

## <<3ds max4基础教程>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max4基础教程>>

13位ISBN编号：9787980008462

10位ISBN编号：7980008464

出版时间：2001-9-1

出版时间：宇航出版社

作者：张颖 高征 编著

页数：380

字数：563000

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基础教程>>

### 内容概要

本教程共分22章，详细介绍了3ds max 4的各种功能。

主要内容包括3DS MAX的发展历史、以及3ds max 4的操作界面；通过实例教读者建立一个3ds max 4模型；如何创建基本物体、扩展物体以及基本图形；灯光处理部分详细讲解了灯光参数的特性及其设置；设置摄像机；粒子系统的创建与生成、其它物体的创建；物体的高级修改功能、材质控制面板、复合材质，以及贴图坐标与贴图类型；渲染的基本控制、环境控制、以及渲染效果的控制；链接的创建和物体的反向运动的设置；动画的设置；MAX Script的使用；教读者学会制作精美的草娃娃并实现其动画；并通过典型的室内模型设计的介绍来综合运用3ds max 4的各种功能。

本教程特点：1．内容全面、细致：从3ds max 4的最新功能介绍、物体创建到典型实例的制作及其动画的实现，讲解深入、细致。

2．指导性强：书中最后二章的范例介绍引导读者从理性和感性两个方面感受3DS MAX图形和动画的制作。

3．设计周到：从3DS MAX软件的历史发展到对它的功能介绍，到最后的两个典型范例的讲解，整本书构思巧妙、独到。

读者对象：从事三维动画设计的初、中级用户，高等美术院校电脑美术专业的师生和社会相关培训班的学员。

## <<3ds max4基础教程>>

### 书籍目录

#### 第一章 初识3ds max 4

- 1.1 3DS MAX溯源
- 1.2 计算机三维模拟现实技术的应用
- 1.3 3ds max 4新功能介绍
- 1.4 思考题

#### 第二章 3ds max 4的操作界面

- 2.1 菜单区
- 2.2 视图区
- 2.3 命令面板
- 2.4 工具栏
- 2.5 状态栏
- 2.6 提示行
- 2.7 Animate(动画)控制区
- 2.8 视图控制区
- 2.9 思考题
- 2.10 练习题

#### 第三章 建立你的第一个3ds max 4模型

- 3.1 进入3ds max 4界面
- 3.2 制作篮板
- 3.3 制作简易篮筐
- 3.4 制作篮板上面的黑色油漆
- 3.5 制作篮架
- 3.6 渲染你的第一张图象
- 3.7 制作篮球
- 3.8 制作动画
- 3.9 思考题
- 3.10 练习题

#### 第四章 创建基本物体

- 4.1 Standard Primitives(三维标准物体)
- 4.2 Box的创建
- 4.3 Cone的创建
- 4.4 Sphere的创建
- 4.5 GeoSphere的创建
- 4.6 Cylinder的创建
- 4.7 Tube的创建
- 4.8 Torus圆环
- 4.9 Pyramid的创建
- 4.10 Teapot的创建
- 4.11 Plane的创建
- 4.12 实例：制作简单的室内家具
- 4.13 思考题
- 4.14 练习题

#### 第五章 创建扩展物体

- 5.1 Extended Primitives(三维扩展物体)创建面板
- 5.2 Hedra的创建

## <<3ds max4基础教程>>

- 5.3 Torus Knot的创建
- 5.4 ChamferBox的创建
- 5.5 ChamferCyl的创建
- 5.6 OilTank的创建
- 5.7 Capsule的创建
- 5.8 Spindle的创建
- 5.9 L—Ext的创建
- 5.10 Gengon的创建
- 5.11 C—Ext的创建
- 5.12 RingWave的创建
- 5.13 Hose的创建
- 5.14 Prism的创建
- 5.15 思考题
- 5.16 练习题

### 第六章 创建基本图形

- 6.1 了解Object Type面板
- 6.2 Name and Color面板
- 6.3 Line(线)的设置
- 6.4 Rectangle(长方形)的设置
- 6.5 Circle(圆形)的设置
- 6.6 Ellipse(椭圆)的设置
- 6.7 Arc(弧形)的设置
- 6.8 Donut(圆环)的设置
- 6.9 NGon(正多边形)的设置
- 6.10 Star(星形)的设置
- 6.11 Text(文字)的设置
- 6.12 Helix(三维螺旋线)的设置
- 6.13 Section(截面)的设置
- 6.14 思考题
- 6.15 练习题

### 第七章 灯光处理

- 7.1 了解灯光基本参数
- 7.2 Object Type卷展栏
- 7.3 Name and Color卷展栏
- 7.4 General Parameters卷展栏
- 7.5 Spotlight, Directional, Projector Parameters卷展栏
- 7.6 Attenuation Parameters卷展栏
- 7.7 Shadow Parameters卷展栏
- 7.8 Shadow Map/Raytrace Parameters卷展栏
- 7.9 Atmospheres & Effects卷展栏
- 7.10 思考题
- 7.11 练习题

### 第八章 设置摄像机

- 8.1 摄像机的设置
- 8.2 调整摄像机
- 8.3 Parameters卷展栏
- 8.4 Depth of Field Parameters卷展栏

## &lt;&lt;3ds max4基础教程&gt;&gt;

8.5 Motion Blur Parameters卷展栏(新特性)

8.6 思考题

8.7 练习题

## 第九章 粒子系统

9.1 Spray的生成

9.2 Snow的创建

9.3 Blizzard的创建

9.4 Super Spray(超级雾)

9.5 Parray(粒子阵列)

9.6 PCloud(粒子云)

9.7 思考题

9.8 练习题

## 第十章 创建其它物体

10.1 创建Patch Grids(格栅)

10.2 创建NURBS Surfaces(NURBS曲面)

10.3 创建Dynamic Objects(动力物体)

10.4 创建NURBS Curves(NURBS曲线)

10.5 创建系统

10.6 思考题

10.7 练习题

## 第十一章 高级修改功能

11.1 物体的调整与修改

11.2 Modify命令面板简介

11.3 Modifiers

11.4 修改器堆栈

11.5 Use Pivot Points复选框的使用

11.6 Edit Mesh编辑修改器与子物体选择

11.7 思考题

11.8 练习题

## 第十二章 认识材质控制面板

12.1 进入材质编辑器

12.2 了解材质编辑器样本框面板

12.3 材质样本框右边的按钮及其作用

12.4 材质样本框下边的按钮及其作用

12.5 了解shader Basic Parameters卷展栏(图12—9)

12.6 了解Basic Parameters卷展栏

12.7 了解不同的阴影类型

12.8 了解Extended Parameters卷展栏

12.9 了解super Sampling卷展栏

12.10 了解Maps卷展栏

12.11 了解Dynamics Properties卷展栏

12.12 思考题

12.13 练习题

## 第十三章 了解复合材质

13.1 材质层级

13.2 Blend混合材质

13.3 Composite层叠材质

## <<3ds max4基础教程>>

- 13.4 Double Sided双面材质
- 13.5 Matte / shadow暗淡/阴影材质
- 13.6 Morpher物体材质
- 13.7 Multy / Sub—Object多重 / 次对象材质
- 13.8 Raytrace光线追踪材质
- 13.9 Top / Bottom材质
- 13.10 shellac材质
- 13.11 思考题
- 13.12 练习题

### 第十四章 认识贴图

- 14.1 了解贴图
- 14.2 了解贴图坐标
- 14.3 了解贴图通道和Maps卷展栏
- 14.4 了解贴图类型
- 14.5 思考题
- 14.6 练习题

### 第十五章 渲染基本控制

- 15.1 渲染的优先选择设置
- 15.2 设置渲染类型
- 15.3 快速渲染
- 15.4 渲染结果控制
- 15.5 渲染预览
- 15.6 渲染参数设置
- 15.7 使用RAM Player
- 15.8 思考题
- 15.9 练习题

### 第十六章 环境控制

- 16.1 了解渲染、环境控制基本参数
- 16.2 控制背景颜色和贴图
- 16.3 控制环境灯光
- 16.4 曝光控制(新功能)
- 16.5 控制环境气氛
- 16.6 思考题
- 16.7 练习题

### 第十七章 渲染效果控制

- 17.1 了解渲染效果控制基本参数
- 17.2 Lens Effects透镜渲染效果
- 17.3 Blur模糊渲染效果
- 17.4 Brightness and Contrast亮度和对比度渲染效果
- 17.5 Color Balance颜色均衡渲染效果
- 17.6 File Output输出文件渲染效果
- 17.7 Film Grain胶片颗粒渲染效果
- 17.8 Motion Blur运动模糊渲染效果(新功能)
- 17.9 Depth of Field场景景深渲染效果(新功能)
- 17.10 思考题
- 17.11 练习题

### 第十八章 链接和反向运动

## <<3ds max4基础教程>>

- 18.1 创建链接
- 18.2 使用图解视图
- 18.3 编辑物体和中心
- 18.4 设置物体的反向运动
- 18.5 设置物体的约束
- 18.6 思考题
- 18.7 练习题

### 第十九章 设置动画

- 19.1 使用关键帧制作动画
- 19.2 使用轨迹视图设置动画
- 19.3 使用动画控制器
- 19.4 思考题
- 19.5 练习题

### 第二十章 了解和使用MAX Script

- 20.1 了解MAXScript
- 20.2 MAXScript的结构
- 20.3 MAXScript语言
- 20.4 脚本制作和使用
- 20.5 思考题
- 20.6 练习题

### 第二十一章 制作草娃娃及其动画

- 21.1 制作草娃娃的身体
- 21.2 制作草娃娃的五官
- 21.3 制作草娃娃的装饰品
- 21.4 制作草娃娃头发的动画
- 21.5 制作水杯
- 21.6 制作草娃娃跳入水杯的动画
- 21.7 练习题

### 第二十二章 制作室内模型

- 22.1 制作室内装修
- 22.2 制作室内的壁炉
- 22.3 加入装饰品
- 22.4 制作精美的家具
- 22.5 设置室内灯光和场景环境
- 22.6 练习题

<<3ds max4基础教程>>

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>