

<<3ds Max8白金手册1(附光盘) (平)>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8白金手册1(附光盘) (平装)>>

13位ISBN编号：9787115151810

10位ISBN编号：7115151814

出版时间：2006-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：火星时代

页数：536

字数：720000

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 Max8白金手册1(附光盘) (平)>>

内容概要

本书是《火星人——3ds Max 8白金手册》中的第 册。
全套手册分为4册共20章，本册内容为第1章至第3章，分别介绍了3ds Max 8基本知识概述、控制工具、屏幕菜单等内容。
本书配套的光盘中还包含了超大容量的多媒体教学录像，与书中内容相辅相成，可以大大方便读者的学习。
本书内容由浅入深，完整详实，对软件进行了深层次的讲解和分析，具有很高的技术含量，特别适合作为专业动画工作者的参考资料和3ds Max 8的培训、自学用书。
关于3ds Max 8的其他内容将分别在这套书的第 、 、 册中介绍。

书籍目录

- 第1章 概述 1.1 3ds Max 8新功能介绍 1.1.1 主要用户界面更改 1.1.2 场景管理增强
 1.1.3 建模增强 1.1.4 动画增强 1.1.5 材质增强 1.1.6 渲染增强 1.2 3ds Max应用领域
 分析 1.2.1 建筑可视化 1.2.2 电影电视特效 1.2.3 虚拟现实及游戏开发 1.2.4 片头及栏目包装
 1.2.5 影视广告 1.2.6 卡通片 1.2.7 工业设计可视化 1.2.8 多媒体内容创作第2章 控制工具 2.1
 主工具栏 2.1.1 Undo [撤消] 2.1.2 Redo [重做] 2.1.3 Select and Link [选择并链接] 2.1.4
 Unlink Selection [断开当前选择链接] 2.1.5 Bind to Space Warp [绑定到空间扭曲] 2.1.6 Select
 Object [选择对象] 2.1.7 Selection Filter [选择过滤器] 2.1.8 Select by Name [按名称选择] 2.1.9
 Selection Region [选择区域] 2.1.10 Window/Crossing [窗口/交叉] 2.1.11 Select and Move [选
 择并移动] 2.1.12 Select and Rotate [选择并旋转] 2.1.13 Select and Scale [选择并缩放] 2.1.14
 Reference Coordinate System [参考坐标系] 2.1.15 [使用轴点中心] 2.1.16 Select and Manipulate
 [选择并操纵] 2.1.17 Snap Toggle [捕捉开关] 2.1.18 Angle Snap Toggle [角度捕捉切换]
 2.1.19 Percent Snap [百分比捕捉切换] 2.1.20 Spinner Snap Toggle [微调器捕捉切换] 2.1.21
 Edit Named Selection Sets [编辑命名选择集] 2.1.22 Mirror [镜像] 2.1.23 Align [对齐]
 2.1.24 Quick Align [快速对齐] 2.1.25 Normal Align [法线对齐] 2.1.26 Place Highlight [放置高
 光] 2.1.27 Align Camera [对齐摄影机] 2.1.28 Align to View [对齐到视图] 2.1.29 Layer
 Manager [层管理器] 2.1.30 Curve Editor [曲线编辑器] 2.1.31 Schematic View [图解视图]
 2.1.32 Material Editor [材质编辑器] 2.1.33 [渲染工具组] 2.2 浮动工具栏 2.2.1 Axis
 Constraints [轴约束] 浮动工具栏 2.2.1.1 [轴约束] 2.2.1.2 [捕捉使用轴约束切换] 2.2.2
 Layers [层] 浮动工具栏 2.2.2.1 层概述 2.2.2.2 Layer [层] 工具栏 2.2.2.3 Layer Manager
 [层管理器] 2.2.3 Extras [附加] 浮动工具栏 2.2.3.1 Keyboard Shortcut Override Toggle [键盘快
 捷键覆盖切换] 2.2.3.2 AutoGrid [自动栅格] 2.2.3.3 Array [阵列] 2.2.3.4 Snapshot [快照
] 2.2.3.5 Spacing Tool [间隔工具] 2.2.3.6 Clone and Align [克隆并对齐] 2.2.4 Brush Presets
 [笔刷预设] 浮动工具栏 2.3 状态栏 2.3.1 MAXScript 脚本袖珍侦听器 2.3.2 当前状态 2.3.3 提
 示信息 2.3.4 Selection Lock Toggle [选择锁定切换] 2.3.5 当前坐标 2.3.6 栅格尺寸 2.3.7 Time
 Tag [时间标记] 2.4 时间控制 2.4.1 时间滑块 2.4.2 Track Bar [轨迹栏] 2.4.3 Open Mini
 Curve Editor [打开迷你曲线编辑器] 2.4.4 时间控制钮 2.4.5 Key Mode Toggle [关键点模式切换
] 2.4.6 当前帧号 2.4.7 Time Configuration [时间配置] 2.4.8 Auto Key [自动关键点] 2.4.9
 Set Key [设置关键点] 2.4.10 Default In/Out Tangents for New Keys [新建关键点的默认入/出切线]
 2.5 视图控制 2.5.1 视图区 2.5.1.1 视图划分 2.5.1.2 视图类型 2.5.2 视图显示类型 2.5.3
 视图快捷菜单 2.5.4 对象快捷菜单 2.5.5 视图控制工具 2.5.5.1 标准视图工具 2.5.5.2 摄影机
 视图工具 2.5.5.3 聚光灯视图工具 2.5.6 视图操作快捷键第3章 屏幕菜单 3.1 File [文件]
 3.1.1 New [新建] 3.1.2 Reset [重置] 3.1.3 Open [打开] 3.1.4 Open Recent [打开最近]
 3.1.5 Save [保存] 3.1.6 Save as [另存为] 3.1.7 Save Copy As [保存副本为] 3.1.8 Save
 Selected [保存选定对象] 3.1.9 XRef Objects [外部参照对象] 3.1.10 XRef Scene [外部参照场景
] 3.1.11 File Link Manager [文件链接管理器] 3.1.12 Merge [合并] 3.1.13 Merge Animation [
 合并动画] 3.1.14 Replace [替换] 3.1.15 Load Animation [加载动画] 3.1.16 Save Animation [
 保存动画] 3.1.17 Import [导入] 3.1.17.1 导入3D Studio Mesh(*.3DS,*.PRJ)文件 3.1.17.2 导
 入Adobe Illustrator(*.AI)文件 3.1.17.3 导入LandXML/DEM/DDF(*.DEM,*.XML,*.DDF)文件 3.1.17.4
 导入AutoCAD Drawing(*.DWG,*.DXF)文件 3.1.17.5 导入Legacy AutoCAD(*.DWG)文件
 3.1.17.6 导入Alias(*.FBX)文件 3.1.17.7 导入Motion Analysis HTR File(*.HTR)文件 3.1.17.8 导
 入IGES(*.IES,*.IGS,*.IGES)文件 3.1.17.9 导入Autodesk Inventor(*.IPT,*.IAM)文件 3.1.17.10 导
 入Lightscape(*.LS,*.VW,*.LP)文件 3.1.17.11 导入WaveFront Material(*.MTL)文件 3.1.17.12 导
 入WaveFront Object(*.OBJ)文件 3.1.17.13 导入3D Studio Shape(*.SHP)文件 3.1.17.14 导
 入StereoLitho(*.STL)文件 3.1.17.15 导入Motion Analysis TRC File(*.TRC)文件 3.1.17.16 导
 入VRML(*.WRL,*.WRZ)文件 3.1.17.17 导入VIZ Material XML Import(*.XML)文件 3.1.18 Export [

<<3ds Max8白金手册1(附光盘) (平)>>

导出] 3.1.18.1 导出3D Studio(*.3DS)文件 3.1.18.2 导出Adobe Illustrator(*.AI)文件 3.1.18.3 导出ASCII Scene Export(*.ASE)文件 3.1.18.4 导出Lightscape材质(*.ATR)文件 3.1.18.5 导出Lightscape块(*.BLK)文件 3.1.18.6 导出Lightscape参数(*.DF)文件 3.1.18.7 导出Publish to DWF(*.DWF)文件 3.1.18.8 导出AutoCAD(*.DWG)文件 3.1.18.9 导出AutoCAD(*.DXF)文件 3.1.18.10 导出Alias(*.FBX)文件 3.1.18.11 导出Motion Analysis HTR(*.HTR)文件 3.1.18.12 导出IGES(*.IGS)文件 3.1.18.13 导出Lightscape Layers(*.LAY)文件 3.1.18.14 导出Lightscape准备(*.LP)文件 3.1.18.15 导出JSR-184(*.M3G)文件 3.1.18.16 导出Wavefront Material(*.MTL)文件 3.1.18.17 导出Wavefront Object(*.OBJ)文件 3.1.18.18 导出StereoLitho(*.STL)文件 3.1.18.19 导出Lightscape View(*.VW)文件 3.1.18.20 导出Shockwave 3D Scene Export(*.W3D)文件 3.1.18.21 导出VRML97(*.WRL)文件 3.1.19 Export Selected [导出选定对象] 3.1.20 Asset Tracking [资源追踪] 3.1.21 Archive [归档] 3.1.22 Summary Info [摘要信息] 3.1.23 File Properties [文件属性] 3.1.24 View image File [查看图像文件] 3.1.25 Exit [退出] 3.2 Edit [编辑] 3.2.1 Undo [撤消] 3.2.2 Redo [重做] 3.2.3 Hold [暂存] 3.2.4 Fetch [取回] 3.2.5 Delete [删除] 3.2.6 Clone [克隆] 3.2.7 菜单选择功能 3.2.7.1 Select All [全选] 3.2.7.2 Select None [全部不选] 3.2.7.3 Select Invert [反选] 3.2.7.4 Select By Color [按颜色选择] 3.2.7.5 Select By Name [按名称选择] 3.2.7.6 Select By Rectangular Region [矩形选区] 3.2.7.7 Select By Circular Region [圆形选区] 3.2.7.8 Select By Fence Region [围栏选区] 3.2.7.9 Select By Lasso Region [套索选区] 3.2.8 Region [区域] 3.2.8.1 Region Window [区域窗口] 3.2.8.2 Region Crossing [区域交叉] 3.2.9 Edit Named Selection Sets [编辑命名选择集] 3.2.10 Object Properties [对象属性] 3.2.10.1 General [常规] 3.2.10.2 Adv.Lighting [高级照明] 3.2.10.3 mental ray 3.2.10.4 User Defined [用户定义] 3.3 Tools [工具] 3.3.1 Transform Type-In [变换输入] 3.3.2 Selection Floater [选择浮动框] 3.3.3 Display Floater [显示浮动框] 3.3.4 Layer Manager [层管理器] 3.3.5 Light Lister [灯光列表] 3.3.6 Manage Scene States [管理场景状态] 3.3.7 Mirror [镜像] 3.3.8 Array [阵列] 3.3.9 Align [对齐] 3.3.10 Quick Align [快速对齐] 3.3.11 Snapshot [快照] 3.3.12 Spacing Tool [间隔工具] 3.3.13 Clone and Align [克隆并对齐] 3.3.14 Normal Align [法线对齐] 3.3.15 Align Camera [对齐摄影机] 3.3.16 Align to View [对齐到视图] 3.3.17 Place Highlight [放置高光] 3.3.18 Isolate Selection [孤立当前选择] 3.3.19 Rename Objects [重命名对象] 3.3.20 Assign Vertex Colors [指定顶点颜色] 3.3.21 Color Clipboard [颜色剪贴板] 3.3.22 Camera Match [摄影机匹配] 3.3.23 Grab Viewport [抓取视口] 3.3.24 Measure Distance [测量距离] 3.3.25 Channel Info [通道信息] 3.4 Group [组] 3.4.1 Group [成组] 3.4.2 Ungroup [解组] 3.4.3 Open [打开] 3.4.4 Close [关闭] 3.4.5 Attach [附加] 3.4.6 Detach [分离] 3.4.7 Explode [炸开] 3.4.8 Assembly [集合] 3.4.8.1 Assemble [集合] 3.4.8.2 Disassemble [分解] 3.4.8.3 Open [打开] 3.4.8.4 Close [关闭] 3.4.8.5 Attach [附加] 3.4.8.6 Detach [分离] 3.4.8.7 Explode [炸开] 3.5 Views [视图] 3.5.1 Undo View Change [撤消视图更改] 3.5.2 Redo View Change [重做视图更改] 3.5.3 Save Active View [保存活动视图] 3.5.4 Restore Active View [还原活动视图] 3.5.5 Grid [栅格] 3.5.5.1 Show Home Grid [显示主栅格] 3.5.5.2 Activate Grid Object [激活栅格对象] 3.5.5.3 Activate Home Grid [激活主栅格] 3.5.5.4 Align Grid to View [对齐栅格到视图] 3.5.6 Viewport Background [视口背景] 3.5.7 Update Background Image [更新背景图像] 3.5.8 Reset Background Transform [重置背景变换] 3.5.9 Show Transform Gizmo [显示变换Gizmo] 3.5.10 Show Ghosting [显示重影] 3.5.11 Show Key Times [显示关键点时间] 3.5.12 Shade Selected [着色选定对象] 3.5.13 Show Dependencies [显示从属关系] 3.5.14 Create Camera From View [从视图创建摄影机] 3.5.15 Add Default Lights to Scene [添加默认灯光到场景] 3.5.16 Redraw All Views [重画所有视图] 3.5.17 Activate All Maps [激活所有贴图] 3.5.18 Deactivate All Maps [取消激活所有贴图] 3.5.19 Update During Spinner Drag [微调器拖动期间更新] 3.5.20 Adaptive Degradation Toggle [自适应降级] 3.5.21 Object Display Culling [对象显示消隐] 3.5.22 Expert Mode [专家模式] 3.6 Create [创建] 3.7 Modifiers [修改器] 3.8 Character [角色] 3.8.1 Create Character [创建角色]

<<3ds Max8白金手册1(附光盘) (平)>>

- 3.8.2 Destroy Character [销毁角色] 3.8.3 Lock [锁定] 3.8.4 UnLock [取消锁定] 3.8.5 Insert Character [插入角色] 3.8.6 Save Character [保存角色] 3.8.7 Bone Tools [骨骼工具]
- 3.8.7.1 Bone Editing Tools [骨骼编辑工具] 3.8.7.2 Fin Adjustment Tools [鳍调整工具] 3.8.7.3 Object Properties [对象属性] 3.8.8 Skin Pose Options [蒙皮姿势选项] 3.9 reactor 3.10 Animation [动画]
- 3.10.1 IK Solvers [IK解算器] 3.10.1.1 HI Solvers [HI解算器] 3.10.1.2 HD Solvers [HD解算器] 3.10.1.3 IK Limb Solvers [IK肢体解算器] 3.10.1.4 SplineIK Solvers [样条线IK解算器]
- 3.10.2 Constraints [约束] 3.10.2.1 Attachment Constraint [附着约束] 3.10.2.2 Surface Constraint [曲面约束] 3.10.2.3 Path Constraint [路径约束] 3.10.2.4 Position Constraint [位置约束]
- 3.10.2.5 Link Constraint [链接约束] 3.10.2.6 LookAt Constraint [注视约束] 3.10.2.7 Orientation Constraint [方向约束] 3.10.3 Controllers [控制器] 3.10.3.1 Audio Controller [音频控制器]
- 3.10.3.2 Bezier Controllers [Bezier控制器] 3.10.3.3 Barycentric Morph Controller [重心变形控制器] 3.10.3.4 Block Controller [块控制器] 3.10.3.5 Boolean Controller [布尔控制器]
- 3.10.3.6 Color RGB Controller [颜色RGB控制器] 3.10.3.7 Euler XYZ Rotation Controller [Euler XYZ旋转控制器] 3.10.3.8 Expression Controllers [表达式控制器]
- 3.10.3.9 IK Controller [反向运动控制器] 3.10.3.10 Linear Controller [线性控制器] 3.10.3.11 List Controller [列表控制器] 3.10.3.12 Master Point Controller [主点控制器]
- 3.10.3.13 Motion Capture Controller [运动捕捉控制器] 3.10.3.14 Noise Controller [噪波控制器] 3.10.3.15 On/Off Controller [启用/禁用控制器] 3.10.3.16 Position XYZ Controller [位置XYZ控制器]
- 3.10.3.17 PRS Transform Controller [PRS变换控制器] 3.10.3.18 Reactor Controllers [反应控制器] 3.10.3.19 Scale XYZ Controller [缩放XYZ控制器] 3.10.3.20 Script Controller [脚本控制器]
- 3.10.3.21 Smooth Rotation Controller [平滑旋转控制器] 3.10.3.22 Spring Controller [弹簧控制器] 3.10.3.23 TCB Controller [TCB控制器] 3.10.3.24 Transform Script Controller [变换脚本控制器] 3.10.3.25 Waveform Controller [波形控制器]
- 3.10.4 Parameter Editor [参数编辑器] 3.10.5 Parameter Collector [参数收集器] 3.10.6 Wire Parameters [关联参数] 3.10.6.1 Wire Parameters [关联参数] 3.10.6.2 Parameters Wire Dialog [关联参数对话框]
- 3.10.7 Reaction Manager [反应管理器] 3.10.8 Make Preview [生成预览] 3.10.9 View Preview [查看预览] 3.10.10 Rename Preview [重命名预览] 3.10.11 Toggle Limits [切换限制] 3.10.12 Delete Selected Animation [删除选定动画]
- 3.11 Graph Editor [图表编辑器] 3.11.1 Track View [轨迹视图] 3.11.2 Curve Editor [曲线编辑器] 3.11.2.1 基本轨迹编辑方法 3.11.2.2 控制器窗口 3.11.2.3 编辑窗口 3.11.2.4 菜单栏 3.11.2.5 工具栏 3.11.2.6 轨迹视图显示控制 3.11.2.7 轨迹视图工具
- 3.11.3 Dope Sheet [摄影表] 3.11.3.1 控制器窗口 3.11.3.2 编辑窗口 3.11.3.3 菜单栏 3.11.3.4 工具栏 3.11.3.5 轨迹视图显示控制 3.11.4 New Track View [新建轨迹视图] 3.11.5 Delete Track View [删除轨迹视图] 3.11.6 Saved Track Views [保存的轨迹视图] 3.11.7 New Schematic View [新建图解视图]
- 3.11.8 Delete Schematic View [删除图解视图] 3.11.9 Save Schematic Views [保存的图解视图] 3.11.10 Particle View [粒子视图] 3.11.11 Motion Mixer [运动混合器]
- 3.12 Rendering [渲染] 3.12.1 Render [渲染] 3.12.2 Environment [环境] 3.12.3 Effects [效果] 3.12.4 Advanced Lighting [高级照明] 3.12.5 Render To Texture [渲染到纹理] 3.12.6 Batch Render [批处理渲染] 3.12.7 Raytracer Settings [光线跟踪设置] 3.12.8 Raytrace Global Include\Exclude [光线跟踪全局包含/排除] 3.12.9 mentalray Message Window [mentalray消息窗口] 3.12.10 ActiveShade Floater [动态着色浮动框] 3.12.11 ActiveShade Viewport [动态着色视口] 3.12.12 Material Editor [材质编辑器] 3.12.13 Material/Map Browser [材质/贴图浏览器] 3.12.14 Video Post [视频合成器] 3.12.14.1 序列窗口和编辑窗口 3.12.14.2 信息栏和显示控制工具 3.12.14.3 基本工具 3.12.14.4 编辑工具 3.12.14.5 项目输入工具 3.12.14.6 Lens Effects [镜头效果过滤器] 3.12.15 Show Last Rendering [显示上一次渲染] 3.12.16 Panorama Exporter [全景导出器] 3.12.17 Print Size Wizard [打印大小向导] 3.12.18 RAM Player [内存播放器]
- 3.13 Customize [自定义] 3.13.1 Customize User Interface [自定义用户界面] 3.13.1.1 Keyboard [键盘] 3.13.1.2 Toolbars [工具栏] 3.13.1.3 Quads [四元菜单

<<3ds Max8白金手册1(附光盘) (平)>>

] 3.13.1.4 Menus [菜单] 3.13.1.5 Colors [颜色] 3.13.2 Load Custom UI Scheme [加载自定义UI方案] 3.13.3 Save Custom UI Scheme [保存自定义UI方案] 3.13.4 Revert to Startup Layout [还原为启动布局] 3.13.5 Custom UI and Defaults Switcher [自定义UI与默认设置切换器] 3.13.6 Show UI [显示UI] 3.13.7 Lock UI Layout [锁定UI布局] 3.13.8 Configure User Paths [配置用户路径] 3.13.8.1 External Files [外部文件] 3.13.8.2 File I/O [文件I/O] 3.13.8.3 Xrefs [外部参照] 3.13.8.4 3rd Party Plug-Ins [第三方插件] 3.13.9 Configure System Paths [配置系统路径] 3.13.10 Units Setup [单位设置] 3.13.11 Grid and Snap Settings [栅格和捕捉设置] 3.13.11.1 Snaps [捕捉] 3.13.11.2 Options [选项] 3.13.11.3 Home Grid [主栅格] 3.13.11.4 User Grids [用户栅格] 3.13.12 Viewport Configuration [视口配置] 3.13.12.1 Rendering Method [渲染方法] 3.13.12.2 Layout [布局] 3.13.12.3 Safe Frames [安全框] 3.13.12.4 Adaptive Degradation [自适应降级切换] 3.13.12.5 Regions [区域] 3.13.13 Plug-in Manager [插件管理器] 3.13.14 Preferences [首选项] 3.13.14.1 General [常规] 设置 3.13.14.2 Files [文件] 设置 3.13.14.3 Viewports [视口] 设置 3.13.14.4 Gamma and LUT [Gamma和LUT] 设置 3.13.14.5 Rendering [渲染] 设置 3.13.14.6 Animation [动画] 设置 3.13.14.7 Inverse Kinematics [反向运动学] 设置 3.13.14.8 Gizmos [线框] 设置 3.13.14.9 MAXScript [脚本] 设置 3.13.14.10 Radiosity [光能传递] 设置 3.13.14.11 mental ray设置 3.14 MAXScript [MAX脚本] 3.15 Help [帮助] 3.15.1 New Features Guide [新功能指南] 3.15.2 User Reference [用户参考] 3.15.3 MAXScript Reference [MAXScript参考] 3.15.4 Tutorials [教程] 3.15.5 Hotkey Map [热键映射] 3.15.6 Additional Help [附加帮助] 3.15.7 3ds Max on the Web [网上3ds Max] 3.15.8 Activate 3ds Max [激活3ds Max] 3.15.9 About 3ds Max [关于3ds Max]

<<3ds Max8白金手册1(附光盘) (平)>>

编辑推荐

《3ds Max8白金手册1》内容由浅入深，完整详实，对软件进行了深层次的讲解和分析，具有很高的技术含量，特别适合作为专业动画工作者的参考资料和3ds Max 8的培训、自学用书。

关于3dsMax 8的其他内容将分别在这套书的第2、3、4册中介绍。

全套手册分为4册共20章，本册内容为第1章至第3章，分别介绍了3ds Max 8基本知识概述、控制工具、屏幕菜单等内容。

《3ds Max8白金手册1》配套的光盘中还包含了超大容量的多媒体教学录像，与书中内容相辅相成，可以大大方便读者的学习。

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>