第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R4标准教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX R4标准教程>>

13位ISBN编号：9787115092786

10位ISBN编号：7115092788

出版时间：2001-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：黄心渊

页数：727

字数：907000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R4标准教程>>

内容概要

本书是discreet多媒体分公司discreet独家授权出版的3DS MAX R4认证培训系列教材之一，是discreet授权培训中心3DS MAX R4的标准培训教材。

全书共有17章，分为5个部分。

第一部分有4章，是关于基本操作的内容，较为详细地讨论了3DS MAX R4的界面和界面的定制方法、如何使用文件和对象工作以及如何进行变换。

该部分的最后一章用一个综合实例“奇妙的儿童玩具”进一步实践了基本操作的主要内容。

第二部分有3章，是关于基本动画的内容，讨论了关键帧动画技术、Track View和动画控制器。

该部分的最后一章用一个综合实例“可爱的玩具卡通车头”演示了如何使用3DS MAX R4控制对象的运动。

第三部分有4章，是关于建模的内容，较为详细地讨论了二维图形建模、编辑修改器和复合对象以及多边形建模技术。

该部分的最后一章用一个综合实例“中世纪武士”演示了建模中的关键技巧。

第四部分有3章，是关于材质的内容，较为详细地讨论了3DS MAX R4的基本材质和贴图材质。

该部分的最后一章用一个综合实例“小河中的游船”进一步实践了材质中的关键内容。

第五部分共有3章，较为详细地讨论了灯光、摄像机和渲染等内容。

该部分的最后一章用一个综合实例“洞穴中的女孩”进一步讨论了如何在3DS MAX R4中制作有趣的动画效果。

本书由多年从事计算机动画教学的资深教师根据3DS MAX R4的培训大纲编著，图文并茂，内容翔实、全面，适用于高等院校以及各培训中心的电脑动画教学，也可以作为电脑动画爱好者的自学教材。

本书光盘包含书中全部示例所需要的场景文件，并附送大量3DS MAX R4的演示动画片段。

在本书的编写过程中，autodesk多媒体分公司discreet给予了大力支持，在此表示真诚的感谢。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R4标准教程>>

书籍目录

第1章 3DS MAX R4的用户界面 1.1 用户界面 1.1.1 界面的布局 1.1.2 熟悉3DS MAX的用户界面 1.1.3 单击左键和右键 1.2 视口大小、布局和显示方式 1.2.1 改变视口的大小 1.2.2 改变视口的布局 1.2.3 改变视口 1.2.4 视口的明暗显示 1.2.5 视口的改变应用举例 1.3 菜单栏 1.3.1 文件（File）菜单 1.3.2 编辑（Edit）菜单 1.3.3 工具（Tools）菜单 1.3.4 组（Groap）菜单 1.3.5 视口（Views）菜单 1.3.6 创建（Create）和编辑修改器（Modifiers）菜单 1.3.7 动画（Animation）菜单 1.3.8 图表编辑（Graph Editors）菜单 1.3.9 渲染（Rendering）菜单 1.3.10 定制（Customize）菜单 1.3.11 脚本（MAXScript）菜单 1.3.12 帮助（Help）菜单 1.3.13 菜单栏应用举例 1.4 标签面板（Tab Panels）和工具栏（Toolbars） 1.4.1 工具栏 1.4.2 标签面板（Tab Panels） 1.4.3 标签面板和工具栏应用举例 1.5 命令面板 1.5.1 浏览命令面板 1.5.2 命令面板应用举例 1.6 对话框 1.7 四元组（Quad）菜单 1.8 状态区域和提示行 1.9 触发按钮 1.10 时间控制 1.11 弹出按钮 1.12 视口导航控制按钮 1.13 小结第2章 使用文件和对象工作 2.1 打开文件和保存文件 2.1.1 Save File As对话框 2.1.2 保存场景（Holding）和恢复保存的场景（Fetching） 2.1.3 合并（Merge）文件 2.1.4 外部参考对象和场景（Xref） 2.1.5 资源浏览器（Asset Browser） 2.1.6 单位（Units） 2.2 创建对象和修改对象 2.2.1 原始几何体（Primitives） 2.2.2 修改原始几何体 2.2.3 样条线（Splines） 2.3 编辑修改器堆栈的显示 2.3.1 编辑修改器列表 2.3.2 应用编辑修改器 2.4 对象的选择 2.4.1 选择一个对象 2.4.2 选择多个对象 2.4.3 根据名称来选择 2.4.4 锁定选择的对象 2.5 选择集（Selection Sets）和组（Group） 2.5.1 选择集 2.5.2 组（Groups） 2.6 小结第3章 对象的变换第4章 基本操作综合练习：奇妙的儿童玩具第5章 基本动画技术和Track View第6章 动画和动画控制器第7章 动画综合练习：可爱的玩具卡通车头第8章 二维图形建模第9章 编辑修改器和复合对象第10章 低消耗的多边形建模第11章 建模综合练习：创建中世纪的武士第12章 材质编辑器的介绍第13章 创建贴图材质第14章 材质综合练习：小河中的游船第15章 灯光第16章 摄像机和渲染第17章 综合练习：洞穴中的女孩

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R4标准教程>>

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