

## <<3D Studio MAX 4角色制作>>

### 图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX 4角色制作轻松入门>>

13位ISBN编号：9787500646969

10位ISBN编号：7500646968

出版时间：2002-2-1

出版时间：中国青年出版社

作者：(韩)金大成著、张静秋译

页数：295

译者：金大成

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>

## <<3D Studio MAX 4角色制作>>

### 内容概要

本书着重介绍Max4强大的建模方法、对象制作和各种添加功能。为提高效率并缩减读者学习的时间，本书不再赘述Max旧有的功能，而仅仅针对Max4的新增特性进行详细剖析。文中穿插的小技巧和小知识将使您的阅读变为愉快之旅。

## <<3D Studio MAX 4角色制作>>

### 书籍目录

#### Part 1

##### 3D StudioMAX4的诞生

##### 3D软件概要

- 第一单元 现实空间和虚拟空间的比较
- 第二单元 从F到H, 视窗使用的软件
- 第三单元 如何学习3D软件
- 第四单元 MAX的基本对象
- 第五单元 对象的属性
- 第六单元 照明(Lighting)
- 第七单元 Light的使用和光线的分类
- 第八单元 质感(Material)
- 第九单元 光线照射在物体上所表现的特征
- 第十单元 照相机

##### 为什么要使用MAX 4?

- 第一单元 使用方便的Interface
- 第二单元 提高制作的速度
- 第三单元 Subdivision系统和简便的数据转换功能
- 第四单元 简便的建模方式——Poly区域的添加
- 第五单元 改善建模速度和对象建模的方法
- 第六单元 对象动画的革新
- 第七单元 强化的Mapping方式
- 第八单元 多种改良的动态(dynamic)技术及性能
- 第九单元 知寸渲染
- 第十单元 增强渲染效果

##### New MAX 4的基本界面构成

- 第一单元 对Viewport的理解
- 第二单元 Menu ToolBar

##### Command Panel和菜单使用法

- 第一单元 Command Panel的基本构成
- 第二单元 Creat Panel
- 第三单元 MAX 4的其他功能面板
- 第四单元 Quads Panel (Hot Box)
- 第五单元 MaterialEditor Tools
- 第六单元 设定自己的MAX环境, 边练边学

#### Part 2

##### 体验新颖的MAX4

##### NewPoly建模

- 第一单元 轻松掌握多边形建模
- 第二单元 Poly的使用
- 第三单元 HSDS(Hierarchical subDivision surfaces)的使用

##### New Bones的使用

- 第一单元 中心骨骼的构成
- 第二单元 手臂骨骼的构成
- 第三单元 另一侧手臂骨骼的构成

## <<3D Studio MAX 4角色制作>>

第四单元 绘制腿部  
第五单元 连结各部位  
第六单元 绘制Bones的Fin

第七单元 修整脸部骨骼

New Skin的使用

第一单元 使用简单的Skin

第二单元 了解Deformer

第三单元 活用于对象

NewIK的使用

第一单元 腿部骨骼的构成

第二单元 运用运动作用(木偶)

第三单元 利用Helper对motion进行实时调整

第四单元 对motion进行实时控制的调节栏(Manipulate)

第五单元 限制调节器的范围

New Manipulators的使用

第一单元 ConeAngle

第二单元 PlaneAngle

第三单元 slider

第四单元 关于ParameterWiringDialog

第五单元 Manipulates的运用

NewMaterial的使用

例题分析1: 分析例题中对象的材质 第一单元

例题分析2: 分析例题中对象的材质 第二单元

第三单元 与Multi / Sub—ObjectMaterial同时使用

第四单元 在Model中添加MaterialID

第五单元 使用新的UnwrapUVW

第六单元 修整Model mapping

New Rerendering的使用

第一单元 实时渲染的使用

第二单元 使渲染图像以多种数据的形式输出

第三单元 Camera Focus的使用1(Depth of Field)

第四单元 Camera Focus的使用2(MotionBlur)

New Flex的使用

第一单元 通过例题了解基本功能(使用Paint进行调节)

第二单元 受风影响的面

第三单元 制作摇动的rope

第四单元 制作坠落至岩石的场景

Part 3

设计New MAX 4 Project

制作Character的多种方法

第一单元 Low Polygon Character的制作

第二单元 制作Character的多种方法

第三单元 分部分制作Low Character

Animation的使用

第一单元 Character的调整

## <<3D Studio MAX 4角色制作>>

城堡(Castle)的制作

第一单元 城堡(Castle)建模 / mapping

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>