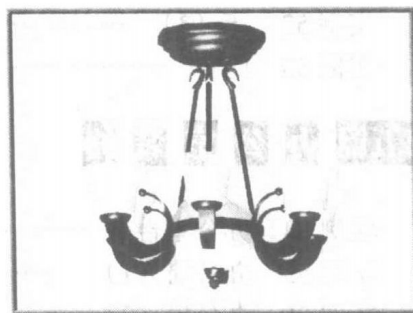
第二篇 厨房装修

实例 10	微波炉柜	34
实例 11	冷藏柜	38
实例 12	电饭锅	41
实例 13	洗衣机	44
实例 14	橱柜	47
实例 15	碗柜	50
实例 16	餐桌	53
实例 17	组合橱柜	57

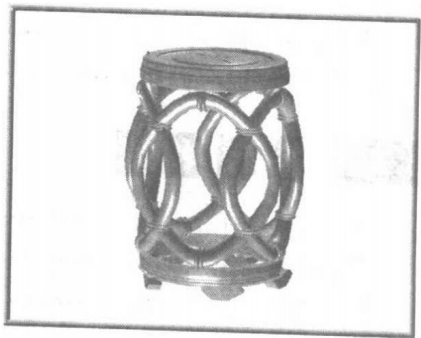
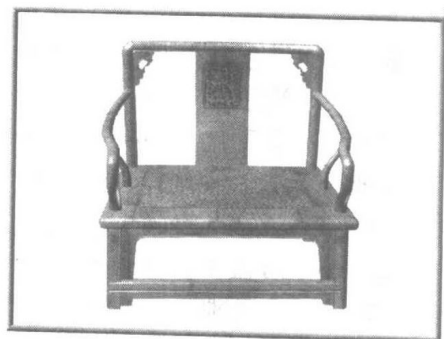
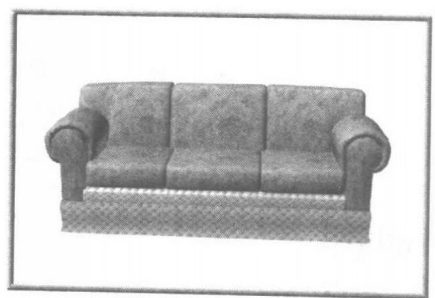


第三篇 客厅装修

实例 18	吊灯 (1)	62
实例 19	吊灯 (2)	65
实例 20	吊灯 (3)	69
实例 21	客厅壁灯	74
实例 22	沙发 (1)	78
实例 23	沙发 (2)	82
实例 24	盆景架	86
效果 25	传统椅子	88



实例 26	客厅吸顶灯	92
实例 27	客厅沙发	95
实例 28	沙发椅	99
实例 29	靠背椅	102
实例 30	客厅椅	105
实例 31	茶几 (1)	108
实例 32	茶几 (2)	111
实例 33	茶几 (3)	114
实例 34	沙发椅和茶几	117
实例 35	廊柱 (1)	120
实例 36	廊柱 (2)	123



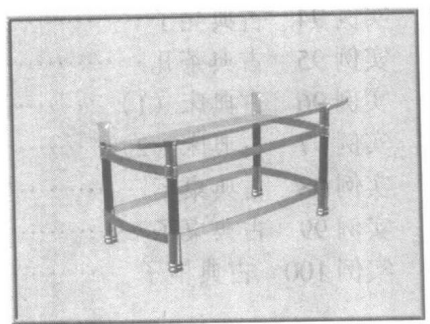
第四篇 卧室装修

实例 37	卧室壁灯 (1)	127
实例 38	卧室壁灯 (2)	130
实例 39	多功能沙发	133
实例 40	卧室吸顶灯	136
实例 41	卧室台灯	139
实例 42	卧室沙发	143
实例 43	梳妆台 (1)	146
实例 44	梳妆台 (2)	149
实例 45	窗帘 (1)	152
实例 46	窗帘 (2)	156
实例 47	窗帘 (3)	159
实例 48	电话	161
实例 49	床头柜	164
实例 50	床 (1)	167
实例 51	床 (2)	170
实例 52	床 (3)	173
实例 53	门	177

第五篇 办公室装修

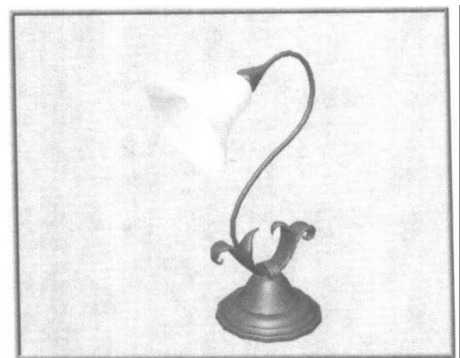
实例 54	办公室台灯	181
实例 55	办公椅 (1)	185
实例 56	办公椅 (2)	188
实例 57	办公椅 (3)	193
实例 58	办公椅 (4)	197
实例 59	办公沙发 (1)	201

实例 60	办公沙发 (2)	204
实例 61	办公桌 (1)	208
实例 62	办公桌 (2)	211
实例 63	工作台 (1)	214
实例 64	工作台 (2)	217
实例 65	电脑 (1)	220
实例 66	电脑 (2)	223
实例 67	圆桌和椅子 (1)	227
实例 68	圆桌和椅子 (2)	231
实例 69	圆桌	235



第六篇 其他装修

实例 70	书架	239
实例 71	落地灯 (1)	242
实例 72	落地灯 (2)	245
实例 73	躺椅 (1)	248
实例 74	躺椅 (2)	251
实例 75	服务台	254
实例 76	桌案	257
实例 77	悬照灯	260
实例 78	路灯	263
实例 79	钢琴	266
实例 80	琴椅	269
实例 81	休闲椅子	273
实例 82	芭蕾圆桌	276
实例 83	吉他	279
实例 84	台球台	282
实例 85	影碟机	286
实例 86	欧洲壁炉	289
实例 87	围栏	294
实例 88	铸铁门	297
实例 89	柜门	300

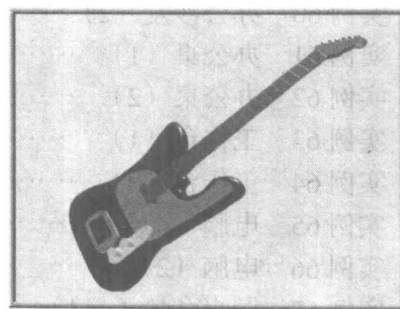


第七篇 中国古典家具

实例 90	古典椅子 (1)	304
实例 91	古典椅子 (2)	308
实例 92	古典椅子 (3)	311
实例 93	古典桌椅	316



实例 94	古典凳子	321
实例 95	古典茶几	324
实例 96	古典床 (1)	327
实例 97	古典床 (2)	330
实例 98	古典桌案	333
实例 99	古典桌子	336
实例 100	古典柜子	339



第一篇

卫生间装修

本篇总览

本篇创作的对象都是卫生间的用品。这些作品都是使用基本形体的创建，再经过简单的加工如布尔运算等完成的。制作过程相对比较简单，是基础知识的运用。目的是让读者从最基本的创建开始，通过对一些基本工具和命令的使用，由浅入深地了解 3DS VIZ 的简单的基本的创作方法和过程，为以后章节的进一步学习打下基础。



实例 1 洗手盆 (1)

实例说明

本例制作的是一个洗手间的洗手盆, 效果图如图 1-1 所示。先从制作基本形体开始, 通过对基本形体进行布尔运算制作出不规则的形体。

说明: 3DS VIZ 3.0i 在 Options 对话框中可以设置系统度量单位, 本书统一使用 mm (毫米) 为单位, 后面不再说明。

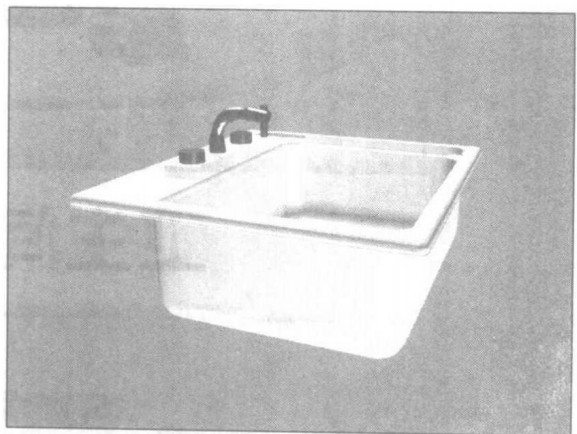


图 1-1 效果图

创作步骤

1. 新建一个文件。打开 3DS VIZ 3.0i, 单击 File 菜单中的 New 命令, 在出现的面板中单击 OK 按钮, 确认默认值 New All 方式。

2. 先创建一个圆角方体, 我们用它做成盆体。在左边 Command Panel 面板中单击 Create 按钮进入创建面板, 在这个面板中单击 Geometry 按钮, 再单击其中的下拉按钮, 选中 Extended Primitives 项。在 Object Type 卷展栏中单击 Chamfer Box 按钮。在 Top 视图中创建一个如图 1-2 所示的圆角方体。

3. 再用同样的方法创建一个稍小并且高一点的圆角方体。用它作布尔运算。为了使运算后的盆体厚度均匀, 必须使两方体对正。单击 Main Toolbar 工具栏中的 Align 按钮, 再在视图中单击方体, 在出现的对话框中单击 Xpiont、Ypiont、Zpiont 并且选中它们, 单击 OK 按钮。这样, 两个方体在三个轴向上对齐。得到效果如图 1-3 所示。

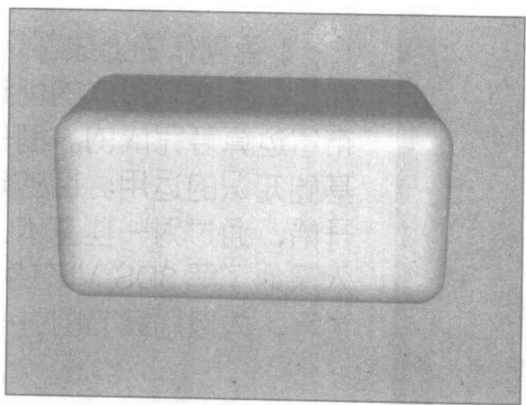


图 1-2 创建的圆角方体

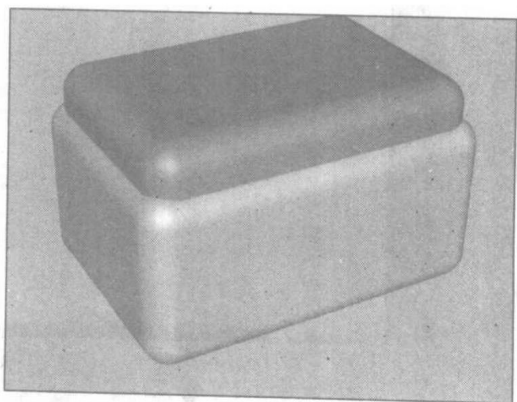


图 1-3 对齐后的两个方体



4. 如果中间的方体大小不适当, 可以进入 Modify 面板进行修改。选中中间的方体, 单击 Parameters 卷展栏, 在 Length 和 Width 栏中的右边单击增大和缩小按钮来改变方体的长度和宽度参数。调整时, 可以单击右下角的 Arc Rotate Select 按钮, 转动视图, 以便观察。

5. 调整适当后, 现在进行布尔运算。单击 Create 面板中的下拉菜单, 选中 Compound Objects 项, 单击 Object Type 卷展栏中的 Boolean 按钮, 在 Parameters 卷展栏中选中 Subtraction (B-A) 项, 再在 Pick Operand 卷展栏中单击 Pick Operand B 按钮。然后在任一视图中单击中间的圆角方体, 作布尔运算。这样得到了如图 1-4 所示的布尔运算后的盆体。

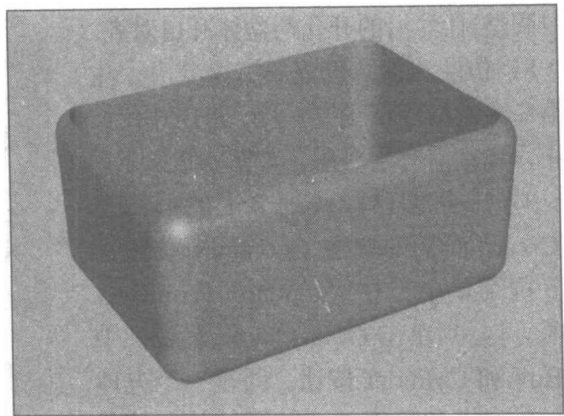


图 1-4 布尔运算后所得盆体

6. 为了让盆的开口处向内有弧形倒角, 用同样的方法再进行一次布尔运算。注意在 Top 视图中 A 方体时, 大小应与盆开口大小相符。最后得到如图 1-5 所示的效果。

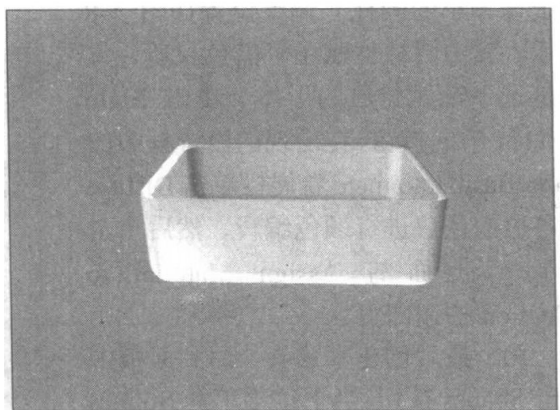


图 1-5 再次布尔运算后的盆体

7. 下面创建两个盆沿。单击 Geometry 面板中的下拉按钮, 从下拉菜单中选中 Extended Primitives 项。在 Object Type 卷展栏中单击 Chamfer Box 按钮, 在 Top 视图中创建一个盆体开口稍大的圆角方薄片。再在 Top 视图中创建一个与盆体开口一样大小的圆角方体, 可以在 Modify 面板中的 Parameter 卷展栏中修改参数, 在 Top 视图中观察, 直至大小和圆角弧度都与盆体开口一样。其中 Fillet 项是圆角弧度参数, 下面的 ~Segs 项是网格参数, 数值越大时表面越光滑。然后仿照上面的方法对齐, 做布尔运算, 可以让里边的盆沿稍大一些, 得到如图 1-6 所示的第一个盆沿。单击 Main Toolbar 工具栏, 再单击其中的 Select and Move 按钮, 在各个视

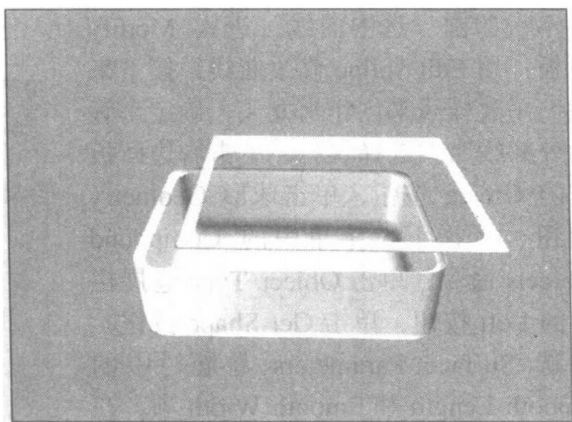


图 1-6 创建第一个盆沿



图中调整,让盆沿的开孔与盆体开口对齐。

8. 仿照步骤7创建第二个盆沿。注意第二个盆沿应该稍厚一些,并且开孔长一些,让盆沿有层次感。如图1-7所示。

9. 下面创建一些细节上的形体。在 Create 面板中单击 Geometry 按钮,从下拉菜单中选中 Standard Primitives 选项,再分别单击 Object Type 卷展栏中的 Box 和 Cylinder 按钮,创建一个方体和两个大小和长度不一的圆柱体,按住 Shift 键,用 Select and Move 工具复制出一个等大小的圆柱。调整位置如图1-8所示。其中圆柱体赋予了黑色材质。方法是选中欲赋材质的形体,单击 Main Toolbar 中的按钮,在出现的设置框中的 Blinn Basic Parameters 卷展栏单击 Diffuse 项右边的色块进行颜色编辑,然后单击卷展栏上面的 Assign Material to Selection 按钮即可。

10. 最后创建水龙头。回到面板中单击 Shapes 按钮,当下拉菜单为 Splines 选项时单击 Line 按钮,在视图中创建一条曲线,再单击 Circle 按钮创建两个大小不一的圆。选中曲线,进入 Modify 面板,用 Edit Spline 修改曲线。接下来我们用放样线来创建水龙头,确定水管的外廓线为被选择状态,单击右边面板中的 Create 按钮,单击球形 Geometry 按钮,选择下拉菜单中的 Compound Objects 命令,单击 Object Type 卷展栏中的 Loft 按钮,单击 Get Shape 按钮,勾选 Surface Parameters 卷展栏中的 Smooth Length 和 Smooth Width 项,在 Left 视图中选择建立好的大圆,在 Path 中输入 20,再选择大圆,在 Path 中输入 21,选择小圆,在 Path 中输入 79,选择小圆,在 Path 中输入 80,选择大圆,这样圆就沿着曲线成为一个新的建模,渲染得到如图1-9所示的效果。

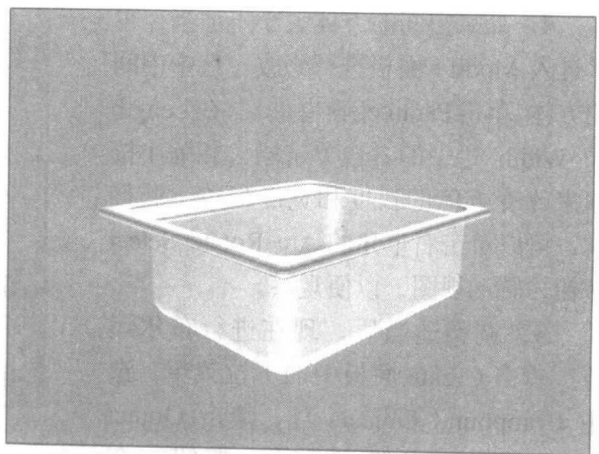


图1-7 盆沿效果

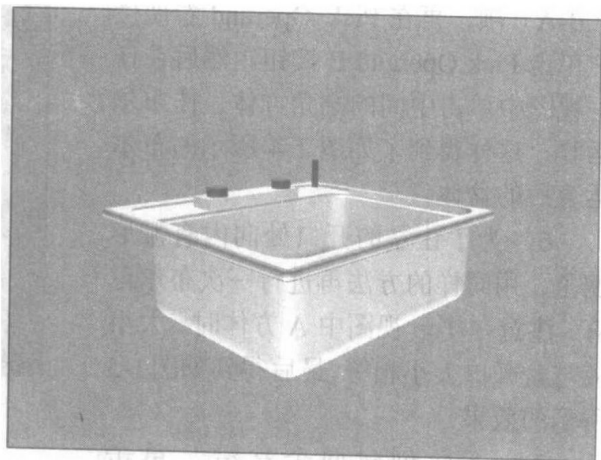


图1-8 创建细节形体

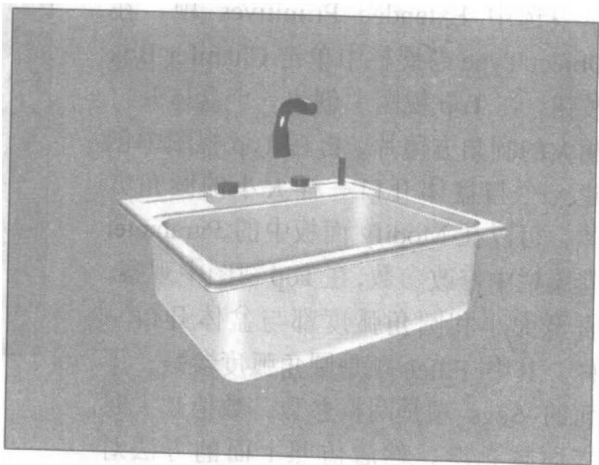


图1-9 创建水龙头