

图书基本信息

书名：<<3DS MAX建筑动画制作技巧宝典>>

13位ISBN编号：9787302212201

10位ISBN编号：7302212201

出版时间：2010-4

出版时间：清华大学出版社

作者：庄杰 编

页数：456

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

本书是从2008年5月份开始写作的，当时3dsmax2009刚发布不久。

3dsmax与众多大型软件一样，每年升级的似乎已经成了惯例。

2001年时，我所接触到的已经是3dsmax4了。

参加工作后使用的是3dsmax5，其间的一些较早从业的同事不少都是从更早的版本一路过来的，也有从3ds就开始从事三维创作的前辈。

伴随3dsmax一路成长，或者说被它一路拖着奔跑，大抵都是一回事了。

3dsmax是属于Autodesk公司的一个三维图像动画制作软件，多年来与Maya和SoftimageXSI（此两者已被Autodesk收购）、Lightwave、Cinema4D等主流软件并驾齐驱，主导了三维图像动画的商业软件潮流。

在国内的建筑数字虚拟表现（包括效果图、建筑动画与虚拟现实）行业中，3dsmax目前几乎已经成为每个公司的首选三维制作软件。

本书虽然也涉及到如Photoshop、Cinema4D、Maya、AfterEffects等诸多软件的内容，但无疑3dsmax是整个建筑动画制作流程的核心。

本书最初的名称是《我所知道的3dsmax策略与技巧》，希望尽可能多地向读者介绍一些个人这些年积累下来的制作经验。

这样的思路可能导致比较散乱的局面，最后根据本书的定位而调整为针对常规建筑动画制作的一本指导性图书。

首先，这不是一本教程。

这本书并不是围绕某个动画项目来进行讲解的，虽然以案例为核心的教程书籍更容易让读者切实理解动画制作的整个流程情况，但那样的话必然会导致思路与技巧的片面性。

这是一本综合性很强的书，我尽可能为大家提供足以应对各种实际情况的策略或技巧。

其次，这也不是一本手册。

如果说最完整最详细的手册，那么我建议所有作者都不要去撰写，而是直接翻译3dsmax~1带的帮助文件，那是最好的也是最权威的知识辞典。

在本书中我都尽可能回避那些大段的近乎直接从手册翻译而来的知识，尽可能加入一些更易懂的个人观点，当然这些看法不具有什么权威性，甚至可能存在一些小错误，但可以确定的是，这些都是我的经验总结，当你将这些概念应用到实际制作中去的时候，你就会发现它的价值了。

2008年，清华大学出版社的编辑联系我，商议写一本关于3dsmax的图书。

我感到很荣幸，也很踌躇。

在这些年来的工作中，我身边的不少学生和同事，每个人都曾经或仍然在努力学习和实践着动画制作的种种可能，可能是惯于思考而又别无旁路创业，现在我能成为行业中技术和能力一比较可靠的一个，我也希望能有机会把一些个人摸索学习的经验介绍给更多新人和同行，与大家分享一些工作和学习的体会。

能有机会来撰写这本书，我感到非常荣幸。

所踌躇的是如何来写好这本书，如何让它具有一些与众不同的特点，如何让读者买回去之后不至于背后指责我，如何让读者有耐心看完这本注定有些枯燥的图书，如何让读者最终有所收

<<3DS MAX建筑动画制作技巧 >

内容概要

本书从惯行的案例堆叠教程中解放读者，引导读者一步步发掘软件的应用技巧，提高读者的学习能力和应变能力，从原理到技巧，内容扎实，不设多余的案例。

主要内容包括3ds max 软件定制、基础操作、常规建筑楼体建模、古建与异形楼体、程序贴图、贴图坐标、绘制贴图、动画原理、关键帧动画、骨骼与IK、生长动画、角色动画，汽车动画，植物仿真、渲染的画面原则、渲染的物理原则、照明分析、后期制作和后期特效以及脚本程序入门等。

读者对象为3ds max 初、中级用户，建筑动画设计师、建筑设计专业的学生。

书籍目录

第1章 定制软件 1.1 从“-h”说起 1.1.1 -h 1.1.2 图形显示驱动的设置 1.1.3 常见的图形显示问题 1.1.4 3ds max.ini文件 1.2 熟悉快捷键 1.3 界面设置 1.4 参数设置 1.5 Plug-in插件管理 1.6 自定义3ds max的startup启动 1.7 本章小结第2章 3ds max基础操作 2.1 3ds max的主界面 2.1.1 按钮(Button) 2.1.2 菜单(Menu) 2.1.3 面板(Panel)与卷展栏(Rollout) 2.1.4 输入框(EditText) 2.1.5 其他界面元素 2.2 3ds max的三维视口 2.2.1 坐标指针 2.2.2 视口导航 2.2.3 视口的设置 2.3 3ds max的物体 2.3.1 创建物体 2.3.2 修改物体参数和物体属性 2.3.3 物体的复制与关联” 2.4 物体管理策略 2.4.1 选择物体的策略 2.4.2 隐藏、冻结和显示面板 2.4.3 3ds max的层 2.5 文件场景管理策略 2.6 3 ds max基础建模 2.6.1 理解建模 2.6.2 建模策略 2.7 3 ds max材质基础.....第3章 建筑建模第4章 贴图技巧第5章 动画基础第6章 植物仿真第7章 渲染策略第8章 后期制作第9章 脚本入门附录 3ds max2010新功能

章节摘录

插图：Bevel Profile（剖面倒角）则是更加高级的版本（使用另一个Shapes作为Loft路径）。实际上，封闭的二维线条可以直接通过添加uvw Map修改器变为一个有造型的Plane（片）。右击执行Convert to Editable Mesh命令也可以进行设置。

另外值得注意的是，线条可以直接转化为有粗度的几何体。

在线条的Rendering（渲染）卷展栏下，勾选Enable in Render（可渲染）和Enable in View port选项即可。它既可以显示成Radial（圆管）也可以显示成Rectangular（方管），并可设置较详细的参数。

注：在3dsmax7.5之前的版本并没有如此详细的参数，但可变通，四边圆管即为方管。

最底下是关于几何体面的光滑设置的，读者可先行观察由此引起的不同效果。

基于二维线条造型是对建筑建模最有效的建模手段之一，务必扎实掌握。

5.Mesh（网格）与Poly（多边形）建模三维模型大致分为两类，由空间中的线定义出的NURBS面围成的模型，或者是由空间中的点定义出的Mesh（网格）表面围成的模型。

后者Mesh是我们最常见和最常用的三维模型。

而我们常说的Poly（多边形）模型实际上也可以视为Mesh（网格）模型的一种情况，实际上甚至可以做相同处理。

在3dsmax中，有着明显分别的是Mesh和Poly的两套制作工具，如右键菜单中的Convert to Editable Mesh和Convert to Editable Poly两个命令，修改器也有Editable Mesh和Editable Polygon两种，且各自有着不大相同的各类工具。

但是，事实上我们只需要使用Poly（多边形）建模就够了，Editable Poly的工具比Mesh的工具更加丰富、全面。

而当我们制作完成后，再把Poly模型Convert（转换）到Mesh模型，因为Mesh模型在视口显示渲染等操作方面比Poly的性能要高不少。

Poly（多边形）建模的原理很简单，就是在空间中去放置每一个点并连接成面。

当然，对于一个稍微复杂的模型，比如一幢楼房，那么点数往往有几千或者上万，去设置如此多的点似乎是件比较恐怖的事情。

但是，优秀的建模师就是要掌握快速的设置技巧，并清楚地知道自己所制作模型的每一个点的存在意义——请认真地记住这句话。

Poly（多边形）建模目前在各个主流三维软件中都是重中之重，各个软件也提供了难于计数的丰富多彩的建模工具。

但实际上，我们往往需要的并不多，也就是常用的那么三四个工具而已。

因此，在这里提醒读者：建模的关键在于你的手脑的灵活度，一般与软件工具的花样多少无关。

——不要执迷于新奇的小工具，而应该努力去提高自己的操作灵活性、思维敏捷性以及对于现实世界物件的认知程度。

好了，我们还是必须来浏览一下3dsmax所提供给我们的Poly建模流程和花样工具。

首先，我们不会从一个点开始来创建Poly模型，我们会先创建一个3dsmax几何体，比如ctrl+右击选择右上联菜单的Plane，然后在视口画一个Plane平面，并修改其Segments（段数）都为1，然后右键Convert to Editable Poly，将其转为多边形，这样就得到了一个4个点定义的方面。

另一个更常用的起始方式就是描画（参照输入的CAD数据）一些Shape线形，然后转换到Poly。

比如，画一个Rectangular（矩形），然后转换到Poly。

如此，我们就获得了最初的Editable Poly（起始模型）。

事实上，我建议大家都尽可能从一个四点方面来开始模型，包括任何模型。

进入修改器面板，就看到了Poly的丰富多彩的造型工具，同时在视口中右击也会在左上联和左下联出现相应的Poly菜单，这些工具或菜单会由于当前所在的Poly子层而改变。

Poly的5个子层：Vertex（点），Edge（边），Border（开放的边界），Polygon（多边形面）和Element（块），这5个子层级分别对应于大键盘的1、2、3、4和5键。

编辑推荐

《3ds max建筑动画制作技巧宝典》：国内知名设计师zhyuzh（庄杰）倾力编写。

内容丰富，说理透彻。

力图从惯行的案例堆叠教程中解放读者.引导读者一步步发掘软件的应用技巧，启发读者的学习能力和应变能力。

从原理到技巧，试图让读者从模仿作者的制作步骤至到理解作者的思路方法，从而启迪读者的探索开拓能力。

把普及软件的高阶内容（如动画表达式与maxscript）提上日程，希望能使读者从一个盲目的学习者转变为具有专业水准内容扎实，不设多余的案例，大部分内容都具有广泛的实用价值，对常见的百余种疑难问题提供了较为明确的解决策略和应对思路，并附有备查目录可随时查阅寻求解决。

其他格式文件，书中涉及的max文件（包含绝大部分插图的制作源文件），3dsmax脚本文件和作者制作的一些插件涉及。

的3dsmax贴图图像文件，以及景天东城项目文件。

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>