



Hướng dẫn sử dụng

3ds Max 2011

Cho người mới bắt đầu

◆ Sách được biên soạn nhằm mục đích hướng dẫn người dùng cách dễ dàng để ứng dụng thành thạo các tính năng và công cụ chương trình này vào công việc thực tế của mình, và trên hết là để đạt được hiệu quả cao nhất trong tác phẩm mà mình tạo ra

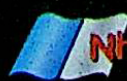
◆ Hướng dẫn những bước khởi đầu để làm việc với 3ds Max 2011 như tạo mẫu các đối tượng, thiết lập cảnh, sử dụng các chất liệu, đặt các ánh sáng và camera, kết xuất cảnh, xem và định hướng trong khối không gian 3D, chọn các đối tượng, tạo hình học, tạo các bản sao và m...
các modifier để thực...
tác chỉnh sửa đối tượng

Tập 2

Phần Nâng cao



* S K V 1 0 9 9 1 7 *



Th.S: LỮ ĐỨC HÀO - NAM THUẬN
và nhóm tin học thực dụng

Hướng dẫn sử dụng

3ds Max 2011

Cho người mới bắt đầu



Tập 2

Phần Nâng Cao

- Sách được biên soạn nhằm mục đích hướng dẫn người dùng cách dễ dàng để ứng dụng thành thạo các tính năng và công cụ của chương trình này vào công việc thực tế của mình, và trên hết là để đạt được hiệu quả cao nhất trong tác phẩm mà mình tạo ra
- Hướng dẫn những bước nâng cao hơn để ứng dụng thành thạo các tính năng tuyệt vời của 3ds Max vào việc tạo mẫu các bề mặt 3D, điều khiển màu, vị trí và góc xoay mô hình, điều khiển thời gian hoạt hình, và đặc biệt là biết cách bố trí ánh sáng xung quanh và ánh sáng phản chiếu để có được một tác phẩm 3D thật sự ấn tượng nhất

NHÀ XUẤT BẢN HỒNG ĐỨC

LỜI NÓI ĐẦU

Phần mềm 3ds Max là chương trình thiết kế mô hình 3D, tạo hoạt hình và kết xuất cảnh được ứng dụng rất phổ biến trong ngành kiến trúc xây dựng và kỹ thuật. Bộ sách "*Hướng dẫn sử dụng 3ds Max 2011 Cho người mới bắt đầu*" được biên soạn nhằm mục đích hướng dẫn người dùng cách dễ dàng để ứng dụng thành thạo các tính năng và công cụ của chương trình này vào công việc thực tế của mình, và trên hết là để đạt được hiệu quả cao nhất trong tác phẩm mà mình tạo ra.

Bộ sách gồm 2 tập, được bố cục rõ ràng theo từng chương và đề mục với nội dung cụ thể như sau:

Tập 1: Gồm 7 chương, hướng dẫn những bước khởi đầu để làm việc với 3ds Max 2011 như tạo mẫu các đối tượng, thiết lập cảnh, sử dụng các chất liệu, đặt các ánh sáng và camera, kết xuất cảnh, xem và định hướng trong không gian 3D, chọn các đối tượng, tạo hình học, tạo các bản sao và mảng, và sử dụng các modifier để thực hiện các thao tác chỉnh sửa đối tượng chuẩn xác.

Tập 2: Gồm 4 chương, hướng dẫn những bước nâng cao hơn để ứng dụng thành thạo các tính năng tuyệt vời của 3ds Max vào việc tạo mẫu các bề mặt 3D, điều khiển màu, vị trí và góc xoay mô hình, điều khiển thời gian hoạt hình, và đặc biệt là biết cách bố trí ánh sáng xung quanh và ánh sáng phản chiếu để có được một tác phẩm 3D thật sự ấn tượng nhất.

Bộ sách dành cho tất cả những ai đã, đang và sẽ sử dụng chương trình 3ds Max để làm việc. Các đối tượng là những học sinh - sinh viên quan tâm đến 3ds Max cũng có thể chọn bộ sách này làm tài liệu tự học ở nhà.

Rất mong đón nhận sự quan tâm đóng góp ý kiến xây dựng của quý bạn đọc. Xin chân thành cảm ơn.

Tác giả

Mục lục

Chương 8: Các modifier (nâng cao)	7
Rollout Styling (Hair And Fur)	7
<i>Tạo kiểu dáng bằng các đường hướng dẫn tóc</i>	7
<i>Giao diện</i>	8
<i>Nhóm Selection</i>	9
<i>Nhóm Styling</i>	10
<i>Nhóm Utilities</i>	14
<i>Nhóm Hair Groups</i>	16
Menu Quad cho Hair Styling	16
<i>Giao diện</i>	17
<i>Quadrant Utilities</i>	17
<i>Quadrant Styling</i>	17
<i>Quadrant Selection Utils</i>	18
<i>Quadrant Selection</i>	18
Rollout General Parameters (Hair And Fur)	18
<i>Giao diện</i>	19
Rollout Material Parameters (Hair And Fur)	24
<i>Giao diện</i>	24
Rollout mr Parameters (Hair And Fur)	28
<i>Giao diện</i>	29
Rollout Frizz Parameters (Hair And Fur)	29
<i>Giao diện</i>	31
Rollout Kink Parameters (Hair And Fur)	32
<i>Giao diện</i>	33
Rollout Multi Strand Parameters (Hair And Fur)	34
<i>Giao diện</i>	35
Rollout Dynamics (Hair And Fur)	35
<i>Chỉ định các bề mặt xung đột</i>	36
<i>Thủ tục</i>	36
<i>Giao diện</i>	38
<i>Nhóm Mode</i>	39
<i>Nhóm Stat Files</i>	39
<i>Nhóm Simulation</i>	40
<i>Nhóm Dynamics Params</i>	41
<i>Nhóm Collisions</i>	41
<i>Nhóm External Forces</i>	42
Rollout Display (Hair And Fur)	43
<i>Giao diện</i>	43
<i>Nhóm Display Guides</i>	43

<i>Nhóm Display Hairs</i>	375
<i>Giao diện</i>	44
Modifier MapScaler (World Space)	45
<i>Giao diện</i>	46
<i>Nhóm Up Direction</i>	47
Modifier PatchDeform (World Space)	48
Modifier PathDeform (World Space)	48
<i>Thủ tục</i>	49
<i>Giao diện</i>	49
Modifier Point Cache (World Space)	52
Modifier Subdivide (World Space)	53
Modifier Surface Mapper (World Space)	53
<i>Thủ tục</i>	53
<i>Giao diện</i>	54
<i>Nhóm Map Channels</i>	55
<i>Nhóm Update Options</i>	55
Modifier SurfDeform (World Space)	55
Chương 9: Tạo mẫu bề mặt	56
Các bề mặt phân chia nhỏ	56
Rollout Soft Selection	57
<i>Các điều khiển Soft Selection trong Caddy</i>	58
<i>Thủ tục</i>	59
<i>Giao diện</i>	60
<i>Edit Soft Selection Mode</i>	63
<i>Nhóm Paint Soft Selection</i>	64
Tiện ích Collapse	65
<i>Thủ tục</i>	65
<i>Giao diện</i>	67
<i>Nhóm Selected Object</i>	67
<i>Nhóm Output Type</i>	68
<i>Nhóm Collapse To</i>	68
Graphite Modeling Tools	69
Giao diện Ribbon	70
Sử dụng Ribbon	70
<i>Thủ tục</i>	74
Các điều khiển Modeling Ribbon	75
<i>Làm di động và neo cố định Modeling Ribbon và các panel của nó</i>	76
<i>Định lại kích cỡ Modeling Ribbon</i>	77
<i>Các điều khiển bổ sung</i>	78
<i>Giao diện</i>	78
<i>Các nút</i>	81
<i>Menu nhấp phải</i>	82
<i>Menu con Ribbon Configuration</i>	

Tab Graphite Modeling Tools	83
Panel Polygon Modeling	83
<i>Giao diện</i>	83
<i>Panel Soft</i>	89
<i>Giao diện</i>	90
Panel PaintSS	92
<i>Giao diện</i>	92
Hộp thoại Topology	93
<i>Giao diện</i>	94
Hộp thoại Symmetry Tools	97
<i>Giao diện</i>	98
<i>Nhóm make Symmetrical</i>	98
<i>Nhóm Vertex positions</i>	98
Panel Modify Selection	99
<i>Giao diện</i>	99
Panel Edit	108
<i>Giao diện</i>	108
Panel Use NURMS	115
<i>Giao diện</i>	115
<i>Separate By</i>	118
<i>Nhóm Render</i>	118
Panel UV Tweak Options	118
<i>Giao diện</i>	118
Panel Geometry (All)	119
<i>Giao diện</i>	120
Panel Slice Mode	126
<i>Giao diện</i>	127
Panel [Sub-Object]	127
Panel Vertices	128
<i>Giao diện</i>	128
Panel Edges	133
<i>Giao diện</i>	133
<i>Panel Boder Edges</i>	141
<i>Panel Polygon/Elements</i>	145
<i>Giao diện</i>	146
<i>Panel Loop</i>	153
<i>Giao diện</i>	154
<i>Insert Loop</i>	157
<i>Hộp thoại Loop Tools</i>	162
<i>Giao diện</i>	162
<i>Panel Triangulation (Tris)</i>	167
<i>Panel Align</i>	169
<i>Panel Visibility</i>	170
<i>Panel Properties</i>	171

Chương 10: Hoạt hình	172
<i>Các khái niệm về hoạt hình</i>	172
<i>Phương pháp hoạt hình truyền thống</i>	173
<i>Phương pháp 3ds Max</i>	173
<i>So sánh các frame và thời gian</i>	174
<i>Nhận dạng các công cụ hoạt hình</i>	175
<i>Sử dụng chế độ Auto Key</i>	176
<i>Tạo mẫu mà không tạo hoạt hình</i>	177
<i>Nhận dạng những gì có thể tạo hoạt hình</i>	177
<i>Sử dụng chế độ Set Key</i>	178
<i>Thăng về phía trước và từ tit thế này đến tit thế khác</i>	178
<i>Set Key và hoạt hình từ tit thế này đến tit thế khác</i>	178
<i>Các điểm khác nhau giữa chế độ Set Key và chế độ Auto Key</i>	179
<i>Sử dụng Set Key với Inverse Kinematics</i>	179
<i>Sử dụng Set Key với các chất liệu</i>	179
<i>Sử dụng Set Key với Modifier và những tham số khác</i>	180
<i>Các công cụ Set Key bổ sung</i>	180
<i>Sử dụng Set Key với hoạt hình Sub-Object</i>	180
<i>Các phương pháp khác để xác lập các Key</i>	180
<i>Thủ tục</i>	180
<i>Menu nhấp phải Spinner</i>	182
<i>Giao diện</i>	182
<i>Xem và sao chép các Key biến đổi</i>	184
<i>Tạo các Key biến đổi bằng thanh trượt Time</i>	185
<i>Tạo các Key khóa vị trí và các Key khóa góc xoay</i>	186
<i>Điều khiển thời gian</i>	186
<i>SMPTE</i>	187
<i>Xác lập các đoạn thời gian</i>	188
<i>Định lại tỷ lệ đoạn thời gian hiện hành</i>	189
<i>Di chuyển qua thời gian</i>	190
<i>Chọn một tốc độ Frame và tốc độ phát lại</i>	192
<i>Làm việc với các phép điều khiển (Controller)</i>	193
<i>Tìm hiểu các Controller</i>	193
<i>Truy cập các Controller</i>	193
<i>Các hạng mục Controller</i>	194
<i>Xem các loại Controller</i>	195
<i>Thay đổi các thuộc tính Controller</i>	196
<i>Thay đổi thông tin Key Controller</i>	197
<i>Gác các Controller</i>	197
<i>Gán các Controller trong Track View</i>	197
<i>Gán các Controller trên panel Motion</i>	197
<i>Gán các Controller sử dụng menu Animation</i>	198
<i>Sao chép và dán các Controller</i>	199
<i>Xác định các Controller mặc định</i>	200
<i>Xác định các giá trị Controller mặc định</i>	

Các Controller đa năng	200
<i>Các Controller Bezier</i>	201
<i>Các Controller TCB</i>	201
<i>Các Controller Linear</i>	201
<i>Các Controller Noise</i>	201
<i>Các Controller XYZ</i>	202
<i>Các Controller Audio</i>	202
Các controller chuyên dụng	202
<i>Các Controller List</i>	202
<i>Các Controller Expression/Script</i>	203
<i>Các Controller Motion Capture</i>	203
Các Key trực cụ thể	203
<i>Giao diện</i>	204
<i>Các Controller Float</i>	204
<i>Điều khiển các phép biến đổi (Transform)</i>	205
<i>Controller Transform Script</i>	205
<i>Controller XRef</i>	205
Điều khiển vị trí	206
Điều khiển góc xoay	206
<i>Smooth Rotation</i>	206
Điều khiển các màu	207
<i>Controller Color Point3</i>	207
<i>Controller Bezier Color</i>	208
<i>Controller Color RGB</i>	208
<i>Các Controller Morph</i>	208
<i>Controller Cubic Morph</i>	208
<i>Controller Barycentric Morph</i>	209
Các lệnh Panel Motion	209
Trajectories	209
<i>Thủ tục</i>	210
<i>Giao diện</i>	212
Rollout PRS Parameters	213
<i>Thủ tục</i>	213
<i>Giao diện</i>	214
Rollout/hộp thoại Key Info (Basic)	214
<i>Thủ tục</i>	215
<i>Giao diện</i>	215
<i>Các loại tiếp tuyến</i>	216
Rollout/hộp thoại Key Info (Advanced)	218
<i>Thủ tục</i>	219
<i>Giao diện</i>	219
Các Controller hoạt hình	220
Controller Audio	221
<i>Thủ tục</i>	221

<i>Giao diện</i>	222
Hộp thoại Audio Controller	222
<i>Giao diện</i>	223
Controller Barycentric Morph	225
<i>Giao diện</i>	226
Hộp thoại Key Info của controller Barycentric Morph	226
Các Controller Bezier	227
<i>Thủ tục</i>	228
<i>Giao diện</i>	228
Controller Block	231
<i>Hộp thoại Master Block Parameters</i>	232
<i>Hộp thoại Track View Pick</i>	232
<i>Hộp thoại Block Parameters</i>	232
<i>Hộp thoại Attach Controls (tải các Block)</i>	232
<i>Hộp thoại Slave Parameters (Controller Slave)</i>	232
<i>Các track con MasterBlock</i>	233
<i>Hộp thoại Block Key Properties</i>	233
<i>Thủ tục</i>	233
<i>Giao diện</i>	235
Hộp thoại Attach Controls (Controller Block)	236
<i>Giao diện</i>	236
Hộp thoại Block Parameters (Controller Block)	237
<i>Giao diện</i>	237
Hộp thoại Master Block Parameters (Controller Block)	238
<i>Giao diện</i>	238
Hộp thoại Slave Parameters (Controller Block)	239
<i>Giao diện</i>	239
Hộp thoại Track View Pick (Controller Block)	240
<i>Giao diện</i>	240
Controller Boolean	241
<i>Thủ tục</i>	242
Controller Color RGB (Controller Point3 XYZ)	243
<i>Thủ tục</i>	243
<i>Giao diện</i>	244
Controller Euler XYZ Rotation	244
<i>Euler Rotationso với TCB Rotation</i>	245
<i>Euler Rotation và Controller Waveform Float</i>	245
<i>Euler Rotation và Controller Noise Float</i>	246
<i>Euler Rotation và controller MIDI Motion Capture</i>	246
<i>Thủ tục</i>	247
<i>Giao diện</i>	248
Controller Expression	248
<i>Giao diện</i>	248

<i>Thủ tục</i>	249
<i>Giao diện</i>	252
Các thủ thuật Controller Expression	254
Controller Layer	255
<i>Các Layer hoạt hình và Autodesk VIZ</i>	256
<i>Giao diện</i>	256
Các lớp hoạt hình (Controller Layers)	258
Bật các lớp hoạt hình	259
<i>Làm việc với các lớp hoạt hình</i>	261
<i>Sử dụng các cảnh được trộn hoặc các cảnh XRef chứa các lớp</i>	263
<i>Thu gọn các lớp</i>	263
<i>Thủ tục: Kích hoạt các lớp hoạt hình trong một dòng làm việc</i>	263
<i>Giao diện</i>	269
Hộp thoại Layer Properties (Controller Layer)	272
<i>Giao diện</i>	272
Hộp thoại Create New Animation Layer (Controller Layer)	273
<i>Giao diện</i>	273
Controller Limit	274
<i>Các trường hợp sử dụng</i>	275
<i>Các giới hạn của Controller Limit</i>	276
<i>Thủ tục</i>	276
<i>Giao diện</i>	281
<i>Nhóm Upper Limit</i>	282
Controller Linear	285
<i>Thủ tục</i>	286
<i>Giao diện</i>	286
Controller List	286
<i>Hoạt hình được kết nối và hoạt hình dựa vào biểu thức</i>	287
<i>Thủ tục</i>	288
<i>Giao diện</i>	288
Controller Local Euler XYZ Rotation	290
<i>Giao diện</i>	290
Controller Look At	291
<i>Giao diện</i>	292
Controller Master Point	293
<i>Thủ tục</i>	294
<i>Giao diện</i>	295
<i>Giao diện</i>	295
Controller Motion Capture	296
<i>Hệ thống thu chuyển động</i>	296
<i>Thủ tục</i>	297
<i>Giao diện</i>	298
Controller Noise	306
<i>Thủ tục</i>	307

	381
<i>Giao diện</i>	
<i>Controller On/Off</i>	307
<i>Thủ tục</i>	309
<i>Giao diện</i>	309
Controller Position XYZ	310
	310
Chương 11: Sử dụng các ánh sáng	311
Làm việc với các ánh sáng	312
<i>Thủ tục</i>	313
Các thuộc tính của ánh sáng	315
<i>Intensity</i>	315
<i>Angle of Incidence (góc tới)</i>	316
<i>Attenuation (Sự suy giảm)</i>	316
Ánh sáng phản chiếu và ánh sáng xung quanh	317
<i>Màu và ánh sáng</i>	317
<i>Nhiệt độ màu</i>	318
Ánh sáng trong 3ds Max	318
<i>Intensity (cường độ)</i>	318
<i>Angle of Incidence (góc tới)</i>	318
<i>Attenuation (sự suy giảm)</i>	319
<i>Ánh sáng phản chiếu và ánh sáng xung quanh</i>	319
<i>Màu</i>	320
<i>Ánh sáng tự nhiên</i>	320
<i>Ánh sáng nhân tạo</i>	321
<i>Ánh sáng xung quanh</i>	322
Đặt các đối tượng ánh sáng	322
<i>Biến đổi các ánh sáng</i>	323
<i>Đặt các vùng sáng nổi bật</i>	324
Xem trước các bóng và ánh sáng khác trong các cổng xem	326
<i>Thủ tục</i>	327
Tạo hoạt hình các ánh sáng	327
<i>Di chuyển và xoay các đối tượng ánh sáng</i>	328
<i>Tạo hoạt hình các tham số tạo ánh sáng</i>	328
Công cụ Light Include/Exclude	329
<i>Thủ tục</i>	329
<i>Giao diện</i>	330
<i>Light Lister</i>	331
<i>Thủ tục</i>	331
<i>Giao diện</i>	337
Các ánh sáng trắc quang	337
<i>Các khả năng phân bố của các ánh sáng trắc quang</i>	338
Các hình dạng ánh sáng cho việc tạo bóng	338
<i>Các ánh sáng từ các cảnh cũ hơn</i>	338
<i>Các tham số ánh sáng trắc quang</i>	338

Target Light (Photometric)	339
<i>Thủ tục</i>	339
Free Light (Photometric)	341
<i>Thủ tục</i>	341
Các rollout cho các ánh sáng trắc quang (Photometric Lights)	342
<i>Rollout Templates</i>	342
<i>Giao diện</i>	343
<i>Các giá trị Lamp chung cho các ánh sáng trắc quang</i>	344
<i>Các đèn đa năng</i>	344
<i>Các đèn điện áp thấp M16</i>	344
<i>Các đèn điện áp thấp Par36</i>	345
<i>Các đèn điện áp đường dây Par56</i>	345
<i>Các đèn điện áp đường dây Par38</i>	345
<i>Các đèn điện áp đường dây R40</i>	346
Rollout General Parameters (các ánh sáng trắc quang)	346
<i>Thủ tục</i>	346
<i>Giao diện</i>	349
<i>Nhóm Light Distribution (Type)</i>	351
Uniform Spherical Distribution (Các ánh sáng trắc quang)	351
Uniform Diffuse Distribution (Các ánh sáng trắc quang)	352
Spotlight Distribution (các ánh sáng trắc quang)	352
Photometric Web Distribution (Các ánh sáng trắc quang)	353
<i>Thủ tục</i>	354
Các mạng trắc quang	354
<i>Các sơ đồ mạng</i>	355
<i>Mạng trắc quang</i>	356
<i>Ví dụ 1: Uniform Spherical Distribution (sự phân bố hình cầu đều)</i>	356
<i>Ví dụ 2: Ellipsoidal Distribution (sự phân bố ellipsoit)</i>	357
Định dạng file chuẩn IES	357
Ví dụ về một file dữ liệu trắc quang	359
Rollout Intensity/Color/Attenuation (Các ánh sáng trắc quang)	359
<i>Giao diện</i>	359
Rollout Shape/Area Shadows	365
<i>Giao diện</i>	366
Các ánh sáng trắc quang tự chiếu sáng	367
Kết hợp các ánh sáng trắc quang tự chiếu sáng và các chất liệu tự chiếu sáng	367
Rollout Distribution (Photometric File)	368
<i>Giao diện</i>	369
Rollout Distribution (Spotlight)	370
<i>Thủ tục</i>	370
<i>Giao diện</i>	372
<i>Các manipulator cho các spotlight</i>	373

Th.S: LỮ ĐỨC HÀO - NAM THUẬN
Và nhóm tin học thực dụng

Hướng dẫn sử dụng

3ds Max 2011

Cho người mới bắt đầu

- ✓ Sách được biên soạn nhằm mục đích hướng dẫn người dùng cách dễ dàng để ứng dụng thành thạo các tính năng và công cụ chương trình này vào công việc thực tế của mình, và trên hết là để đạt được hiệu quả cao nhất trong tác phẩm mà mình tạo ra
- ✓ Hướng dẫn những bước khởi đầu để làm việc với 3ds Max 2011 như tạo mẫu các đối tượng, thiết lập cảnh, sử dụng các chất liệu, đặt các ánh sáng và camera, kết xuất cảnh, xem và định hướng trong khối không gian 3D, chọn các đối tượng, tạo hình học, tạo các bản sao và mảng, và sử dụng các modifier để thực hiện các thao tác chỉnh sửa đối tượng chuẩn xác

Tập 1

Phần Căn Bản



NHÀ XUẤT BẢN HỒNG ĐỨC



NhanVan.vn

NHÀ SÁCH THỰC DỤNG

3ds max 2011



8 935072 876999

Giá: 65.000đ