

<<3ds max三维动画>>

图书基本信息

书名：<<3ds max三维动画>>

13位ISBN编号：9787040169874

10位ISBN编号：7040169878

出版时间：2005-7

出版范围：高等教育

作者：黄心渊

页数：271

字数：510000

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>

前言

3ds max是Autodesk公司的专业建模、动画和图像制作软件，在建筑设计、广告、影视、工业设计、游戏设计、多媒体制作、辅助教学以及工程可视化等领域都有广泛应用。在建筑设计和表现方面，3ds max更是占统治地位，几乎国内所有建筑效果图和建筑动画都是由3dsmax完成的。

因此，熟练掌握该软件，对读者掌握实际应用技能和从事专业设计工作将会有很大帮助。

本书以Autodesk公司的3ds max 7中文版为基础，概要介绍了3ds max 7的基本功能和操作方法，重点讲解了其在建筑表现领域，尤其是室内效果图制作方面的应用流程和技巧。

全书共分为12章：第1章介绍3ds max 7的用户界面，包括经常使用的命令面板、工具栏、视图导航控制按钮和动画控制按钮。

第2章介绍3ds max 7中打开、保存以及合并文件的方法，并简述了创建、修改、选择对象的工具及命令。

第3章介绍使用3ds max建模的基本方法，包括使用创建命令面板直接生成建筑构件、通过修改标准几何体创建造型简洁的家具，以及使用多截面放样制作窗帘等。

第4章介绍造型美观精致的柱子、门和折叠椅子的制作方法以及更为复杂的模型如复杂电脑桌和洗手盆等的制作，涉及多种建模方法的综合运用。

第5章介绍材质和贴图的基本概念、类型与使用技巧以及建筑表现中常用材质的制作方法。

第6章介绍建筑室内设计常用的构图以及摄影机的特点和使用方法。

第7章介绍室内场景的搭建流程，强调在建立模型的同时考虑后期调整模型的方便性、模型面数的优化等。

第8章介绍使用光度学灯光和光域网文件为室内空间布光的方法。

第9章介绍3ds max 7渲染设置的基本方法，重点讲解使用光能传递方式渲染室内效果图的流程。

第10章介绍使用Photoshop对渲染图进行后期处理的技巧，包括调整其亮度、颜色以及添加饰品等。

第11章通过两个室内效果图制作实例，巩固前面各章学习的知识，包括建模、布光、应用材质、渲染输出及后期处理。

第12章介绍3dsmax 7中动画的基本概念，并结合实例讲解关键帧动画的制作方法。

为了满足高职高专教学的需要，本书配备了大量的实例，并在每章最后附有习题，书后附有各章参考答案便于读者学习与掌握。

本书由黄心渊教授任主编（前言及第1、2、3、4章），参加本书编写的还有林杉（第7、8、9章）、刘小玲（第5、6、12章）和翟海娟（第10、11章）等。

由于作者的水平有限，书中的错漏在所难免，敬请读者批评指正。

<<3ds max 三维动画>>

内容概要

本书是高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材，是参考Autodesk多媒体分公司Discreet公司培训大纲，结合作者多年从事教学与制作的经验和高职高专应用技能的需要编写的3ds max教程。

本书结构清晰，实例丰富，讲解详细，并在每章最后配有习题。

全书共分12章，概要介绍了3ds max 7的基本功能和操作方法，通过大量实例，重点讲解了其在建筑表现领域，尤其是室内效果图制作方面的应用流程和技巧。

主要包括简单和复杂模型的建立、准确定位、常用建筑建模工具的使用、摄影机的使用、高级灯光的使用、基本材质和建筑材质的综合运用、渲染输出以及后期处理等。

书中涉及的大部分实例都有详细的操作步骤，实例用到的所有模型和贴图文件以及完成图都收录在随书光盘中，供读者查阅和参考。

本书适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院，也可供示范性软件职业技术学院、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养培训班使用，还可供本科院校、计算机专业人员和希望从事建筑可视化以及动画设计与制作的人员自学和参考使用。

<<3ds max 三维动画>>

书籍目录

第1章 认识3ds max 7 1.1 用户界面 1.1.1 菜单栏 1.1.2 主工具栏 1.1.3 命令面板 1.1.4 视图窗口与视图控制区 1.1.5 动画控制区 1.1.6 状态栏 1.2 界面定制与调用 1.3 系统单位设定 1.4 快捷键定制 本章小结 习题第2章 使用文件和对象工作 2.1 文件操作 2.1.1 3ds max 7 支持的文件类型 2.1.2 文件的打开、保存与合并 2.2 对象的创建与修改 2.2.1 创建对象的方法 2.2.2 修改对象的参数 2.3 对象的选择 2.3.1 选择对象的方法 2.3.2 选择集 2.3.3 组 2.4 对象的变换 2.4.1 对象轴心点的变换 2.4.2 对象的相位调整 2.4.3 坐标系的变换 2.4.4 对齐、镜像与阵列命令 2.5 准确绘图功能的应用 2.5.1 变换的键盘输入 2.5.2 绘图中的捕捉 2.5.3 增量捕捉 2.5.4 使用捕捉变换对象实例 本章小结 习题第3章 制作简单模型 3.1 使用创建命令面板直接生成建筑构件 3.1.1 门的制作 3.1.2 窗的制作 3.1.3 楼梯的制作 3.2 通过创建并修改标准几何体制作造型简洁的家具 3.2.1 衣柜的制作 3.2.2 沙发的制作 3.2.3 电脑桌的制作 3.3 使用倒角和放样制作室内装饰品 3.3.1 窗帘的制作 3.3.2 画框的制作 3.3.3 卡通造型时钟的制作 本章小结 习题第4章 制作复杂模型 4.1 二维图形编辑及三维图形制作 4.1.1 罗马柱的制作 4.1.2 复杂造型的门的制作 4.1.3 折叠椅的制作 4.2 高级建模工具的应用 4.2.1 办公用椅的制作 4.2.2 复杂造型的电脑桌的制作 4.2.3 地灯的制作 4.2.4 电视机的制作 4.2.5 洗手盆、水龙头的制作 本章小结 习题第5章 使用材质与贴图 5.1 材质与贴图的概念 5.2 材质的应用 5.2.1 材质编辑器的布局 5.2.2 为对象添加材质第6章 设置摄影机第7章 搭建室内场景第8章 室内效果图布光第9章 渲染输出第10章 Photoshop 后期处理第11章 室内效果图制作实例第12章 动画参考答案

章节摘录

7.8为模型添加材质 当客厅的模型完全建立起来后,就可以开始对材质进行仔细的调整,将原有的模型按其自身材质属性来重新完善。

在为模型指定材质时,要对不同材料的属性有明确的概念,注意区分不同材料表面的特性及共性,如表面纹理、色彩、反射能力、硬度和透明度等。

这样,在调节材质相关参数时就可以做到心中有数,当然这种能力离不开平时对生活环境的观察。

下面将遵循从整体入手的原则,为客厅模型指定材质。

3ds max 7提供了15种基本材质类型,分别是Ink ' n Paint、Lightseape、变形器、标准、虫漆、顶 / 底、多维 / 子对象、高级照明覆盖、光线跟踪、合成、混合、建筑、壳材质、双面、无光 / 投影。

不同的材质类型和贴图通道显示了材质编辑器的强大功能,合理地应用不同类型的材质及贴图纹理,可以调节出非常逼真的材质,大大增强模型的真实感。

在指定材质前先要说明的是,将来要使用3ds max 7高级照明部分中的光能传递方式来渲染视图,那么,这里就涉及到一种新型材质类型——高级照明覆盖,它是为了配合3ds max 7的光能传递渲染方式而出现的。

在指定新材质前,先要将各个物体的材质转换成高级照明覆盖材质类型,它的相关调整选项在下面会有详细解释。

现在以第一个材质球“踢角”为例,学习如何转换其材质类型。

具体操作步骤如下: 按下键盘上的【M】键调出材质编辑器,选中任意一个材质球,单击Standard按钮,在弹出的对话框里选择“高级照明覆盖”,如图7.62所示。

单击[确定]按钮,弹出“替换材质”对话框,如图7.63所示。

此时,系统询问是丢弃旧材质还是保留旧材质并更换为高级照明覆盖这种材质类型。

在这里要选择第二个选项,即系统默认的“将旧材质保存为子材质”。

单击确定按钮,在材质编辑器中就会出现图7.64所示的“高级照明覆盖材质”卷展栏。为保持完整性,在后面的渲染应用中会有相关解释。

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>