

# 《图解3D Studio 4.x》

## 图书基本信息

书名：《图解3D Studio 4.x》

13位ISBN编号：9787301042670

10位ISBN编号：7301042671

出版时间：1999-08

出版社：北京大学出版社

作者：王宇,张俊

页数：335

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

## 内容概要

本书是《流行软件看图学丛书》中的一本。书中所介绍的Autodesk 3D Studio是制作三维造型和动画的多功能软件，可以创造出丰富多彩的视觉形象。

本书分为10章，分别对3D Studio的入门操作、基本造型设计、点边面的创建和修改、灯光和摄像机的设置、贴图、材质编辑器、2D Shaper、3D Lofter和动画编辑等作了详尽的说明和介绍，并配以大量典型的范例和清晰的图示以供读者参考和学习。

本书的编写遵循简单明了、循序渐进的原则，充分考虑读者的需求，使读者可以在轻松自如的环境中掌握3D Stodio的基本操作。

本书结构合理，概念清晰，范例丰富，既可以作为美工设计人员的参考书籍，也可以作为广大动画制作爱好者的入门读物。

## 书籍目录

### 第一章3D Studio系统入门

- 1.13D Studio简介
- 1.23D Studio的安装
  - 1.2.1系统需求
  - 1.2.2安装步骤
- 1.33D Studio的主要组成
- 1.43D Studio界面入门
  - 1.4.13D Editor主界面
  - 1.4.22D Shaner , 3D Lofter和Keyframer主界面
  - 1.4.3材质编辑器主界面
- 1.53D Studio操作入门
  - 1.5.1菜单操作
  - 1.5.2视图区操作
  - 1.5.3图标命令区操作
  - 1.5.4一些有用的设置操作
  - 1.5.5Render命令组操作

### 第一章物体的创建与修改

- 2.13D Editor的基本概念
  - 2.1.1基本元素
  - 2.1.23D Editor的视图
    - 2.1.3Faceted、Smoothed和Values的意义与区别
    - 2.1.4自用轴与公用轴的区别
  - 2.23D Editor中物体的建立
    - 2.2.1创建长方体
    - 2.2.2利用线段数创建球体 (LSphere)
    - 2.2.3利用面数创建球体 (GSphere)
    - 2.2.4创建半球体 (Hemisph)
    - 2.2.5创建圆柱体 (Cylinder)
    - 2.2.6创建管状体 (Tube)
    - 2.2.7创建环状体 (Torus)
    - 2.2.8创建圆锥体 (Cone)
  - 2.33D Editor中物体的间接创建
    - 2.3.1物体的复制
    - 2.3.2物体的合并
    - 2.3.3将2D造型转化为网状物体
    - 2.3.4两个物体间的布尔运算
    - 2.3.5元素的复制
    - 2.3.6元素的分离
    - 2.3.7物体的分裂
    - 2.3.8沿直线成组建立物体
    - 2.3.9沿环状放射线成组建立物体
  - 2.43D Editor中物体的修改
    - 2.4.1物体的移动
    - 2.4.2物体的旋转
    - 2.4.3物体的H维缩放
    - 2.4.4物体的三维缩放
    - 2.4.5物体的倾斜

- 2.4.6物体的镜射
- 2.4.7物体的弯曲
- 2.4.8改变物体的粗细
- 2.4.9物体的平面对齐
- 2.4.10物体的属性设置
- 2.4.11物体的删除
- 2.4.12元素的移动
- 2.4.13元素的旋转
- 2.4.14元素的二维缩放
- 2.4.15元素的三维缩放
- 2.4.16元素的倾斜
- 2.4.17元素的镜射
- 2.4.18元素的弯曲
- 2.4.19改变元素的粗细
- 2.4.20元素的平面对齐
- 2.4.21元素的删除
- 2.5D Editor中物体的选取和显示
- 2.5.1物体的选择
- 2.5.2元素的选择
- 2.5.3物体和元素的隐藏
- 2.5.4物体和元素的隐藏取消
- 2.5.5物体的显示方式
- 2.5.6物体的冻结
- 2.5.7物体重画模式的设定
- 第三章点、边、面的建立及修改
- 3.1点、边、面的认识
- 3.2对点的处理
- 3.3对边进行处理
- 3.4对面的处理
- 第四章灯光的设置
- 4.1灯光的作用及类型
- 4.1.1灯光的作用
- 4.1.2灯光的类型
- 4.2环境灯 ( Ambient )
- 4.3泛光灯 ( Omni )
- 4.3.1Light / Omni / Place Hilite命令
- 4.3.2Light / Omni / Adjust命令
- 4.3.3Attenuation的设置和Light / Omni / Ranges
- 4.4聚光灯 ( Spot )
- 4.4.1聚光灯的设置
- 4.4.2光圈和光景的设置
- 4.4.3Rectangle矩形聚光灯
- 4.4.4入射光线的调整
- 4.4.5图像投影 ( 幻灯片 ) 的操作
- 4.4.6聚光灯的投影模式及阴影处理
- 4.5不受灯光影响的物体设置
- 第五章摄像机
- 5.1摄像机的建立
- 5.2摄像机的调整

- 5.2.1 Move (移动)
- 5.2.2 Roll (旋转)
- 5.2.3 Fov (视角)
- 5.2.4 Dolly (推拉)
- 5.2.5 Perspective (透视)
- 5.2.6 Adjust (调整)
- 5.2.7 Range (范围)
- 5.2.8 Delete (删除)
- 5.3 环境雾的设置
- 5.4 光线衰减的设置
- 5.5 Layered Fog (层雾) 的设置
- 5.6 CAMERA / PREVU 摄像机视图着色处理显示
- 第六章 3D Editor 中 Surface 命令组
  - 6.1 从 \*.3DS 文件中建立材质库
  - 6.2 材质的各种属性
  - 6.3 三种贴图坐标模式
  - 6.4 贴图坐标的应用
  - 6.5 在同一个物体上建立不同的贴图坐标
  - 6.6 六面材质的设置
- 第七章 材质编辑器操作
  - 7.1 界面介绍
  - 7.2 材质属性的设置
    - 7.2.1 Ambient、Diffuse 和 Specular 按钮
    - 7.2.2 Shininess 和 Shin.Strength 的设置
    - 7.2.3 Transparency 的设置
    - 7.2.4 Trans.Falloff 的设置
    - 7.2.5 Self Illum 的设置
    - 7.2.6 Wire 的设置
    - 7.2.7 着色模式的设置
  - 7.3 贴图属性的设置
    - 7.3.1 Texture 纹理贴图
    - 7.3.2 Opacity 透明贴图
    - 7.3.3 Bump 凹凸贴图
    - 7.3.4 Specular 反光贴图
    - 7.3.5 Shininess 控制反光贴图
    - 7.3.6 Self Illum 自发光贴图
    - 7.3.7 Reflection 反射贴图
    - 7.3.8 Face 刻面贴图
  - 7.4 材质的存储和删除
- 第八章 平面图形设计      2D Shaper
  - 8.1 2D Shaper 的基本元素
  - 8.2 创建 2D 曲线
    - 8.2.1 创建直线 (曲线)
    - 8.2.2 创建手工画线
    - 8.2.3 创建圆弧
    - 8.2.4 创建矩形 (正方形)
    - 8.2.5 创建圆形
    - 8.2.6 创建椭圆
    - 8.2.7 创建多边形

- 8.2.8创建英文文字
- 8.3选取和编辑2D曲线
  - 8.3.1打开和封闭曲线
  - 8.3.2连接曲线
  - 8.3.3对曲线进行布尔运算
  - 8.3.4给曲线加轮廓
  - 8.3.5顶点和多边形的移动
  - 8.3.6公用轴与自用轴
  - 8.3.7顶点和多边形的旋转
  - 8.3.8顶点和多边形的放缩
  - 8.3.9顶点和多边形的倾斜
  - 8.3.10顶点、线段与多边形的调整
  - 8.3.11顶点的连接
  - 8.3.12直线与曲线的互变
  - 8.3.13顶点、线段与多边形的删除
  - 8.3.14剪切线段
  - 8.3.15插入顶点
  - 8.3.16多边形的镜射
- 8.42D Shaper和3D Loftter的关系
- 第九章立体图形设计 3D Loftter
  - 9.1了解3D Loftter
    - 9.1.13D Loftter的一些基本术语
    - 9.1.2 3D Loftter的工作区介绍
  - 9.2从2D Shaper到3D Loftter
    - 9.2.1指定一个被延伸的造型
    - 9.2.2输入、输出造型
    - 9.2.3用2D Shaper为3D Loftter生成路径
    - 9.2.4第一个顶点 ( Vextex ) 的选择
  - 9.3路径及造型的控制
    - 9.3.1对多个造型的使用
    - 9.3.2对路径的修改
    - 9.3.3编辑路径上的造型
    - 9.3.4对Tween和Contour的使用
    - 9.3.5变形工具的使用
    - 9.3.6实例1：高脚杯的制作
    - 9.3.7实例2：茶壶的制作
- 第十章经典动画设计
  - 10.1Keyframer基本术语
  - 10.2动画变化种类和功能
  - 10.3基本动画原理与制作
    - 10.3.13D Studio动画制作原理
    - 10.3.2调整动画过程中的路径
    - 10.3.3使物体变形和旋转
    - 10.3.4物体间的连接
    - 10.3.5确定物体的移动方式
    - 10.3.6虚物体的应用
  - 10.4经典动画实例

## 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：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)