

<<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
块中的图标	2.2.4 Keyframer模块中的图标			第三章 使用2D Shaper
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
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
3DLofter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	5.3.2 表面特性	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		
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>