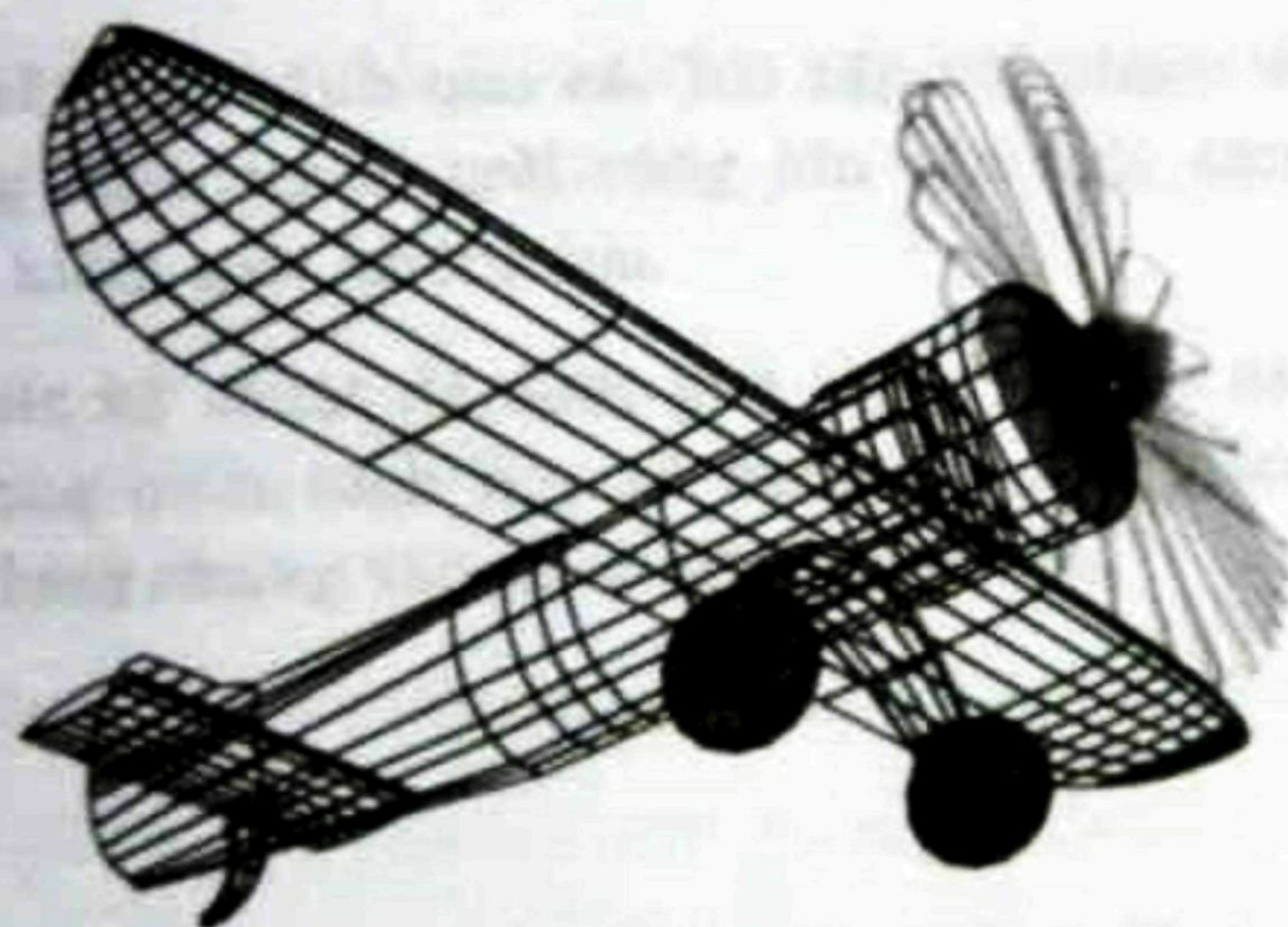


BA D
2006



LƯU TRIỀU NGUYÊN (Chủ biên)
NGUYỄN VĂN HÙNG - HOÀNG ĐỨC HẢI

3ds max



7

ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
TRUNG TÂM THÔNG TIN THƯ VIỆN

V-ĐD/15233

NHÀ XUẤT BẢN LAO ĐỘNG - XÃ HỘI

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	3
LỜI NGỎ.....	4
MỤC LỤC	5
Phần I: KHÁI NIỆM CƠ BẢN.....	13
Chương 1: TIẾN TRÌNH LÀM VIỆC	15
Nội dung chương	15
Thuật ngữ	16
Công tác chuẩn bị và lập kế hoạch	16
Mất xích thông tin.....	16
Đánh giá yêu cầu.....	17
Kịch bản phác thảo.....	17
Thực thi dự án.....	19
Tạo một nhóm làm việc có khát vọng và tài năng.....	19
Tạo môi trường làm việc hiệu quả.....	19
Biết dừng lại đúng lúc	20
Phối hợp và kết xuất.....	20
Xây dựng tiêu chuẩn công ty.....	21
Làm việc theo từng lớp.....	21
Các kỹ thuật hoạt cảnh	21
Các phương án kết xuất.....	22
Tóm tắt.....	22
Chương 2: CÁC KHÁI NIỆM CƠ BẢN.....	23
Nội dung chương	23
Thuật ngữ.....	23

Các hệ tọa độ trong 3ds max 7.....	24
<i>Hệ tọa độ tham chiếu</i>	25
<i>Tìm hiểu các hệ tọa độ</i>	26
Các loại đơn vị	35
Layer.....	38
Xác lập và cấu hình khởi động.....	40
Các khái niệm cơ bản của kỹ thuật Loft.....	40
<i>Các thuật ngữ được sử dụng trong kỹ thuật Loft</i>	41
<i>Các tùy chọn của vật thể Loft</i>	43
<i>Vai trò của đỉnh đầu tiên trong kỹ thuật Loft</i>	44
<i>Hiệu suất của vật thể Loft</i>	46
Tóm tắt.....	48
Phần II: XÂY DỰNG MÔ HÌNH.....	49
Chương 3: HÌNH SHAPE 2D	51
Nội dung chương	51
Thuật ngữ	51
Hình shape 2D – Cơ sở của kỹ thuật xây dựng mô hình	52
<i>Tạo và hiệu chỉnh các đoạn thẳng</i>	55
<i>Hiệu chỉnh ở cấp độ vật thể thứ cấp</i>	57
Thực hành	62
Tóm tắt.....	82
Chương 4: CÁC PHÉP HIỆU CHỈNH	83
Nội dung chương	83
Thuật ngữ	85
Thực hành	85
<i>Thử nghiệm với các phép hiệu chỉnh</i>	86
<i>Hiệu chỉnh ở cấp độ vật thể thứ cấp</i>	97

<i>Phép hiệu chỉnh Bevel Profile</i>	104
<i>Phép hiệu chỉnh Edit Poly</i>	109
Tóm tắt.....	116
Chương 5: KỸ THUẬT LOFT	117
Nội dung chương.....	117
Thuật ngữ.....	118
Các khái niệm cơ bản trong kỹ thuật Loft.....	119
<i>Tính hiệu suất của vật thể Loft</i>	123
<i>Tạo hình thêm</i>	128
<i>Đặt nhiều hình shape trên một đường dẫn</i>	130
<i>Điều khiển thêm nữa</i>	134
<i>Vật liệu, tọa độ map và vật thể Loft</i>	136
Kỹ thuật Loft.....	138
<i>Cánh máy bay</i>	138
<i>Loft với nhiều hình shape</i>	153
<i>Tối ưu mô hình lưới vật thể Loft</i>	160
Tóm tắt.....	163
Chương 6: CÁC VẬT THỂ NGUYÊN SINH 3D	165
Nội dung chương.....	165
Thuật ngữ.....	166
Tạo và hiệu chỉnh các vật thể nguyên sinh 3D.....	166
Hiệu chỉnh các vật thể nguyên sinh 3D.....	171
Làm việc với các vật thể nguyên sinh trong khung cảnh ngoài trời.....	177
Sử dụng các phép hiệu chỉnh để tiến trình dựng hình hữu hiệu và linh hoạt hơn.....	187
Tóm tắt.....	194
Chương 7: XÂY DỰNG MÔ HÌNH TỬ KHỐI HỘP	195
Nội dung chương.....	195