

3D Studio MAX建筑与装饰设计(附CD)



[3D Studio MAX建筑与装饰设计\(附CD\) 下载链接1](#)

著者:张璐 黄振宇

出版者:清华大学出版社

出版时间:2000-4

装帧:平装

isbn:9787900622983

相信任何看过电脑游戏动画片头的人，都会被迷人的3D动画世界所吸引，希望有一天也可以创作属于自己的动画，畅游在自己的想象空间中。随着电脑科技的飞速发展，各个软件公司不断推出新版本的软件，再加上高性能的硬件设备，普通设计者都能利用这些软件和硬件，完成以前人们无法想象的工作，创作出精彩的作品。

3D Studio MAX是由KINETIX公司开发的动画制作软件，3D Studio MAX与它以前的版本有着明显不同，它是完全重新编写的应用程序，充分利用了Windows NT环境，依靠GUI、开放式体系机构和核心部件技术，从而开创了一条崭新的道路。

3D Studio MAX 2.5版本增加了1000多种新特性，其主要包括以下几个方面：

NURBS造型能力。

光线跟踪的透视图、材质和贴图类型。

DIGIMATION的LENAFX（现称Lens Effects，镜头特效）视觉效果包。

增进的Track View轨迹视图）Material Editor（材质编辑器）菜单及对话框。

高级粒子系统。

新的逆向运动学（IK）控制器。

现实世界物理模拟的对象动力学。

3D Studio MAX除了适用于windows NT平台外，它的界面也与以往3D Studio R系列的版本有所不同，所以无论用户在过去是否熟悉3D Studio R系列版本，都应该重新学习该软件。3D Studio MAX的特殊之处，不仅在于其友好的用户界面，更在于其在三维模型的建立，材质、灯光、摄影机及动画的设定控制上，都表现出更强大的功能，使用户在制作作品时能更简洁快速。

3D Studio

MAX发行后不久，立刻出版了一批书籍以满足用户日益增长的需求，而这些书大部分都是针对初学者的，只有少数提到MAX的高级技术应用。而本书正是主要面对中、高级设计者。高级用户利用布尔操作或者路径变形进行建模工作，这两种方法在本书中都有详细的介绍，利用复合材料并建立复杂光线后的场景会显得更加生动；而动画不只是通过围绕关键帧进行移动来生成，本书着重介绍了视频后期处理这一新特性。

对于已经具备基本知识但缺乏实践经验的用户来说，在前面的教程中主要是基础知识。如果用户已经能够使用基本操作常识，如，选择并移动对象、编辑样条及指定材料等命令，可以直接进入后面的高级教程，将会获得更富有技巧性的命令的提示，以及相关的内部工作机制。

本书共分为9章，分别介绍了建模工具、材质、纹理及光照处理以及粒子系统、三维动画设计等。书中以8个完整的实例详细地说明了如何综合运用3D Studio MAX的各项技术，高效率地创建三维造型与动画。这些实例如果能够熟练掌握，那么用户对于3D

StudioMAX的创作水平将产生质的飞跃。本书针对材质及灯光作了详细的说明与示范；并详细介绍了高级模型的建立，可使用户学习到不规则的物体模型以及用NURBS制作脸部造型。如果完成许多段动画，想将它们结合成一部电影，可在Video Post（后期制作）章节学习如何自行剪辑动画，将各个场景内容串连起来。

本书所附CD-ROM中的所有章节的三维模块、材质贴图及场景动画，可供用户随时调用，调用时只需将maps目录底下的图片拷贝至用户的MAX的贴图材质库中即可。如c:\3dmax\maps\bluebird.bmp。

本书主要面对3DS MAX三维图像的中、高级设计者，也适合初学者学习使用。

本书所提供的实例均为实用的商业设计，不仅具有很强的可操作性，还能带给读者正规的商业设计思想，是一本不可多得的专业书籍。

作者介绍:

目录: 第1章3DS MAX工作界面简介

1. 1 3D Studio MAX菜单栏
1. 1. 1 File（文件）菜单
1. 1. 2 Edit（编辑）菜单
1. 1. 3 Tools（工具）菜单
1. 1. 4 Group（群组）菜单
1. 1. 5 View（查看）菜单
1. 1. 6 Rendering（渲染）菜单
1. 1. 7 Track View（轨迹视图）

1. 1. 8 Help帮助) 菜单
1. 2 3D Studio MAX工具栏介绍
1. 3 3D Studio MAX命令面板介绍
1. 3. 1 Create面板.
1. 3. 2 MOdify面板.
1. 3. 3 Hierarchy面板
1. 3. 4 Motion面板
1. 3. 5 Display面板
1. 3. 6 Utility面板

第2章Mar boro烟盒模型的制作——基本建模与材质应用

2. 1创建烟盒前的工作
2. 2创建烟盒
2. 3为烟盒建立多重材质
2. 3. 1第1号材质的编辑
2. 3. 2第2号材质的编辑
2. 3. 3将多重材质赋予物体.
2. 4烟盒盖的制作
2. 5衬纸的制作
2. 6烟卷的制作
2. 6. 1材质贴图的概念及应用
2. 6. 2复制的概念

第3章意化妆用品模型的制作

3. 1创建香水瓶
3. 1. 1瓶身的制作
3. 1. 2瓶盖的制作
3. 2耳环与钻戒的制作
3. 2. 1制作耳环
3. 2. 2制作戒指
3. 2. 3钻石的制作
3. 3制作水波纹
3. 4金属质感材质的制作——为耳环、戒指创建材质
3. 5水纹质感的制作
3. 6钻石质感的制作
3. 7给瓶盖赋予材质
3. 7. 1制作瓶盖材质
3. 7. 2将多重材质赋予瓶盖
3. 8瓶身材质的制作
3. 8. 1制作瓶身材质
3. 8. 2为香水瓶贴上名牌标签
3. 8. 3调整标签贴在香水瓶上
3. 9小结
3. 9. 1贴图图像格式
3. 9. 2贴图坐标系统
3. 9. 3两种特殊的贴图材质

第4章自然山水的制作——真实材质与雾化效果

4. 1沙滩的制作
4. 2设置摄像机
4. 3设置灯光
4. 4赋予沙地材质
4. 4. 1编辑1号材质
4. 4. 2编辑2号体质
4. 5雪山的制作
4. 5. 1雪山模型的制作
4. 5. 2雪山村质制作

- 4. 6为山脉增加背景
- 4. 7制作静水河流
- 4. 8环境气氛的营造
- 第5章用粒子效果制作喷泉
- 5. 1制作主喷泉
- 5. 1. 1用粒子系统创建主喷泉
- 5. 1. 2设置动画时间参数
- 5. 1. 3用粒子系统制作喷泉束顶
- 5. 2副喷泉的制作
- 5. 2. 1制作副喷泉模型
- 5. 2. 2阵列出一圈副喷泉
- 5. 3水管的制作
- 5. 4给喷泉加彩灯
- 5. 4. 1建立彩灯模型
- 5. 4. 2为彩灯加上发光材质
- 5. 4. 3阵列出两组灯光
- 5. 5水雾的制作
- 5. 6创建摄像机
- 5. 7添加 Video Post视频后期效果
- 5. 7. 1改变物体 Channel(通道) 数值
- 5. 7. 2添加 Video Post视频后期效果
- 第6章简单别墅的制作
- 6. 1地平面的制作
- 6. 2建筑地坪的制作
- 6. 2. 1建筑地坪模块的制作
- 6. 2. 2给建筑地坪平台边缘作贴面
- 6. 3墙面的制作
- 6. 4窗户的制作
- 6. 4. 1窗户模块的制作
- 6. 4. 2窗户材质的制作
- 6. 5为窗户加玻璃
- 6. 6门脸的制作
- 6. 7门柱的制作
- 6. 8阶梯和路面的制作
- 6. 9欧式房檐的制作
- 6. 10第二层墙面的制作
- 6. 10. 1第二层墙柱的建模与贴图
- 6. 10. 2修改第二层墙面的贴图坐标
- 6. 10. 3屋檐和圈梁的制作
- 6. 10. 4玻璃幕墙的制作
- 6. 11房顶的制作
- 6. 11. 1房檐檐口的制作
- 6. 11. 2坡屋顶的制作
- 6. 12为最终效果赋上大空贴图
- 6. 13小结
- 第7章公园鸟瞰——大制作中的小窍门
- 7. 1地平面的制作
- 7. 2建立相机
- 7. 3园路的制作
- 7. 3. 1制作一条园路
- 7. 3. 2制作一条园路与Line01相交
- 7. 3. 3将两条环路合并
- 7. 4给园路加上路牙
- 7. 5阳光系统的模拟

- 7. 6放射状铺装圆广场的制作
- 7. 7木亭的制作
 - 7. 7. 1木亭模块的制作
 - 7. 7. 2木亭材质的制作
- 7. 8跌水墙的制作
 - 7. 8. 1跌水墙模块的制作
 - 7. 8. 2跌水墙材质的制作
- 7. 9四角方亭的制作
 - 7. 9. 1四角方亭模块的制作
 - 7. 9. 2赋予亭盖材质
- 7. 10制作镜面反射的贴图
- 7. 11为公园配景
- 7. 12小结

第8章森林公园大门的制作

- 8. 1制作前的工作
- 8. 2场景准备
 - 8. 2. 1制作前的工作
 - 8. 2. 2设置安全框
- 8. 3实体建模及材质制作
 - 8. 3. 1建筑地坪的制作
 - 8. 3. 2建立山墙
 - 8. 3. 3建立窗户
 - 8. 3. 4柱与柱基的制作
 - 8. 3. 5屋顶的制作
 - 8. 3. 6仿、绸子和花牙的制作
- 8. 4大门的制作
 - 8. 4. 1门面的制作
 - 8. 4. 2抱鼓石的制作
 - 8. 4. 3在门上刻字
- 8. 5广场砖地面的制作
- 8. 6阳光设置
 - 8. 6. 1创建阳光系统
 - 8. 6. 2设定场景的地理位置
 - 8. 6. 3设定日期和时间
 - 8. 6. 4设定阳光颜色
 - 8. 6. 5调整阳光系统
 - 8. 6. 6渲染阳光和阴影
- 8. 7生成摄像机摇移动画
 - 8. 7. 1放置摄像机
 - 8. 7. 2设定动画长度
 - 8. 7. 3制作摄像机摇移动画
 - 8. 7. 4渲染场景
- 8. 8小结

第9章面具怪客——NURBS造型基础

- 9. 1什么是NURBS
- 9. 2 NURBS核心概念
 - 9. 2. 1 NURBS的子对象：点、曲线和表面
 - 9. 2. 2依赖性与独立性
 - 9. 2. 3表面规则
 - 9. 2. 4表面对象的渲染
- 9. 3基本的NURBS造型方法
- 9. 4头部造型的制作
 - 9. 4. 1阶段1：生成主要的表面对象
 - 9. 4. 2阶段2：添加大部分细节

- 9. 4. 3阶段3: 将模型分成各细节的表面
- 9. 4. 4阶段4: 精细地刻划鼻子
- 9. 4. 5阶段5: 刻划眼睛的细节
- 9. 4. 6阶段6: 深层刻画面具怪客的眼睛
- 9. 4. 7阶段7: 完成镶嵌
- • • • • [\(收起\)](#)

[3D Studio MAX建筑与装饰设计\(附CD\)_下载链接1_](#)

标签

我想读这本书

评论

[3D Studio MAX建筑与装饰设计\(附CD\)_下载链接1_](#)

书评

[3D Studio MAX建筑与装饰设计\(附CD\)_下载链接1_](#)