

<<用3DS MAX模拟真实景物>>

图书基本信息

书名：<<用3DS MAX模拟真实景物>>

13位ISBN编号：9787115069122

10位ISBN编号：7115069123

出版时间：2001-03-01

出版时间：人民邮电出版社

作者：太阳工作室

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>

<<用3DS MAX模拟真实景物>>

内容概要

使用3DS MAX制作逼真的场景画面一直是三维艺术家重点钻研的难题。

在国内，擅长制作生动的3D场景的三维艺术家更是缺乏。

面对这种情况，我们从广告公司和电视台组织了一批三维艺术高手，共同策划编写了这本教材，专门探讨如何使用3DS MAX制作出逼真的3D场景。

该书本着“同探讨三维效果，兼顾初、中、高级所有用户”的宗旨，从制作逼真静物开始，循序渐进、由浅至深、深入浅出地将一系列制作难点和解决方案提供给广大三维艺术的爱好者。

本书通过对十几个关键性的问题的探讨，给读者以启迪。

如：使用环境的远近和复杂场景的建造秘诀、体光的虚实效果处理、海底效果和冰块材质的不同制作技法等。

我们相信，通过本书的学习可以使三维艺术创作者在创作意识上达到一个较高的层次，在实际的创作过程中彻底解决模拟真实景物的难题。

本书的配套光盘中不但包含有本书的实例场景，另外还附有上百兆字节精彩的影视业创作成功案例的素材模型和贴图文件。

值得一提的是，光盘中附带的精彩的国际获奖动画作品，使读者可以观赏到国外的大制作。

本书是各类三维软件使用人员的最佳参考资料，同时也可作为相关美术院校和三维图形培训班的教材。

<<用3DS MAX模拟真实景物>>

书籍目录

第1章 3DS MAX R3.1概述	1.1 3DS MAX R3.1系统要求	2	1.2 安装方法	3
1.2.1 安装硬件锁	3	1.2.2 确定使用权	3	1.2.3 安装选项
1.2.4 安装步骤	4	1.2.4 安装步骤	4	1.2.4 安装步骤
1.3 3DS MAX R3.1新增功能	5	1.3.1 新增自定面板操作	5	1.3.2 新增选择功能
1.3.2 新增选择功能	5	1.3.3 材质编辑器新增功能	5	1.3.4 新增Effects效果模块
1.3.5 新增略图列表工具	8	1.3.6 新增MAXScript脚本语言	8	1.3.7 新增修改命令工具
1.3.8 强大的Mesh Smooth网格柔化工具	10	1.3.9 新增的CrossSection横截面工具	11	1.3.10 新增Spacing Tool间隔工具
1.3.10 新增Spacing Tool间隔工具	11	1.3.11 新增的体雾效果	12	1.3.12 新增Terrain地形创建工具
1.3.12 新增Terrain地形创建工具	13	1.3.13 新增Ring Wave环形波浪创建工具	13	1.3.14 新增动力学创建工具
1.3.14 新增动力学创建工具	13	1.3.15 增强的粒子系统	14	1.3.16 增强的IK反向动力学
1.3.16 增强的IK反向动力学	15	1.3.17 增强的Track View轨迹视图	16	1.3.18 增强的光照效果
1.3.18 增强的光照效果	16	1.3.19 超强的NURBS曲线造型功能	17	1.3.20 增强的面片造型工具
1.3.20 增强的面片造型工具	17	1.4 图像处理基本概念	18	1.4.1 颜色
1.4.1 颜色	18	1.4.2 分辨率	18	1.4.3 色彩模式
1.4.2 分辨率	18	1.4.3 色彩模式	19	1.4.4 常见的图像文件格式
1.4.3 色彩模式	19	1.4.4 常见的图像文件格式	20	1.5 电脑动画的概念
1.4.4 常见的图像文件格式	20	1.5.1 二维动画	21	1.5.2 三维动画
1.5.1 二维动画	21	1.5.3 计算机动画的简单原理	23	1.5.4 电脑动画压缩技术
1.5.2 三维动画	22	1.5.4 电脑动画压缩技术	23	1.6 常见的3DS MAX共享文件格式
1.5.4 电脑动画压缩技术	23	1.6.1 可输入的文件格式	24	1.6.2 可输出的文件格式
1.6.1 可输入的文件格式	24	1.6.2 可输出的文件格式	27	第2章 3DS MAX R3.1的使用规则
1.6.2 可输出的文件格式	27	2.1 了解MAX的工作界面	32	2.1.1 进入3DS MAX R3.1系统
2.1 了解MAX的工作界面	32	2.1.2 3DS MAX R3.1工作窗口	32	2.1.3 使用3DS MAX R3.1
2.1.1 进入3DS MAX R3.1系统	32	2.1.3 使用3DS MAX R3.1	33	2.2 创建三维模型
2.1.2 3DS MAX R3.1工作窗口	32	2.2.1 创建三维模型概论	44	2.2.2 MAX工作环境的设置
2.1.3 使用3DS MAX R3.1	33	2.2.1 创建三维模型概论	44	2.2.3 关于建模的细节
2.2 创建三维模型	44	2.2.2 MAX工作环境的设置	44	2.2.4 建立基本模型
2.2.1 创建三维模型概论	44	2.2.3 关于建模的细节	44	2.3 控制物体的材质
2.2.2 MAX工作环境的设置	44	2.2.4 建立基本模型	45	2.4 摄像机和灯光
2.2.3 关于建模的细节	44	2.3 控制物体的材质	50	2.4.1 创建摄像机透视视图
2.2.4 建立基本模型	45	2.4.1 创建摄像机透视视图	51	2.4.2 灯光概述
2.3 控制物体的材质	50	2.4.2 灯光概述	52	2.4.3 MAX的灯
2.4 摄像机和灯光	55	2.4.3 MAX的灯	56	2.4.4 光的打法及其影响
2.4.1 创建摄像机透视视图	56	2.4.4 光的打法及其影响	58	2.4.5 灯光特效
2.4.2 灯光概述	57	2.4.5 灯光特效	58	2.4.6 场景灯光
2.4.3 MAX的灯	57	2.4.6 场景灯光	61	2.4.7 创建聚光灯
2.4.4 光的打法及其影响	58	2.4.7 创建聚光灯	62	2.4.8 创建泛光灯
2.4.5 灯光特效	58	2.4.8 创建泛光灯	62	2.4.9 衰减功能
2.4.6 场景灯光	61	2.4.9 衰减功能	64	2.5 场景的渲染
2.4.7 创建聚光灯	62	2.5.1 场景渲染概述	67	2.5.2 渲染工具介绍
2.4.8 创建泛光灯	62	2.5.2 渲染工具介绍	67	第3章 冰镇啤酒
2.4.9 衰减功能	64	第3章 冰镇啤酒	71	3.1 建立喷射效果
2.5 场景的渲染	67	3.1 建立喷射效果	71	3.2 设置啤酒颜色
2.5.1 场景渲染概述	67	3.2 设置啤酒颜色	75	3.3 设置啤酒罐
2.5.2 渲染工具介绍	67	3.3 设置啤酒颜色	75	3.4 建立啤酒罐
第3章 冰镇啤酒	71	3.4 建立啤酒罐	76	3.5 制作啤酒标签材质
3.1 建立喷射效果	76	3.5 制作啤酒标签材质	81	3.6 啤酒罐开口
3.2 设置啤酒颜色	75	3.6 啤酒罐开口	83	3.7 啤酒罐的面贴图
3.3 设置啤酒罐	76	3.7 啤酒罐的面贴图	86	3.8 将超级喷射加入到啤酒罐
3.4 建立啤酒罐	76	3.8 将超级喷射加入到啤酒罐	88	3.9 制作冰块
3.5 制作啤酒标签材质	81	3.9 制作冰块	89	3.10 给冰块制作凹凸效果
3.6 啤酒罐开口	83	3.10 给冰块制作凹凸效果	91	3.11 给冰块制作光线追踪材质
3.7 啤酒罐的面贴图	86	3.11 给冰块制作光线追踪材质	93	3.12 设置环境
3.8 将超级喷射加入到啤酒罐	88	3.12 设置环境	96	第4章 篝火晚会
3.9 制作冰块	89	第4章 篝火晚会	100	4.1 制作燃烧效果
3.10 给冰块制作凹凸效果	91	4.1 制作燃烧效果	100	4.2 制作篝火火焰
第4章 篝火晚会	100	4.2 制作篝火火焰	106	4.3 改变燃烧的高度并设置木炭的材质
4.1 制作燃烧效果	100	4.3 改变燃烧的高度并设置木炭的材质	111	4.4 制作篝火中冉冉上升的火星
4.2 制作篝火火焰	106	4.4 制作篝火中冉冉上升的火星	115	4.5 制作火星的光晕效果
4.3 改变燃烧的高度并设置木炭的材质	111	4.5 制作火星的光晕效果	119	第5章 翻页的书
4.4 制作篝火中冉冉上升的火星	115	第5章 翻页的书	126	5.1 创建书籍卷页
4.5 制作火星的光晕效果	119	5.1 创建书籍卷页	126	5.2 创建卷页动画
第5章 翻页的书	126	5.2 创建卷页动画	128	5.3 给书籍制作材质
5.1 创建书籍卷页	126	5.3 给书籍制作材质	133	5.4 对卷页进行贴图
5.2 创建卷页动画	128	5.4 对卷页进行贴图	135	第6章 雪山
5.3 给书籍制作材质	133	第6章 雪山	138	6.1 建立山脉
5.4 对卷页进行贴图	135	6.1 建立山脉	138	6.2 加入文字
第6章 雪山	138	6.2 加入文字	142	6.3 设置文字动画
6.1 建立山脉	138	6.3 设置文字动画	144	6.4 增加特殊效果
6.2 加入文字	142	6.4 增加特殊效果	146	第7章 珠穆朗玛峰的夕阳
6.3 设置文字动画	144	第7章 珠穆朗玛峰的夕阳	152	7.1 创建山脉模型
6.4 增加特殊效果	146	7.1 创建山脉模型	152	7.2 建立场景气氛
第7章 珠穆朗玛峰的夕阳	152	7.2 建立场景气氛	154	7.3 加入适合场景的灯光
7.1 创建山脉模型	152	7.3 加入适合场景的灯光	157	7.4 增加光斑效果
7.2 建立场景气氛	154	7.4 增加光斑效果	158	第8章 烛光晚会
7.3 加入适合场景的灯光	157	第8章 烛光晚会	162	8.1 制作烛油流动的蜡烛
7.4 增加光斑效果	158	8.1 制作烛油流动的蜡烛	162	8.2 设置蜡烛燃烧动画
第8章 烛光晚会	170	8.2 设置蜡烛燃烧动画	172	8.3 设置烛油流动动画
8.1 制作烛油流动的蜡烛	162	8.3 设置烛油流动动画	172	8.4 设置蜡烛火焰
8.2 设置蜡烛燃烧动画	172	8.4 设置蜡烛火焰	175	8.5 设置蜡烛材质
8.3 设置烛油流动动画	172	8.5 设置蜡烛材质	178	8.6 设置灯光的秘密
8.4 设置蜡烛火焰	175	8.6 设置灯光的秘密	180	8.7 设置灯光动画
8.5 设置蜡烛材质	178	8.7 设置灯光动画	185	第9章 孤独的雪人
8.6 设置灯光的秘密	180	第9章 孤独的雪人	188	9.1 建立雪地
8.7 设置灯光动画	185	9.1 建立雪地	188	9.2 制作雪人
第9章 孤独的雪人	193	9.2 制作雪人	190	9.3 制作雪花材质
9.1 建立雪地	188	9.3 制作雪花材质	193	9.4 给场景加入雾效
9.2 制作雪人	190	9.4 给场景加入雾效	194	9.5 给场景加入雪花
9.3 制作雪花材质	193	9.5 给场景加入雪花	196	第10章 研究体光效果
9.4 给场景加入雾效	194	第10章 研究体光效果	200	10.1 制作体光效果
9.5 给场景加入雪花	196	10.1 制作体光效果	200	10.2 制作光线中的灰尘效果
第10章 研究体光效果	206	10.2 制作光线中的灰尘效果	206	

<<用3DS MAX模拟真实景物>>

第11章 燃烧的行星	11.1 制作行星和火焰辅助体	214	11.2 给
辅助体增加火焰效果	216	11.3 设置背景	218
11.5 加入行星辉光效果	220	11.4 编辑行星材质	219
球	12.1 制作月球	230	11.6 制作爆炸碎块
12.4 制作火山喷发	238	12.2 制作爆炸冲击波	232
12.5 制作彗星和冲击波的火焰	239	12.3 制作彗星	236
第13章 卷曲的文字	13.1 制作卷曲的文字	248	13.2 给文字设置金属材质
13.3 给文字设置卷曲效果	252	13.4 制作文字框	253
13.5 制作三维画框	254	14.1 建立一个地球	260
第14章 美丽的家园	14.2 加入背景	263	14.4 为地球加入光斑
14.3 制作地球光晕	265	14.5 制作海底材质	280
15.1 海底场景的建立	278	15.2 制作海底动画	285
15.4 给雾体加入贴图	284	15.3 制作海	283
第16章 彩蝶戏春	16.1 制作花卉	288	16.2 制作花丛和蝴蝶的组合
16.3 蝴蝶飞舞的动画	295	16.3 制作咖啡局部	300
17.2 建立喷水器	302	17.3 制作水雾效果	305
18.1 建立咖啡滴	310	18.2 制作咖啡材质	313
18.4 设置咖啡的空间扭曲	318	18.3 制作咖啡杯	315
18.5 制作咖啡的涟漪动画	319	18.6 制作溅起	320
19.3 设置钻石的星光	328	19.1 制作钻石	324
19.2 制作海底水晶宫	334	19.2 编辑钻	326
20.2 制作海底光线	337	20.1	324
		第20章 水晶宫	

<<用3DS MAX模拟真实景物>>

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>