

## <<3DS MAX 4 入门与提高>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 4 入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115096524

10位ISBN编号：711509652X

出版时间：2001-9-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘志刚

页数：426

字数：668000

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 MAX 4 入门与提高>>

### 内容概要

本书介绍了Autodesk公司最新推出的三维动画制作软件——3ds max 4的使用方法，涵盖了该软件的绝大部分操作与功能。

全书共分15章，第1章概括性地介绍了3ds max 4，并讲述了安装、新增特性、操作界面等内容；第2章至第9章讲述了三维模型的创建与编辑；第10章讲述了贴图和材质的设置和编辑；第11章讲述了灯光与摄像机的使用；第12章至第14章讲述了动画的制作，包括反向运动和粒子系统的应用；第15章讲述了影像的后期制作。

通过本书的学习，完全可以立即进行实战应用。

本书文字叙述深入浅出，作者在行文时充分考虑了各个层次的读者的要求，对于一些较抽象的概念，除了理论的阐述外，还专门设计了大量的实例，以帮助读者在实践中进行理解。

此外，书中通过大量的标注将文字与插图更好地结合起来，使读者阅读时更加轻松，增加了本书的可读性。

全书的排版紧凑，插图的大小比例安排得当。

本书作者中既有长期从事设计和教学工作的电脑美术专业人员，也有电脑技术专家，两者的结合确保了本书在美术和计算机两方面的学术正确性。

本书可作为各类培训班的教材，也适用于广大的3ds max 4自学者。

## &lt;&lt;3DS MAX 4 入门与提高&gt;&gt;

## 书籍目录

|                      |   |                                   |   |
|----------------------|---|-----------------------------------|---|
| 第1章 进入3ds max 4的精彩世界 | 1.1 三维软件概述  | 1.1.1 计算机图形概述                     | 1.1.2 矢量图形与位图                             |
| 图形                   | 1.1.3 三维图形软件概述  | 1.2 3ds max 4简介                   | 1.2.1 3ds max 4的硬件需求                      |
| 应用领域                 | 1.2.3 3ds max 4的新增特性                                  | 1.2.4 3ds max 4创作须知               | 1.3 3ds max 4的安装                          |
| 界面简介                 | 1.4.1 概述  | 1.4.2 标题栏                         | 1.4.3 菜单栏                                 |
|                      | 1.4.4 视图区   | 第2章 创建三维几何体                       |   |
| 2.1 名称和颜色            | 2.1.1 对象的名称   | 2.1.2 对象的颜色                       | 2.2 创建基本三维模型                              |
|                      | 2.2.1 创建长方体   | 2.2.2 创建球体                        | 2.2.3 创建茶壶                                |
|                      | 2.2.4 创建其他基本三维模型                                      | 2.2.5 创建一个简单场景                    | 2.3 创建扩展三维模型                              |
|                      | 2.3.1 Hedra (多面体)                                     | 2.3.2 Tonus Knot (环形结)            | 2.3.3 RingWave (环形波)                      |
|                      | 2.3.4 Hose (软管)                                       | 2.3.5 其他扩展三维几何体                   | 第3章 编辑初步                                  |
| 3.1 对象的选择            | 3.1.1 单选  | 3.1.2 区域选择                        | 3.1.3 过滤器选择                               |
|                      | 3.1.4 按名称选择   | 3.1.5 命名选择                        | 3.1.6 Group (成组)                          |
| 3.2 简单相调整            | 3.2.1 坐标  | 3.2.2 移动                          | 3.2.3 旋转                                  |
|                      | 3.2.4 缩放  | 3.3 复制                            | 3.4 镜像变换                                  |
| 3.5 阵列变换             | 3.5.1 Array (阵列)                                      | 3.5.2 快照复制与空间工具                   | 3.6 定性                                    |
|                      | 3.6.1 网格  | 3.6.2 Helper Objects (辅助工具)       | 3.6.3 Snap (捕捉)                           |
|                      | 3.7 对齐  | 3.7.1 普通对齐按钮                      | 3.7.2 法线对齐                                |
|                      | 3.7.3 其他对齐方式  | 3.8 平地起高楼——创建大厦模型                 | 3.8.1 创建大厦的主体                             |
| 3.8.2 创建窗户           | 3.8.3 创建大厦的底部   | 3.8.4 创建细节                        | 第4章 参数编程                                  |
| 4.1 编辑选项卡            | 4.1.1 简介  | 4.1.2 编辑器堆栈                       | 4.2 编辑器简介                                 |
|                      | 4.2.1 Animation Modifiers (动画编辑器)                     | 4.2.2 Cache Tools (隐藏工具)          | 4.2.3 Conversion Modifiers (转换编辑器)        |
|                      | 4.2.4 Free Form Deformations (自由变形)                   | 4.2.5 Mesh Editing (网格面编辑)        | 4.2.6 Parametric Modifiers (参数编辑器)        |
|                      | 4.2.7 Patch / Spline Editing (Patch面片 / Spline样条曲线编辑) | 4.2.8 Selection Modifiers (选择编辑器) | 4.2.9 UV Coordinate Modifiers (UV贴图坐标编辑器) |
|                      | 4.2.10 Subdivision Surfaces (细分表面编辑器)                 | 4.3 参数编辑                          | 4.3.1 编辑器的使用                              |
|                      | 4.3.2 Bend (弯曲)                                       | 4.3.3 Taper (渐变)                  | 4.3.4 Twist (扭曲)                          |
|                      | 4.3.5 Noise (噪声)                                      | 4.3.6 Stretch (拉伸)                | 4.3.7 Squeeze (压榨)                        |
|                      | 4.3.8 Push (推动)                                       | 4.3.9 Relax (松弛)                  | 4.3.10 Ripple (涟漪)                        |
|                      | 4.3.11 Wave (波浪)                                      | 4.3.12 Slice (切片)                 | 4.3.13 Spherify (球体化)                     |
|                      | 4.3.14 Affect Region (起伏)                             | 4.3.15 Lattice (网格化)              | 4.3.16 其他参数编辑器                            |
| 第5章 二维造型与编辑          | 5.1 创建二维模型  | 5.1.1 Line (线条)                   | 5.1.2 绘制其他二维几何形状                          |
| 5.2 二维图形的编辑调整        | 5.2.1 “Edit Spline”编辑器简介                              | 5.2.2 曲线节点类型                      | 5.2.3 软选择                                 |
| 5.2.4 几何操作           | 第6章 放样及编辑.....  | 第7章 复合物体                          | 第8章 高级编辑                                  |
| 第9章 NURBS            | 第10章 材质与贴图  | 第11章 灯光与摄像机                       | 第12章 动画初步                                 |
| 第13章 路径的控制与编辑        | 第14章 粒子系统   | 第15章 后期制作                         |   |

<<3DS MAX 4 入门与提高>>

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>