第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, 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。

第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, tushu007.com

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 峦 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

第一图书网, tushu007.com

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

第一图书网, tushu007.com

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

第一图书网, tushu007.com

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