



LƯU TRIỀU NGUYÊN (Chủ biên)
NGUYỄN VĂN HÙNG - HOÀNG ĐỨC HẢI

autodesk

VIZ Render



ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
TRUNG TÂM THÔNG TIN THƯ VIỆN

V-Đ0 / 13728

NHÀ XUẤT BẢN LAO ĐỘNG - XÃ HỘI

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	3
LỜI NGỎ.....	3
MỤC LỤC	5
PHẦN I: TÌM HIỂU VỀ VIZ RENDER.....	19
CHƯƠNG 1: KHỞI ĐỘNG	21
Giới thiệu.....	21
Mục tiêu.....	21
Viz Render và Architectural Desktop	21
Tập hợp dữ liệu ngôi tịnh thất (Retreat)	22
<i>Khởi động Autodesk Architectural Desktop và tải tập hợp dữ liệu Retreat.....</i>	<i>23</i>
Chuyển đổi giữa hai chương trình ADT và VIZr.....	24
<i>Các camera và khung nhìn View trong ADT</i>	<i>24</i>
<i>Các camera trong chương trình VIZ Render</i>	<i>26</i>
<i>Tạo một camera mới.....</i>	<i>29</i>
<i>Tải lại khối hình học</i>	<i>32</i>
Hệ thống chiếu sáng Daylight.....	34
Tiến trình render thử nghiệm.....	35
<i>Sử dụng các xác lập render sẵn Preset</i>	<i>36</i>
<i>Hoàn thiện các kết quả render.....</i>	<i>37</i>
<i>Các Preset chất lượng cao hơn</i>	<i>40</i>
<i>Tìm hiểu về ảnh hưởng của hệ thống bức xạ Radiosity</i>	<i>42</i>
Tinh chỉnh khung cảnh	43
<i>Đặt tên vật thể.....</i>	<i>43</i>
<i>Tạo vật liệu mặt nước.....</i>	<i>46</i>
<i>Áp vật liệu</i>	<i>48</i>

<i>Render mặt nước</i>	<i>49</i>
<i>Hoàn thiện các xác lập render</i>	<i>50</i>
<i>Điều chỉnh các xác lập hệ thống bức xạ Radiosity.....</i>	<i>50</i>
<i>Hiệu chỉnh các xác lập render</i>	<i>52</i>
<i>Kết xuất ảnh chất lượng cao.....</i>	<i>56</i>
<i>Các bài tập bổ sung.....</i>	<i>57</i>
<i>Kết luận và tóm tắt.....</i>	<i>58</i>
CHƯƠNG 2: GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG (UI) VÀ KHÁI NIỆM TỔNG QUÁT.....	59
<i>Giới thiệu.....</i>	<i>59</i>
<i>Mục tiêu.....</i>	<i>59</i>
<i>Tiến trình trình diễn 3D</i>	<i>59</i>
<i>Các mô hình (model)</i>	<i>60</i>
<i>Sự tiến triển của tiến trình (với chương trình ADT và chương trình VIZ Render)</i>	<i>62</i>
<i>Các khối hình học liên kết</i>	<i>63</i>
<i>Ánh sáng và vật liệu</i>	<i>64</i>
<i>Tiến trình kết xuất ảnh (rendering)</i>	<i>64</i>
<i>Tập hợp dữ liệu Chương 2.....</i>	<i>65</i>
<i>Khởi động chương trình Autodesk Architectural Desktop và tải một file</i>	<i>65</i>
<i>Quan sát bản vẽ theo góc nhìn 3D.....</i>	<i>66</i>
<i>Giao diện người dùng (UI) trong VIZ Render.....</i>	<i>66</i>
<i>Thanh trạng thái Status Bar và các công cụ điều khiển hoạt cảnh</i>	<i>67</i>
<i>Các menu và thanh toolbar.....</i>	<i>67</i>
<i>Các menu phân tư Quad</i>	<i>68</i>
<i>Bảng palette công cụ</i>	<i>69</i>
<i>Các khung nhìn (viewports).....</i>	<i>71</i>

Các công cụ điều hướng khung nhìn	74
Sử dụng bánh xe lăn con chuột	76
Công cụ Zoom (thu phóng) và Pan (dịch chuyển)	76
Các công cụ thu phóng khác	77
Chuyển đổi khung nhìn hiện hành	78
Công cụ Arc Rotate	79
Các menu khung nhìn	81
Bảng lệnh (command panel)	82
Tham số của một vật thể	83
Các phép biến đổi (Transform)	83
Làm việc với file liên kết	86
Chức năng File Link Manager	86
Tải lại từ chương trình ADT	87
Hiệu chỉnh mô hình trong chương trình ADT	88
Tải lại (reload) file từ chương trình VIZr	89
Hiệu chỉnh vật liệu trong chương trình VIZr	90
Các tùy chọn tải lại (reload)	94
Tải lại khung cảnh VIZ Render	96
Phục hồi khung cảnh gốc	98
Nhập file (merge)	99
Nhập một file .drf	100
Menu tools	101
Công cụ Align (giống vị trí)	101
Tạo mới một nguồn sáng	103
Công cụ Array (tạo dãy)	106
Công cụ Mirror	108
Công cụ Clone (sao chép)	109
Hộp thoại Seletion Floater	111