

<<任我虚拟Cult3d/3ds max 4>>

图书基本信息

书名：<<任我虚拟Cult3d/3ds max 4.2/maya 4三维产品设计与互动教程>>

13位ISBN编号：9787900101471

10位ISBN编号：7900101470

出版时间：2002-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：请买家自查

页数：326

字数：483

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>

## <<任我虚拟Cult3d/3ds max 4>>

### 内容概要

随着宽带网的普及，上网的速度飞速加快。

在日新月异的电子商务时代，三维虚拟现实技术已越来越多的被人们所认识和运用。

用户只需随意地用鼠标拖拽，就可以从不同角度真实地了解到产品的外形、颜色和功能，还可以随心所欲地更换产品的颜色、纹理甚至将其拆分，详细了解产品的外在和内在特性。

本书是一部讲解网上三维产品设计和虚拟现实技术的专著。

本书主要通过虚拟烟盒的开启、陀螺运动、CD播放器控制、太空飞船飞行、跑车颜色变化、自行车车轮替换、房间变换、水果提示、行星运动等11个精彩范例，讲解了运用3ds max 4.2和Maya 4来制作三维模型的方法，以及如何运用Cult3D的事件和行为对三维模型进行虚拟效果设计。

达到即学会了三维建模又学会了虚拟现实制作，使用户能独立完成工作的目的。

本书最后还特意讲解了最酷的三维建模工具软件ImagrModeler。

它可以通过一张照片来完成三维建模。

只要在照片上的二维物体上标记点就可以建立逼真的三维模型，然后导出成Cult3D格式进行虚拟设计

。本书实例丰富，内容详细，由浅入深，循序渐进，从零开始建立三维模型，直至最后进行媒体互动制作。

本书不仅影视广告人员、网络动画师、美术设计人员、多媒体开发人员自学指导书，同时也可作为高等美术院校电脑美术专业师生教材、自学参考书。

## <<任我虚拟Cult3d/3ds max 4>>

### 书籍目录

#### 第1章 探索3D发布的艺术

- 1.1 VRML到X3D的转换
- 1.2 虚拟现实能为我们带来什么
- 1.3 Cult3D—探索3D发布的艺术
- 1.4 未来的虚拟现实
- 1.5 本章小结
- 1.6 思考题

#### 第2章 快速入门

- 2.1 Cult3D的工作流程
- 2.2 认识3ds max 4
- 2.3 建立盒子
- 2.4 制作盒子材质
- 2.5 添加摄像机
- 2.6 导出场景
- 2.7 使用World star事件和Arcball行为来虚拟控制盒子
- 2.8 预览效果
- 2.9 本章小结
- 2.10 思考题

#### 第3章 认识Cult3D

- 3.1 Cut3D主界面
- 3.2 Cut3D窗口及其功能
- 3.3 本章小结
- 3.4 思考题

#### 第4章 虚拟烟盒开启

- 4.1 建立香烟模型
- 4.2 制作材质
- 4.3 建立摄像机
- 4.4 创建连接
- 4.5 输出前的准备
- 4.6 输出设置
- 4.7 虚拟香烟
- 4.8 本章小结
- 4.9 思考题

#### 第5章 虚拟陀螺运动

- 5.1 建立陀螺模型
- 5.2 制作陀螺材质
- 5.3 制作陀螺动画
- 5.4 输出设置
- 5.5 虚拟陀螺运动
- 5.6 本章小结
- 5.7 思考题

#### 第6章 虚拟CD播放机控制

- 6.1 建立CD播放机
- 6.2 创建摄像机
- 6.3 制作CD播放机材质

## <<任我虚拟Cult3d/3ds max 4>>

6.4 建立连接和调整CD播放机坐标轴

6.5 输出设置

6.6 虚拟CD播放机

6.7 输出

6.8 本章小结

6.9 思考题

第7章 虚拟太空飞船飞行

7.1 建立太空飞船

7.2 制作飞船材质

7.3 建立摄像机

7.4 建立连接关系

7.5 输出设置

7.6 虚拟飞船

7.7 输出

7.8 本章小结

7.9 思考题

第8章 虚拟跑车颜色变化

8.1 建立跑车

8.2 制作跑车材质

8.3 渲染场景

8.4 输出设置

8.5 虚拟跑车颜色变化

8.6 输出

8.7 本章小结

8.8 思考题

第9章 虚拟自行车车轮替换

9.1 Maya界面

9.2 建立自行车

9.3 制作材质

9.4 创建摄像机

9.5 输出模型

9.6 虚拟自行车

9.7 本章小结

9.8 思考题

第10章 虚拟房间变换

10.1 建立房间

10.2 创建摄像机

10.3 创建地面和屋顶.

10.4 建立房间里的装饰画

10.5 制作标志

10.6 制作材质

10.7 输出场 \*

10.8 虚拟房间

10.9 输出

10.10 本过小结

10.11 思考题

第11章 虚拟水果提示

## <<任我虚拟Cult3d/3ds max 4>>

11.1 建立水果

11.2 制作材质

11.3 渲染场景

11.4 输出设置

11.5 虚拟水果

11.6 本章小结

11.7 思考题

第12章 虚拟行星运动

12.1 设计星球层级

12.2 使用Java控制行星

12.3 Cult3D事件和Java程序连接产生效果

12.4 输出项目

12.5 本章小结

12.6 思考题

第13章 JavaActionScript应用

13.1 JavaActionScript简介

13.2 Cult3D交互性

13.3 Cult3D交互性和 JAS

13.4 JAS脚本

13.5 后台JAS动作

13.6 从HTML来控制 JAS

13.7 本章小结

13.8 思考题

第14章 二维图像到三维模型的生成

14.1 工作前的提示

14.2 使用ImaoeModeler造型

14.3 本章小结

14.4 思考题

第15章 Cut3D作品发布

15.1 在Dreamweaver里发布

15.2 在Adobe Acrobat里发布

15.3 在PowerPoint里发布

15.4 在Director里发布

15.5 本章小结

15.6 思考题

#### 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>