

<<图解3D Studio 4.x>>

图书基本信息

书名：<<图解3D Studio 4.x>>

13位ISBN编号：9787301042670

10位ISBN编号：7301042671

出版时间：1999-08

出版单位：北京大学出版社

作者：王宇,张俊

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>

<<图解3D Studio 4.x>>

内容概要

本书是《流行软件看图学丛书》中的一本。

书中所介绍的Autodesk 3D Studio是制作三维造型和动画的多功能软件，可以创造出丰富多彩的视觉形象。

本书分为10章，分别对3D Studio的入门操作、基本造型设计、点边面的创建和修改、灯光和摄像机的设置、贴图、材质编辑器、2D Shaper、3D Loftter和动画编辑等作了详尽的说明和介绍，并配以大量典型的范例和清晰的图示以供读者参考和学习。

本书的编写遵循简单明了、循序渐进的原则，充分考虑读者的需求，使读者可以在轻松自如的环境中掌握3D Stodio的基本操作。

本书结构合理，概念清晰，范例丰富，既可以作为美工设计人员的参考书籍，也可以作为广大动画制作爱好者的入门读物。

书籍目录

第一章3D Studio系统入门

1.13D Studio简介

1.23D Studio的安装

1.2.1系统需求

1.2.2安装步骤

1.33D Studio的主要组成

1.43D Studio界面入门

1.4.13D Editor主界面

1.4.22D Shaner , 3D Loftter和Keyframer主界面

1.4.3材质编辑器主界面

1.53D Studio操作入门

1.5.1菜单操作

1.5.2视图区操作

1.5.3图标命令区操作

1.5.4一些有用的设置操作

1.5.5Render命令组操作

第一章物体的创建与修改

2.13D Editor的基本概念

2.1.1基本元素

2.1.23D Editor的视图

2.1.3Faceted、Smoothed和Values的意义与区别

2.1.4自用轴与公用轴的区别

2.23D Editor中物体的建立

2.2.1创建长方体

2.2.2利用线段数创建球体 (LSphere)

2.2.3利用面数创建球体 (GSphere)

2.2.4创建半球体 (Hemisph)

2.2.5创建圆柱体 (Cylinder)

2.2.6创建管状体 (Tube)

2.2.7创建环状体 (Torus)

2.2.8创建圆锥体 (Cone)

2.33D Editor中物体的间接创建

2.3.1物体的复制

2.3.2物体的合并

2.3.3将2D造型转化为网状物体

2.3.4两个物体间的布尔运算

2.3.5元素的复制

2.3.6元素的分离

2.3.7物体的分裂

2.3.8沿直线成组建立物体

2.3.9沿环状放射线成组建立物体

2.43D Editor中物体的修改

2.4.1物体的移动

2.4.2物体的旋转

2.4.3物体的H维缩放

- 2.4.4物体的三维缩放
- 2.4.5物体的倾斜
- 2.4.6物体的镜射
- 2.4.7物体的弯曲
- 2.4.8改变物体的粗细
- 2.4.9物体的平面对齐
- 2.4.10物体的属性设置
- 2.4.11物体的删除
- 2.4.12元素的移动
- 2.4.13元素的旋转
- 2.4.14元素的二维缩放
- 2.4.15元素的三维缩放
- 2.4.16元素的倾斜
- 2.4.17元素的镜射
- 2.4.18元素的弯曲
- 2.4.19改变元素的粗细
- 2.4.20元素的平面对齐
- 2.4.21元素的删除
- 2.53D Editor中物体的选取和显示
- 2.5.1物体的选择
- 2.5.2元素的选择
- 2.5.3物体和元素的隐藏
- 2.5.4物体和元素的隐藏取消
- 2.5.5物体的显示方式
- 2.5.6物体的冻结
- 2.5.7物体重画模式的设定
- 第三章点、边、面的建立及修改
- 3.1点、边、面的认识
- 3.2对点的处理
- 3.3对边进行处理
- 3.4对面的处理
- 第四章灯光的设置
- 4.1灯光的作用及类型
- 4.1.1灯光的作用
- 4.1.2灯光的类型
- 4.2环境灯 (Ambient)
- 4.3泛光灯 (Omni)
- 4.3.1Light / Omni / Place Hilite命令
- 4.3.2Light / Omni / Adjust命令
- 4.3.3Attenuation的设置和Light / Omni / Ranges
- 4.4聚光灯 (Spot)
- 4.4.1聚光灯的设置
- 4.4.2光圈和光景的设置
- 4.4.3Rectangle矩形聚光灯
- 4.4.4入射光线的调整
- 4.4.5图像投影 (幻灯片) 的操作
- 4.4.6聚光灯的投影模式及阴影处理

<<图解3D Studio 4.x>>

4.5不受灯光影响的物体设置

第五章摄像机

5.1摄像机的建立

5.2摄像机的调整

5.2.1Move (移动)

5.2.2Roll (旋转)

5.2.3Fov (视角)

5.2.4Dolly (推拉)

5.2.5Perspective (透视)

5.2.6Adjust (调整)

5.2.7Range (范围)

5.2.8Delete (删除)

5.3环境雾的设置

5.4光线衰减的设置

5.5Layered Fog (层雾) 的设置

5.6CAMERA / PREVU摄像机视图着色处理显示

第六章3D Editor中Surface命令组

6.1从*.3DS文件中建立材质库

6.2材质的各种属性

6.3三种贴图坐标模式

6.4贴图坐标的应用

6.5在同一个物体上建立不同的贴图坐标

6.6六面材质的设置

第七章材质编辑器操作

7.1界面介绍

7.2材质属性的设置

7.2.1Ambient、Diffuse和Specular按钮

7.2.2Shimness和Shin.Strength的设置

7.2.3Transparency的设置

7.2.4Trans.Falloff的设置

7.2.5Self Illum的设置

7.2.6Wire的设置

7.2.7着色模式的设置

7.3贴图属性的设置

7.3.1Texture纹理贴图

7.3.2Opacity透明贴图

7.3.3Bump凹凸贴图

7.3.4Specular反光贴图

7.3.5Shimness控制反光贴图

7.3.6Self Illum自发光贴图

7.3.7Reflection反射贴图

7.3.8Face刻面贴图

7.4材质的存储和删除

第八章平面图形设计 2D Shaper

8.12D Shaper的基本元素

8.2创建2D曲线

8.2.1创建直线(曲线)

<<图解3D Studio 4.x>>

- 8.2.2创建手工画线
- 8.2.3创建圆弧
- 8.2.4创建矩形（正方形）
- 8.2.5创建圆形
- 8.2.6创建椭圆
- 8.2.7创建多边形
- 8.2.8创建英文文字
- 8.3选取和编辑2D曲线
- 8.3.1打开和封闭曲线
- 8.3.2连接曲线
- 8.3.3对曲线进行布尔运算
- 8.3.4给曲线加轮廓
- 8.3.5顶点和多边形的移动
- 8.3.6公用轴与自用轴
- 8.3.7顶点和多边形的旋转
- 8.3.8顶点和多边形的放缩
- 8.3.9顶点和多边形的倾斜
- 8.3.10顶点、线段与多边形的调整
- 8.3.11顶点的连接
- 8.3.12直线与曲线的互变
- 8.3.13顶点、线段与多边形的删除
- 8.3.14剪切线段
- 8.3.15插入顶点
- 8.3.16多边形的镜射
- 8.42D Shaper和3D Loftter的关系
- 第九章立体图形设计 3D Loftter
- 9.1了解3D Loftter
- 9.1.13D Loftter的一些基本术语
- 9.1.2 3D Loftter的工作区介绍
- 9.2从2D Shaper到3D Loftter
- 9.2.1指定一个被延伸的造型
- 9.2.2输入、输出造型
- 9.2.3用2D Shaper为3D Loftter生成路径
- 9.2.4第一个顶点（Vextex）的选择
- 9.3路径及造型的控制
- 9.3.1对多个造型的使用
- 9.3.2对路径的修改
- 9.3.3编辑路径上的造型
- 9.3.4对Tween和Contour的使用
- 9.3.5变形工具的使用
- 9.3.6实例1：高脚杯的制作
- 9.3.7实例2：茶壶的制作
- 第十章经典动画设计
- 10.1Keyframer基本术语
- 10.2动画变化种类和功能
- 10.3基本动画原理与制作
- 10.3.13D Studio动画制作原理

- 10.3.2调整动画过程中的路径
- 10.3.3使物体变形和旋转
- 10.3.4物体间的连接
- 10.3.5确定物体的移动方式
- 10.3.6虚物体的应用
- 10.4经典动画实例

<<图解3D Studio 4.x>>

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>