

<<3D Studio 4.0 入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio 4.0 入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302027928

10位ISBN编号：7302027927

出版时间：1999-4

出版时间：清华大学出版社

作者：许振伍 刘方

页数：340

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 4.0 入门与提高>>

内容概要

本书深入浅出地介绍了3D Studio 4.0这个优秀的动画开发工具。

书中对3D Studio 4.0的使用做了全面的讲解，包括：2D Shaper模块的使用、3D Loft模块的使用、3D Editor模块的使用、Material Editor模块的使用、Keyframer模块的使用；对这些模块中的每一条命令，都进行了较为详细的剖析，并结合众多的实例对设计技巧加以解释。

本书对3D Studio 4.0的初级用户和中级用户都具有很高的参考价值。

<<3D Studio 4.0 入门与提高>>

书籍目录

| | | | | |
|----------------------------|---------------------------------|----------------------------|--------------|-------------------------|
| 前言 | 第一章 概述 | 1.1 安装3D Studio 4.0 | 1.1.1 主要硬件 | 1.1. |
| 2 3D Studio 4.0功能的主要特点 | | 1.2 设置3DS系统 | 1.2.1 磁盘路径 | 1.2.2 |
| 一般参数 | 1.2.3 3D Editor的参数 | 1.2.4 2D Shaper的参数 | | 1.2.5 3D Lofter |
| 的参数 | 1.2.6 Keyframer参数 | 1.2.7 Render的参数 | | 1.2.8 Materials Editors |
| 的参数 | 1.3 配置Vibrant | 1.3.1 主显示 | 1.3.2 材质显示 | 1.3.3 |
| 渲染显示 | 1.3.4 Flic播放 | 1.4 3DS输出文件的类型 | | 1.5 建议与3DS配合使用的软件 |
| CorelDRAW | 1.5.1 Adobe Photoshop | 1.5.2 Aldus Photostyler | | 1.5.3 |
| | 1.5.4 Fractal Design Pahter | 1.5.5 GIFDXF | | 1.5.6 Animator |
| | 第二章 3DS的菜单及国标面板 | 2.1 3DS的菜单系统 | 2.1.1 Info菜单 | |
| 2.1.2 File菜单 | 2.1.3 Views菜单 | 2.1.4 Program | | 2.2 图标控制面板 |
| 2.2.1 3D Editor模块中的图标 | 2.2.2 2D Shaper模块中的图标 | | | 2.2.3 3D Lofter模块中的图标 |
| 2.2.4 Keyframer模块中的图标 | | | | 第三章 使用2D Shaper |
| 3.1 基本概念 | 3.1.1 2D Shaper的专用术语 | 3.1.2 自用轴和公用轴 | | 3.1.3 曲线 |
| 的光滑 | 3.1.4 有效的和无效的造型 | 3.1.5 贝塞尔曲线(Bezie Splines) | | 3.2 |
| 建立2D Shaper中的多边形 | 3.2.1 Create/Line命令 | 3.2.2 Create/Freehand...命令 | | |
| 3.2.3 Create/Are命令 | 3.2.4 Create / Quad命令 | 3.2.5 Create / Circle命令 | | |
| 3.2.6 Create / Ellipse命令 | 3.2.7 Create / N-gon...命令集 | 3.2.8 Create / Text | | |
| 一命令 | 3.2.9 Create / Copy命令 | 3.2.10 Create / Open命令 | | 3.2.11 Create / Close命令 |
| 3.2.12 Create / Connect命令 | 3.2.13 Create / Polyonnect命令 | | | |
| 3.2.14 Create / Outliine命令 | 3.2.15 Create/Boolean命令 | | | 3.3 编辑2D Shaper中的造型 |
| 3.3.1 Select命令集 | 3.3.2 Modify命令集 | | | 3.3.3 Shape命令集 |
| 3.3.4 Diplay命令集 | 3.3.5 图形的复杂度. | | | 第四章 使用3D Lofter |
| 3D Lofter模块中的概念 | 4.1.1 造型 | 4.1.2 路径 | 4.1.3 层次 | 4.1. |
| 4 放样多个造型 | 4.1.5 网格状物体的复杂度 | 4.2 3D Lofter的命令概述 | | 4. |
| 2.1 Shapes命令集 | 4.2.2 Path命令集 | 4.2.3 Deform命令集 | | 第五章 使用3D Editor |
| 5.1 3D Editor的基本概念 | 5.1.1 设置视图 | 5.1.2 为物体命名 | | |
| 5.1.3 物体的几何元素 | 5.1.4 建立三维物体的方法 | 5.2 基本的建模和编辑 | | |
| 5.2.1 Create命令集 | 5.2.2 Select命令集 | 5.2.3 Modify命令集 | | 5.2. |
| 4 Sudace命令集 | 5.2.5 Lights命令集 | 5.2.6 Cameras命令集 | | 5.2.7 Renderer命令集 |
| 5.2.8 Display命令集 | 5.3 复杂的建模和编辑 | 5.3.1 3D Studio 4顶 | | |
| 点的精度 | 5.4 光源和摄像机的使用 | 5.4.1 灯光的概念 | | |
| 5.4.2 建立阴影效果 | 5.4.3 人工光的使用技术 | 5.4.4 在3D Studio中用摄像机定义透视 | | |
| 5.4.5 摄像机技术 | | 第六章 使用Material Editor | | 6.1 Material |
| Editor的使用 | 6.1.1 材质编辑器概论 | 6.1.2 材质编辑器的操作 | | 6.2 灯光. |
| 摄像机对材质的影响 | 6.2.1 灯光对材质的影响 | 6.2.2 摄像机对材质的影响 | | |
| 6.3 高级渲染技术 | 6.3.1 Texture 1, Texture 2映像的使用 | 6.3.2 Opacity映像的使用 | | |
| 6.3.3 Bump映像的使用 | 6.3.4 Specular映像的使用 | 6.3.5 Shininess映像的使用 | | |
| 6.3.6 Selfillum映像的使用 | 6.3.7 Reflection映像的使用 | | | 第七章 |
| 动画制作 | 7.1 关键帧编辑器的基本使用 | 7.1.1 关键帧编辑器环境 | | 7.1.2 |
| Hierarchy命令集 | 7.1.3 Object命令集 | 7.1.4 Light命令集 | | 7.1.5 Camera命令集 |
| 7.1.6 Path命令集 | 7.1.7 Preview命令集 | 7.1.8 Rerderer命令集 | | |
| 7.1.9 Display命令集 | 7.1.10 Timer命令集 | 7.1.11 按钮区 | | 7.2 关键帧编辑器的使用技巧 |
| 第八章 使用IP AS开发外部程序 | | 8.1 IPAS的安装 | | 8.2 |
| IPAS中各组成部分的使用 | 8.2.1 IXP的使用 | 8.2.2 PXP的使用 | | 8.2.3 |
| AXP的使用 | 8.2.4 SXP的使用 | | | |

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>