

## <<3DS-MAX强力插件>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS-MAX强力插件>>

13位ISBN编号：9787502757885

10位ISBN编号：7502757880

出版时间：2002-10

出版时间：海洋出版社，中国青年出版社

作者：金祥润

页数：568

译者：邸春红

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强力插件>>

### 内容概要

本书由韩国资深3D设计师精心编著。

本书从3DS MAX成百上千个外挂插件中精选了7个作为本书主要内容，全面而详尽地讲解了插件基本知识，并通过生动精彩的实例制作来剖析这些插件的具体使用技巧。

掌握了这些最经典实用的插件，您一定会向3D专家行列迈进一大步。

书中推荐的3DS MAX专业网站将为您的学习与设计工作带来极大的帮助。

本书是介绍3DS MAX外挂插件的经典之作，是MAX专业用户必备参考书。

## <<3DS-MAX强力插件>>

### 作者简介

金祥润

获得韩国产业设计作品征集大赛奖项

获得韩国化妆品优秀设计征集大赛奖项

毕业于汉城产业研究生院 产业设计学科 (工业设计专业)

1997-1998年担任Garam Service及Malu Service的3D建模工作 (POP)

1998-2000年担任HI-FIVE (株) 市场部

Interior/Display

历任PI

## <<3DS-MAX强力插件>>

### 书籍目录

前言  
本书结构  
Gallery  
3D作品范例  
国外3D站点介绍  
3DS MAX快捷键  
附书CD的使用方法  
插件的位置和确认方法  
Part 1:Texture Layer  
Chapter 01 Texture Layer简介  
Chapter 02 Texture Layer (Tex Lay修改器)  
Channels Manager面板  
Mapping面板  
Tiling  
Attenuation  
使用Attenuation  
Alignment  
Spline Mapping  
Spline Mapping范例  
Free Form Mapping  
Free Form Mapping范例  
Chapter 03 Texture Layer Attenuation  
Attenuation  
UVW Normal Attenuation  
UVW Norml Attenuation的选项  
Chapter 04 Texture Layer Composite Map  
Chapter 05 TLUnwrap  
Channel面板  
Trim Mesh面板  
Mesh面板  
Bitmap Properties面板  
Chapter 06 TLUnwrap范例  
Chapter 07 ModSpace  
Source Modifier Space  
Destination Modifier Space  
Paste Modifier Space按钮  
Chapter 08 ModSpace范例  
Chapter 09 Texture Layer和TLUnwrap  
在青蛙物体上添加Diffuse贴图  
调整Spline的法线  
根据Spline调整Gizmo的半径  
进行青蛙躯体上Diffuse贴图的绘制操作  
在青蛙躯体上进行Diffuse贴图操作  
在青蛙后腿上添加新的通道, 并进行贴图操作  
对后leg的Diffuse贴图进行绘制

## <<3DS-MAX强力插件>>

在青蛙前腿上进行贴图操作

在青蛙的嘴上进行Free Form Mapping操作

缩短渲染时间

Part2:Cult3D

Chapter 01 Cult3D

Cult3D简介

Cult3D的特点

Cult3D Designer应用

Cult3D Publishing

Cult3D Exporter对话框

Chapter 02 安装Cult3D插件

安装方法

Chapter 03 Cult3D的用户界面

Cult3D界面

Event Map窗口

事件设置选项菜单

Scene Graph窗口

Preview窗口

Action窗口

Object Properties窗口

Event窗口

Chapter 04 保存最终结果

Object motions选项卡

Vertex motions选项卡

Sounds选项卡

Geometries选项卡

Chapter 05 Cult3D跟着做

Cult3D的基本事件和动作例解

Cult3D Event与Action的实例

Chapter 06 Cult3D与互联网

转换成网络文件

参考材料

Part 3: Lighting Techniques

Chapter 01 复习聚光灯

实现泛光灯效果

制作柔和的轮廓

距离与光强度公式

强调黑暗中的图像

Chapter 02 灯光的差别化

Chapter 03 泛光灯, 聚光灯, 平行光, 环境光

Chapter 04 Diffuse, Specular, Ambient Color

Chapter 05 按功能分类的灯光: Key, Fill, Back Light

Part 4:Mental Ray

Chapter 01 Mental Ray的定义

简单介绍Mental Ray

Mental Ray概要

Mental Ray的基本知识

## <<3DS-MAX强力插件>>

Mental Ray的编译与渲染器的创建  
在Mental Ray渲染中使用的MAX材质  
Mental Ray的Ray Tracing  
了解Ray Tracing的过程  
Chapter 02 Mental Ray的功能和使用方法  
Caustics与Global Illumination  
Mental Ray的功能和使用方法  
Chapter 03 范例1：Trace Depth/Visibility/Sampling  
渲染场景  
追加Ray Tracing贴图  
与MAX Scanline渲染比较  
改变Mental Ray的设置  
Chapter 04 范例2：光的折射（Refraction）  
对场景进行渲染  
追加Refraction Map  
与MAX Scanline渲染相比较  
调节材质  
对其他类型的物体进行渲染  
Chapter 05 范例3：Motion Blur  
对场景进行渲染  
用MAX的Scanline Renderer制作Motion Blur  
在Scanline Renderer中使用Object Motion Blur  
用Mental Ray制作Motion Blur  
调节Sampling Setting  
合成回转（Rotational）与转换（Transitional）Motion Blur  
Chapter 06 范例4：Depth of Field  
对场景进行渲染  
调节Depth of Field  
对透视图使用Depth of Field  
Chapter 07 范例5：Reflection Caustics  
对场景进行渲染  
指定Reflection map  
使用Caustics  
调节Caustics  
使用Photon Map文件  
观察CCaustics变量  
Chapter 08 范例6：折射后的Caustics反射  
对场景进行渲染  
设定物体属性  
调整Caustics图像  
整理图像  
Chapter 09 范例7：Global Illumination Tutorial  
对场景进行渲染  
创建Global Illumination  
Final Gathering  
活用Final Gather  
创建Global Illumination提高渲染速度

## <<3DS-MAX强力插件>>

设定光子半径

Chapter 10 范例8：区域灯光（Area Lights）

对场景进行渲染

将Spark灯光转换为区域灯光

修正区域灯光

用区域灯光制作柔和的影子

三维立体区域灯光

Part 5:Forest Pro

Chapter 01 Forest Pro简介

Chapter 02 Forest的菜单

Tree Properties卷展栏

Area卷展栏

Distribution Map卷展栏

Camera卷展栏

Surface卷展栏

Transform卷展栏

Material卷展栏

Display卷展栏

Chapter 03 Forest Lite跟着做

添加少量的树木

树木的属性

Areas

Distribution Map

适用摄像机

Diversity（多样性）

加速视图的Redraw

Chapter 04 Forest Pro跟着做

在不规则地形中的操作

增添灌木和花

添补草地

Part 6:Lighting

Chapter 01 Lighting简介

Chapter 02 Lighting卷展栏说明

Main卷展栏

Pick Object卷展栏

Spline卷展栏

基本实例：Spline Lighting

Forks卷展栏

Chapter 03 Lighting范例1：制作云中闪电

Lighting图像

Lighting动画

Chapter 04 Lighting范例2：制作真空管Lighting

Part 7:Phoenix

Chapter 01 Phoenix简介

Chapter 02 基础实例

范例1：使用对象的Phoenix实例（PhoenixVec）

范例2：Atmospheric Apparatus Gizmo

## <<3DS-MAX强力插件>>

范例3：制作一个火苗

范例4：调整火花的颜色

Chapter 03 了解菜单功能

Phoenix专业词汇

Phoenix的结构和操作顺序

Appearance卷展栏

Topology and Dynamics卷展栏

Particles and Viewports卷展栏

Fractals卷展栏

Color Fractal Mapping卷展栏

Miscellaneous卷展栏

Presets卷展栏

About卷展栏

Chapter 04 Phoenix的深层分析

Emitter

Shapenode

火焰形态的调整

Phoenix Helper Object

Chapter 05 范例：运用PhoenixGen制作GaxRange火焰

附录 Web 3D Solution Shockwave 3D



## <<3DS-MAX强力插件>>

### 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>