

<<3DS MAX核心地带>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX核心地带>>

13位ISBN编号：9787505384095

10位ISBN编号：7505384090

出版时间：2003-1

出版时间：电子工业出版社

作者：刘开和

页数：389

字数：566

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>

<<3DS MAX核心地带>>

内容概要

本书属于《技胜 筹》丛书，3DS MAX是Autodesk公司推出的最新的三维动画制作软件，它是制作动画的好帮手。

三维动画软件是一门系统的、综合了各个自然科学的应用科学。
学习三维动画软件必须扎牢根基，才能在后续的学习中攀登高峰。
本书以扎牢三维动画根基为出发点，介绍了如何改造软件界面以提高工作效率，深入地剖析了三维模型的制作技术，并重点讲述了如何在电脑中虚拟出真实物体的光影和质感。
本书的重点在于场景的模型设计和材质光影的调整，为将来能够完整地掌握高级的动画制作打下牢固的根基。
在本书的最后部分，还就效果图的制作要点做了比较深入的介绍，使学习本书的读者可以轻松地制作出高质量的效果图。
随书附赠光盘包含书中实例的效果图。

本书适合各个层次的读者。
本书也适合在课堂上作为教材使用，因为教师可以对本书中列出的各个思考题进行延伸讲解。

<<3DS MAX核心地带>>

书籍目录

第1篇 准备

第1章 学习准备 3

1.1 熟悉基本界面 3

1.1.1 菜单栏 4

1.1.2 主工具栏 5

1.1.3 控制面板 5

1.1.4 视图工作区 6

1.1.5 视图控制区 10

1.1.6 Animate动画控制区 11

1.1.7 准确绘图与捕捉设置 13

1.1.8 其他功能和按钮 15

1.1.9 专家模式 18

1.1.10 自定义使用界面 19

1.2 小结 22

本章思考 23

第2章 基本操作 25

2.1 工具介绍 26

2.1.1 选择物体 26

2.1.2 移动、旋转和缩放 27

2.1.3 坐标类型和坐标中心控制 28

2.1.4 成组物体 32

2.1.5 轴锁定（也叫轴限制） 34

2.1.6 复制 35

2.1.7 【File】菜单 36

2.1.8 镜像复制 41

2.1.9 Spacing Tool（间隔复制）、Snap Shot（快照复制） 和Array（阵列复制） 42

2.1.10 对齐物体 45

2.2 小结 48

本章思考 48

第2篇 模型设计

第3章 基本物体 51

3.1 Standard Primitives（基本的原始物体） 54

3.1.1 Box（长方体） 54

3.1.2 Sphere（经纬球） 57

3.1.3 Cylinder（圆柱） 58

3.1.4 Torus（圆环） 59

3.1.5 Teapot（茶壶） 61

3.1.6 Cone（圆台） 61

3.1.7 GeoSphere（大地三角网格球） 62

3.1.8 Tube（圆管） 63

3.1.9 Pyramid（棱锥体） 63

3.1.10 Plane（平面） 64

3.2 Extended Primitives（扩展的原始物体） 65

3.2.1 Hedra（多面体） 65

<<3DS MAX核心地带>>

3.2.2 ChamferBox (倒角长方体) 和 ChamferCyl (倒角圆柱)	66
3.2.3 OilTank (油罐体)	67
3.2.4 Spindle (纺锤体)	67
3.2.5 Gengon (多棱柱)	68
3.2.6 RingWave (环形波)	69
3.2.7 Hose (软管体)	70
3.2.8 Torus Knot (环形结)	73
3.2.9 Capsule (胶囊体)	75
3.2.10 L-Ext和C-Ext	75
3.2.11 Prism (棱柱体)	77
3.3 Splines (线条物体)	77
3.3.1 Circle (圆)	79
3.3.2 Arc (弧)	79
3.3.3 Ngon (多边形)	79
3.3.4 Text (文字)	80
3.3.5 Rectangle (矩形)	80
3.3.6 Ellipse (椭圆)	81
3.3.7 Star (星形)	81
3.3.8 Helix (螺旋线)	82
3.3.9 Section (剖面线)	82
3.4 小结	83
本章思考	83
第4章 编辑修改	85
4.1 参数化修改器	88
4.1.1 Bend (弯曲)	89
4.1.2 Taper (锥化)	90
4.1.3 Twist (扭转)	91
4.1.4 Noise (噪杂)	91
4.1.5 Stretch (拉长)	92
4.1.6 Squeeze (挤压)	93
4.1.7 Push (推)	93
4.1.8 Relax (松弛)	93
4.1.9 Ripple (涟漪)	94
4.1.10 Wave (波浪)	95
4.1.11 Skew (倾斜)	95
4.1.12 Slice (切割)	96
4.1.13 Spherify (球形化)	98
4.1.14 Affect Region (影响区域)	98
4.1.15 Lattice (网架化)	99
4.1.16 Mirror (镜像)	100
4.1.17 Displace (置换)	100
4.1.18 Preserve (维持)	102
4.1.19 XForm (X-变形)	103
4.2 物体属性	105
4.2.1 Object Information : 物体信息	106
4.2.2 Rendering Control : 渲染控制	107
4.2.3 Display Properties : 显示属性	107

<<3DS MAX核心地带>>

- 4.2.4 Motion Blur : 运动模糊 108
- 4.2.5 Mental Ray Rendering Control : Mental Ray渲染控制 108
- 4.3 显示 (Display) 面板 109
 - 4.3.1 Display Color : 显示颜色 109
 - 4.3.2 Hide by Category : 按种类隐藏物体 109
 - 4.3.3 Hide : 隐藏 110
 - 4.3.4 Freeze : 冻结 110
 - 4.3.5 Display Properties : 显示属性 111
 - 4.3.6 Link Display : 链接显示 111
- 4.4 一个修改器例子 111
 - 4.4.1 Bend字之“ B ”字 111
 - 4.4.2 Bend字之“ e ”字 113
 - 4.4.3 Bend字之“ n ”字 114
 - 4.4.4 Bend字之“ d ”字 114
- 4.5 小结 116
- 本章思考 116
- 第5章 线条建模 117
 - 5.1 基本参数 118
 - 5.2 从二维线条到三维立体的四种基本修改器 126
 - 5.2.1 Extrude (拉伸) 126
 - 5.2.2 Lathe (旋转) 127
 - 5.2.3 Bevel (倒角) 130
 - 5.2.4 Bevel Profile (轮廓倒角) 131
 - 5.3 面片物体 133
 - 5.4 Surface修改器 137
 - 5.5 Loft (放样) 143
 - 5.5.1 Creation Method (建立方法) 卷展栏 144
 - 5.5.2 Path Paramaters (路径参数) 卷展栏 145
 - 5.5.3 Skin Parameters (表皮参数) 卷展栏 145
 - 5.5.4 Surface Parameters (曲面参数) 卷展栏 148
 - 5.5.5 Deformations (变形) 卷展栏 149
 - 5.5.6 放样物体的子物体控制 155
 - 5.6 举例 158
 - 5.6.1 勺子的两个侧面轮廓的绘制 158
 - 5.6.2 双曲旋转面 159
 - 5.7 小结 160
 - 本章思考 160
- 第6章 网格建模 161
 - 6.1 结构原理 162
 - 6.2 光滑计算 163
 - 6.3 面的夹角和方向 164
 - 6.4 命名选择集 166
 - 6.5 堆栈上传 167
 - 6.6 其他全部参数 168
 - 6.6.1 Selection (选择) 卷展栏 169
 - 6.6.2 Soft Selection (软选择) 卷展栏 169
 - 6.6.3 Surface Properties (曲面属性) 卷展栏 170

<<3DS MAX核心地带>>

6.6.4 Edit Geometry (几何编辑) 卷展栏	172
6.7 Edit Mesh和Editable Mesh	176
6.8 MeshSmooth	179
6.8.1 Subdivision Method : 细分方法	180
6.8.2 Subdivision Amount : 细分数值	180
6.8.3 Local Control : 局部控制	181
6.8.4 Soft Selection : 软选择	182
6.8.5 Parameters : 参数	182
6.8.6 Settings : 设置	183
6.8.7 Settings : 重设	184
6.9 HSDS	185
6.9.1 HSDS Parameters : HSDS参数	186
6.10 两个例子	188
6.10.1 足球的制作	188
6.10.2 羊角锤的制作	191
6.11 小结	193
本章思考	193
第3篇 灯光与材质	
第7章 灯光系统	197
7.1 基于色彩的模拟灯光	198
7.1.1 模拟灯光的类型	199
7.1.2 Omni (泛光灯) 的全部参数	199
7.1.3 Spot Light (聚光灯) 和Direct Light (平行光)	209
7.1.4 Skylight (天光)	210
7.2 高级光照	212
7.3 基于能量的物理灯光	216
7.3.1 物理灯光的类型	216
7.3.2 Target Point (目标点光) 和Free Point (自由点光)	217
7.3.3 Target Linear (目标线光) 和Free Linear (自由线光)	221
7.3.4 Target Area (目标面积光) 和Free Area (自由面积光)	221
7.3.5 IES Sun (物理太阳光) 和IES Sky (物理天光)	221
7.4 光能传递	223
7.5 曝光控制	237
第8章 材质	245
8.1 界面结构	246
8.1.1 样本槽	246
8.1.2 工具按钮	247
8.1.3 材质类型选择区	247
8.1.4 材质参数区	247
8.2 Maps (贴图) 通道	255
8.3 贴图类型	260
8.3.1 Bitmap (位图) 贴图类型	260
8.3.2 Noise (噪声) 贴图类型	267
8.3.3 Bricks (砖) 贴图类型	269
8.3.4 Raytrace (光线跟踪) 贴图类型	271
8.3.5 Reflect/Refract (反射/折射)	272
8.3.6 Flat Mirror (镜面反射)	275

<<3DS MAX核心地带>>

8.3.7 Thin Wall Refraction (薄壁折射)	276
8.3.8 其他贴图类型的应用	276
8.4 专门用于高级光照的材质	277
8.5 小结	279
本章思考	280
第9章 综合练习	281
9.1 一个铜钱	282
9.2 背心盔甲	284
9.3 Boolean (布尔运算)	287
9.3.1 Pick Boolean (选取布尔运算物体) 卷展栏	288
9.3.2 Parameters (参数) 卷展栏	288
9.3.3 Display/Update (显示/刷新) 卷展栏	290
9.4 房间制作	291
9.5 小结	297
本章思考	298
第4篇 环境和特效	
第10章 环境与特效	301
10.1 渲染环境 (一)	304
10.1.1 Fire Effect (火焰效果)	306
10.1.2 Fog (环境雾)	307
10.1.3 Camera (照相机)	310
10.1.4 Volume Fog (体积雾)	311
10.1.5 Volume Light (体积光)	312
10.2 渲染环境 (二)	314
10.2.1 Lens Effects (镜头特效)	315
10.2.2 神奇的Blur (模糊)	326
10.2.3 Brightness and Contrast (亮度和对比度)	330
10.2.4 Color Balance (色彩平衡)	330
10.2.5 Depth of Field (景深)	331
10.2.6 File Output (文件输出)	331
10.2.7 Film Grain (胶片颗粒)	332
10.2.8 Motion Blur (运动模糊)	332
10.3 小结	333
本章思考	333
第5篇 其他	
第11章 渲染输出	337
11.1 Common Parameters (通用参数)	341
11.1.1 Time Output (时段输出) 组	341
11.1.2 Output Size (输出尺寸) 组	342
11.1.3 Options (选项) 组	343
11.1.4 Advanced Lighting (高级光照) 组	343
11.1.5 Render Output (渲染输出) 组	344
11.2 Render Elements (渲染元素)	345
11.3 Email Notifications (邮件提醒)	345
11.4 Max Default Scanline A-Buffer (扫描线渲染器)	346
11.5 练习一: 渲染输出	349
11.6 练习二: 渲染效果	354

<<3DS MAX核心地带>>

11.6.1 Options (选项) 组	354
11.6.2 Anti-Aliasing (抗锯齿) 组	356
11.6.3 Global Super Sampling与Color Range Limiting	358
11.6.4 Object Motion Blur与Image Motion Blur	359
11.7 小结	361
本章思考	362
第12章 建筑应用	363
12.1 输入CAD的DWG文件	365
12.2 尺寸的要求	369
12.3 两种建筑模型的制作方法	371
12.3.1 从平面开始绘制建筑模型	371
12.3.2 从立面开始绘制建筑模型	374
12.4 Light Tracer渲染的模型要求	377
12.5 渲染结果与其他图片在Photoshop中的合成	378
12.5.1 建议使用的输出格式	378
12.5.2 为效果图添加环境和人物	380
12.6 小结	381
本章思考	382
附录A 摄象机的真实模拟	383
A.1 参数部分	384
A.2 两个练习	386
A.2.1 运动模糊	387
A.2.2 景深	388

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>