

<<3D新概念>>

图书基本信息

书名：<<3D新概念>>

13位ISBN编号：9787115090690

10位ISBN编号：7115090696

出版时间：2001-02-01

出版时间：人民邮电出版社

作者：周若谷

页数：341

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>

<<3D新概念>>

内容概要

3DS MAX是当今应用最广的三维系统软件，但是要成为三维制作能手，仅仅靠它是远远不够的。不规则物体的建模需要Rhino，Poser提供的简便模型制作可以节省制作时间，Painter3D则为复杂模型的贴图铺平道路，建筑效果图中常常需要用Photoshop植入人物的照例，深入解析了上述各个软件最新版本的功能，让读者可以在最短时间里做出最具说服力的三维图像和动画。此外，本书注重设计理念，从艺术而不仅仅是技术的角度，以制作过程中出现的每个问题进行细致分析并加以解决。

为方便读者学习，本书在配套光盘中提供了全部章节的步骤文件（包括模型、贴图等），让读者能够根据需要选修书中任意一段内容而不必按部就班。

此外，光盘中还提供了许多非常好用的免费插件，并提供了详细的说明文件。

本书是广大三维图形爱好者和发烧友的典藏佳品，也可供从事三维图形和动画设计的人员参考。

<<3D新概念>>

书籍目录

- 第1章 软硬件综述 1
 - 1.1 3D软件总览 2
 - 1.1.1 3D Studio Max 2
 - 1.1.2 Character Studio 3 4
 - 1.1.3 3D Studio VIZ 3 5
 - 1.1.4 Smirk 7
 - 1.1.5 Maya 3.X 8
 - 1.1.6 Rhino 2.X 8
 - 1.1.7 Painter 3D 1.0.1 9
 - 1.1.8 Poser 4 9
 - 1.1.9 Infini——D 10
 - 1.1.10 Light*(Lightscape) 10
 - 1.1.11 Edit* 5.X 11
 - 1.1.12 Effect* 12
 - 1.1.13 Paint* 13
 - 1.1.14 Inferno*,Flame*,Flint*,Finre*,Smoke* 13
 - 1.1.15 Cycore Cult3D 14
 - 1.1.16 Mechanical Desktop 4.0 14
 - 1.1.17 Inventor 15
 - 1.1.18 3D Studio gMAX 15
 - 1.1.19 AutoCAD MAP 2000 16
 - 1.1.20 其他工具 16
 - 1.2 操作系统 18
 - 1.2.1 Windows 98 18
 - 1.2.2 Windows Me 19
 - 1.2.3 Windows NT 19
 - 1.2.4 Windows 2000 19
 - 1.2.5 SGI的UNIX平台 21
 - 1.3 硬件评述 21
 - 1.3.1 CPU 21
 - 1.3.2 主板 23
 - 1.3.3 显示卡 24
 - 1.3.4 显示器 28
 - 1.3.5 鼠标 28
 - 1.3.6 手绘板 28
 - 1.3.7 扫描仪 29
 - 1.3.8 视频采集卡 29
 - 1.3.9 数码相机/摄像机 29
- 第2章 定制与优化 31
 - 2.1 3D Studio MAX 3.X 32
 - 2.1.1 显示驱动设置 32
 - 2.1.2 路径设置 35
 - 2.1.3 自动备份 38
 - 2.1.4 定制修改器组 39
 - 2.1.5 使用增量保存 41

<<3D新概念>>

- 2.1.6 鼠标控制设置 42
- 2.1.7 定制热键 46
- 2.2 Painter3D 1.X 47
 - 2.2.1 整理桌面 47
 - 2.2.2 定制工具栏 48
 - 2.2.3 其他设置 48
- 2.3 Poser 4.X 50
- 2.4 Photoshop 6.X 51
 - 2.4.1 中文字体问题 51
 - 2.4.2 滤镜的安装 51
 - 2.4.3 安装字体 51
 - 2.4.4 分配内存 51
 - 2.4.5 设置临时盘 51
- 2.5 Premiere 5.X 52
 - 2.5.1 开启设定 52
 - 2.5.2 Undo 53
 - 2.5.3 设置临时盘 54
- 第3章 傍晚的人马雕像 55
 - 3.1 准备工作 56
 - 3.1.1 制作工序 56
 - 3.1.2 定制一个修改器组 58
 - 3.2 步骤详解 59
 - 3.2.1 利用Poser4 59
 - 3.2.2 在3DS MAX中合体 68
 - 3.2.3 摄相匹配 89
 - 3.2.4 灯光和地面 99
 - 3.2.5 雕像的基座 106
 - 3.2.6 最后的工作 107
 - 3.3 小结 110
- 第4章 NURBS金属体 112
 - 4.1 金属质感的秘密 113
 - 4.1.1 柏韦勒的一则摄影 113
 - 4.1.2 Video Post的作用 114
 - 4.1.3 总体规划 114
 - 4.2 步骤详解 114
 - 4.2.1 NURBS建模 114
 - 4.2.2 金属材质 117
 - 4.2.3 场景布置 118
 - 4.2.4 Video Post后续处理 124
 - 4.3 小结 128
- 第5章 恋 129
 - 5.1 Read Me 130
 - 5.1.1 特色 130
 - 5.1.2 制作工序 130
 - 5.2 步骤详解 130
 - 5.2.1 建模 130
 - 5.2.2 材质与贴图 136

<<3D新概念>>

- 5.2.3 雾效 145
- 5.3 小结 148
- 第6章 室内表现图 150
 - 6.1 Read Me 151
 - 6.1.1 阅读指南 151
 - 6.1.2 制作工序明晰 151
 - 6.1.3 定制一个修改器组 151
 - 6.2 步骤详解 152
 - 6.2.1 墙、地面 152
 - 6.2.2 灯具和灯光 156
 - 6.2.3 沙发和花瓶的材质 162
 - 6.2.4 窗帘 164
 - 6.2.5 窗棂格 166
 - 6.2.6 挂钟 168
 - 6.2.7 装饰画 169
 - 6.2.8 废纸篓 170
 - 6.2.9 地毯、茶几和书 171
 - 6.2.10 电视和周边设备 176
 - 6.3 其他技术 184
 - 6.3.1 Bevel Profile修改器 184
 - 6.3.2 配景照片的添加 187
 - 6.4 小结 196
- 第7章 Blink 2K的模 197
 - 7.1 Read Me 198
 - 7.1.1 阅读指南 198
 - 7.1.2 本章的约定 198
 - 7.1.3 构思草图 198
 - 7.2 步骤详解 200
 - 7.2.1 上半身 200
 - 7.2.2 其他部分的创建 225
 - 7.2.3 整形 233
 - 7.3 小结 241
- 第8章 Blink 2K的皮 242
 - 8.1 Read Me 243
 - 8.2 步骤详解 244
 - 8.2.1 确定风格 244
 - 8.2.2 绘制贴图 246
 - 8.2.3 材质和贴图 253
 - 8.3 小结 261
- 第9章 动画全攻略 263
 - 9.1 Read Me 264
 - 9.2 步骤详解 264
 - 9.2.1 前期工作 264
 - 9.2.2 主干动画 266
 - 9.2.3 Premiere后期制作 275
 - 9.3 小结 287
- 第10章 精彩个案赏析 289

<<3D新概念>>

- 10.1 笔者作品 290
- 10.2 国内外佳作 299
 - 10.2.1 名作简介 299
 - 10.2.2 其他作品 304
- 附录A 疑难问题解答 313
 - A.1 关于3DS系列 314
 - A.2 关于Rhino 315
 - A.3 系统和硬件 316
 - A.4 其他问题 317
- 附录B 快捷键列表 318
 - B.1 3DS MAX 3快捷键 319
 - B.2 C-Studio 2快捷键 325
- 附录C 功能简表 326
 - C.1 3DS MAX 3功能简表 327
 - C.2 C-Studio 2功能简表 330
- 附录D 部分附赠插件简介 334
 - D.1 Hextile 335
 - D.2 Hair 338
 - D.3 Blur系列 340
 - D.3.1 Blurlib 340
 - D.3.2 RayShadTrans 340

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>