<<3DS MAX4三维新视界>>

图书基本信息

书名: <<3D\$ 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3D\$ 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3D\$ 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

笙1音	切伺	配置:	合话的	〕计算机
カーチー	ᄁᆔᇅ	HU E		ノいまれん

- 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 Disply (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

<<3DS MAX4三维新视界>>

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