

<<3DS MAX4三维新视界>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX4三维新视界>>

13位ISBN编号：9787115095565

10位ISBN编号：7115095566

出版时间：2001-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：拓方工作室

页数：450

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>

## <<3DS MAX4三维新视界>>

### 内容概要

3DS MAX是近年来出现在PC平台上的最优秀的三维动画制作软件,从它出现的第一天,就引来了各界的赞誉,即2.0版、3.0版后仅用了一年多的时间,它就推出了全新的4.0版,这已经是一个相当成熟的制作软件了,它不能与其它软件的版本号相比同,因为3DS MAX本身就是3D Studio R4的超强升级版本.对一个初学者来说,MAX带来的印象可能是"深不可测,眼花缭乱",但对一个已经入门的用户,MAX带来的是无尽的惊喜,只有你想不到的,几乎所有的一切都可以在计算机虚拟的三维空间中实现.

本书是的进阶教材,适用于三维动画的初中级用户,本书以手册的形式安排章节,从菜单,工具行,命令面板等工作区入手,加以各种专有项目如材质编辑器,环境编辑器,轨迹编辑器,动画控制器等,对3DS MAX R4内部的所有命令进行了详细的解释.

本书内容全面,实例精彩,共八个章节,不仅讲述了每种功能是什么,还讲述了如何使用它和为什么使用它.特别适用于高等美术院校,高等师范院校,大中学美术教师资格培训中心和各行各业3DS MAX 4用户电脑美术教学.

本书配有一张光盘,包含了所有书中提及的场景文件和动画演示,供读者实际练习使用.

## <<3DS MAX4三维新视界>>

### 书籍目录

#### 第1章 如何配置合适的计算机

- 1.1 如何配置合适的计算机
- 1.2 3DSMAX R4的新增功能
  - 1.2.1 3DSMAX R4界面的改变
  - 1.2.2 风格化的工作
  - 1.2.3 快速和效果极佳的渲染
  - 1.2.4 强有力的综合建模
  - 1.2.5 动画的改进

#### 第2章 MAX 4.0的界面布局

- 2.1 主菜单
    - 2.1.1 File (文件) 菜单
    - 2.1.2 Edit (编辑) 菜单
    - 2.1.3 Tools (工具) 菜单
    - 2.1.4 Group (群组) 菜单
    - 2.1.5 View (视图) 菜单
    - 2.1.6 Create (创建) 菜单
    - 2.1.7 Modifiers (修改) 菜单
    - 2.1.8 Animation (动画) 菜单
    - 2.1.9 Graph Editors (图解编辑) 菜单
    - 2.1.10 Rendering (渲染) 菜单
    - 2.1.11 Customize (自定义) 菜单
    - 2.1.12 MAXScript (MAX脚本) 菜单
    - 2.1.13 Help (帮助) 菜单
  - 2.2 快捷工具栏
  - 2.3 命令面板
    - 2.3.1 Create (创建) 命令面板
    - 2.3.2 Modify (修改) 命令面板
    - 2.3.3 Hierarchy (层次) 命令面板
    - 2.3.4 Motion (运动) 命令面板
    - 2.3.5 Display (显示) 命令面板
    - 2.3.6 Utility (程序) 命令面板
  - 2.4 视图区域与视图控制按钮
    - 2.4.1 三维空间与坐标轴
    - 2.4.2 坐标系统
    - 2.4.3 正交视图
    - 2.4.4 用户视图
    - 2.4.5 透视视图
    - 2.4.6 使用和变换坐标系
    - 2.4.7 视图控制按钮
  - 2.5 动画控制按钮
  - 2.6 角度、捕捉控制
  - 2.7 信息、提示栏
- #### 第3章 3DS MAX 4.0的基本操作
- 3.1 基本对象的创建和删除
    - 3.1.1 创建基本对象

## <<3DS MAX4三维新视界>>

- 3.1.2 参数化的创建物体
- 3.1.3 删除物体
- 3.2 使用选择
  - 3.2.1 使用选择工具
  - 3.2.2 根据物体属性选择
  - 3.2.3 创建选择集
- 3.3 使用组
  - 3.3.1 建立组
  - 3.3.2 编辑组
  - 3.3.3 拆分组
- 3.4 使用栅格和辅助对象
  - 3.4.1 主栅格的设置
  - 3.4.2 辅助栅格的使用
  - 3.4.3 标尺的使用
  - 3.4.4 量角器的使用
  - 3.4.5 指南针的使用
  - 3.4.6 点工具的使用
  - 3.4.7 虚拟物体
  - 3.4.8 镜像、快照和阵列
- 3.5 对齐工具
  - 3.5.1 对齐
  - 3.5.2 法线对齐
  - 3.5.3 放置高光点
  - 3.5.4 摄象机对齐
  - 3.5.5 视图对齐
- 3.6 捕捉工具的使用与设置
  - 3.6.1 捕捉与栅格设置
  - 3.6.2 空间捕捉
  - 3.6.3 角度捕捉
  - 3.6.4 百分比捕捉
- 第4章 建模工具与建模方法
  - 4.1 创建基本对象和使用编辑修改器
    - 4.1.1 创建基本对象
    - 4.1.2 使用编辑修改器
    - 4.1.3 编辑堆栈
    - 4.1.4 处理Gizmo
    - 4.1.5 在次对象级编辑
    - 4.1.6 变换与编辑修改器
  - 4.2 使用型建模
    - 4.2.1 型对象的创建
    - 4.2.2 型的编辑
    - 4.2.3 用于型建模的编辑修改器
  - 4.3 放样建模
    - 4.3.1 放样建模与放样建模术语
    - 4.3.2 创建放样路径与放样截面图型
    - 4.3.3 基本放样方法
    - 4.3.4 编辑放样型与放样路径

## <<3DS MAX4三维新视界>>

- 4.3.5 放样变形
- 4.4 网格建模
  - 4.4.1 编辑点对象建模
  - 4.4.2 编辑边对象建模
  - 4.4.3 编辑面、多边形、元素对象建
- 4.5 面片建模
  - 4.5.1 面片的类型与建模方法
  - 4.5.2 创建面片对象
  - 4.5.3 编辑面片对象次对象建模
  - 4.5.4 编辑面片对象的边界次对象级建模
  - 4.5.5 编辑面片对象的点次对象级建模
- 4.6 NURBS建模
  - 4.6.1 创建NURBS对象
  - 4.6.2 编辑NURBS曲线次对象
  - 4.6.3 编辑NURBS点次对象
  - 4.6.4 编辑NURBS对象的表面
  - 4.6.5 NURBS主面板
- 4.7 其它类型的建模方法
  - 5.7.1 Boolean(布尔运算)
  - 5.7.2 Morph ( 变形 )
  - 5.7.3 Conform(适应)
  - 5.7.4 Connect ( 连接 )
  - 5.7.5 Scatter ( 离散 )
  - 5.7.6 ShapeMerge(形体合并)
  - 5.7.7 Terrain ( 地形 )
- 第5章 灯光与摄像机的设置
  - 5.1 MAX中的灯光
    - 5.1.1 建立标准光源
    - 5.1.2 了解MAX的照明特性
    - 5.1.3 使用阴影
    - 5.1.4 环境的设置和效果的使用
  - 5.2 摄像机的设置和摄像机的动画
- 第6章 材质与贴图
  - 6.1 材质面板的使用
    - 6.1.1 材质样本槽
    - 6.1.2 材质显示控制
    - 6.1.3 材质树与材质导航控制
  - 6.2 材质类型
    - 6.2.1 标准材质与基本材质参数
    - 6.2.2 Blend ( 混合 ) 材质
    - 6.2.3 Composite ( 合成 ) 材质
    - 6.2.4 Double Sided ( 双面 ) 材质
    - 6.2.5 Matte/Shadow ( 不可见阴影 ) 材质
    - 6.2.6 Morpher ( 变形 ) 材质
    - 6.2.7 Multi/Sub-Object ( 子物体 ) 材质
    - 6.2.8 Raytrace ( 光线跟踪 ) 材质
    - 6.2.9 Shellac ( 叠加 ) 材质基本参数

## <<3DS MAX4三维新视界>>

6.2.10 Top/Bottom (顶/底) 材质

6.3 贴图类型

6.4 贴图坐标与贴图投影类型

6.4.1 UVW坐标空间

6.4.2 UVW编辑修改器

6.4.3 贴图投影类型

第7章 动画

7.1 使用Track View

7.1.1 轨迹视图的布局

7.1.2 层级列表

7.1.3 层级列表编辑工具

7.1.4 编辑轨迹窗口

7.2 使用动画控制器和表达式

7.2.1 动画控制器的类型

7.2.2 动画控制器的功能及使用

7.3 层级连接

7.3.1 创建层级连接对象

7.3.2 设置链接继承关系

7.3.3 改变轴心点

7.3.4 定义IK

7.4 粒子系统动画

7.4.1 Spray(喷射)

7.4.2 Snow(下雪)

7.4.3 PArray(粒子阵列)

7.4.4 Blizzard (暴风雪)

7.4.5 PCloud(粒子云)

7.4.6 Super Spray(超级喷射)

7.4.7 粒子空间扭曲

7.5 使用空间扭曲

7.5.1 Geometric/Deformable(几何/变形)

7.5.2 Modifier-Based(基本修改空间扭曲)

第8章 后期合成与渲染

8.1 使用Video Post

8.1.1 序列窗口和编辑窗口

8.1.2 工具框的基本使用

8.1.3 加入场景事件

8.1.4 加入图像输入事件

8.1.5 加入图像过滤事件

8.1.6 加入图像层文件

8.1.7 添加循环项目

8.1.8 调入外部模块事件

8.2 镜头特效过滤器

8.2.1 Lens Effects Flare (镜头光斑)

8.2.2 Lens Effects Glow (发光)

8.2.3 Lens Effects Highlight (十字亮星)

8.2.4 Lens Effects Focus (镜头调焦)

8.3 渲染静帧

## <<3DS MAX4三维新视界>>

- 8.3.1 渲染工具
- 8.3.2 3DSMAX渲染基础
- 8.3.3 渲染场景
- 8.3.4 摄像机匹配设置
- 8.3.5 摄像机安全框的使用
- 8.4 渲染动画
  - 8.4.1 预览渲染
  - 8.4.2 帧渲染与场渲染
  - 8.4.3 视频压缩设置
  - 8.4.4 输出文件格式

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>