第一图书网, tushu007.com

<<3D Studio MAX R4实用教 >

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX R4实用教程>>

13位ISBN编号：9787508406855

10位ISBN编号：7508406850

出版时间：2001-08

出版时间：中国水利水电出版社

作者：孔令齐

页数：325

字数：462000

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

内容概要

本书由浅入深、全面系统地介绍了3D Studio MAX R4的基本概念、使用方法及技巧。
全书共分15章，分别介绍了3D Studio MAX R4的基本概念、对象的使用、对象的变换与修改、基本建模、放样建模、NURBS建模、网格层次的建模、设定材质效果、高级贴图技巧、对象的灯光效果、控制摄像机、粒子系统与空间扭曲、营造空间环境雾效，最后还介绍了动画的创建、渲染与输出等内容。

本书内容翔实、示例丰富、语言精炼，可供从事美术创作、广告、产品设计以及相关工作的人员学习和使用，同时也可作为各大中专院校的培训教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3D Studio MAX R4实用教 >

书籍目录

前言第一部分 基础应用第1章 3D Studio MAX R4概览1.1 3D Studio MAX技术概述1.1.1 定义关键帧1.1.2 定义时间帧1.1.3 动画编辑器1.2 3D Studio MAX R4的新增功能1.3 3D Studio MAX R4的界面简介1.3.1 下拉式文件菜单栏1.3.2 工具箱1.3.3 Command面板1.3.4 捕捉控制及信息提示区1.3.5 动画记录控制区1.3.6 视图控制区1.3.7 视窗区与视窗操作1.4 自定义3D Studio MAX R41.4.1 自定义工具箱1.4.2 Command面板的位置1.4.3 调整视窗布局1.4.4 设置自动保存第2章 使用对象2.1 对象简介2.1.1 参数化对象2.1.2 组合对象2.1.3 次对象2.2 对象的选取2.2.1 使用工具选择对象2.2.2 使用区域选择2.2.3 向选择集中增加或从中取消选择对象2.2.4 根据对象的名字进行选择2.2.5 创建命名选择集2.2.6 编辑命名选择集2.3 对象的基本管理2.3.1 对象的锁定2.3.2 使用组来管理对象2.3.3 导入与导出对象2.3.4 对齐对象2.3.5 对象的复制2.4 栅格的使用第3章 编辑场景中的对象3.1 轴向固定空间变换3.1.1 3D Studio MAX中的坐标系3.1.2 沿单一坐标轴移动3.1.3 在特定坐标平面内移动3.1.4 绕单一坐标轴旋转3.1.5 绕特定坐标平面旋转3.1.6 绕点对象旋转3.1.7 多个对象的变换问题3.2 空间位置的变换3.2.1 缩放功能3.2.2 数字化精确变换3.3 对象编辑修改器3.3.1 编辑修改器堆栈3.3.2 使用轴向变形编辑修改器3.3.3 对象数据流3.3.4 编辑修改器堆栈3.4 编辑修改器的扩展应用3.4.1 几何体编辑修改器3.4.2 Edit Mesh编辑修改器3.4.3 Xform编辑修改器第二部分 建模第4章 基本建模4.1 与造型有关的基本概念4.2 使用几何体对象4.3 几何体与样条曲线的创建与编辑4.3.1 简单二维造型4.3.2 复合二维造型4.3.3 二维造型的修改和调整4.4 利用修改器创建三维造型4.5 3D Studio MAX R4的子物体第5章 放样建模5.1 创建放样对象5.2 一次造型和再造型5.3 变形放样对象5.3.1 Scale变形5.3.2 Twist变形5.3.3 Teeter变形5.3.4 Bevel变形5.3.5 Fit变形第6章 NURBS建模6.1 创建NURBS曲面6.1.1 创建点曲面6.1.2 创建可控曲面6.2 编辑与修改NURBS对象6.2.1 曲面的变动修改6.2.2 一次物体的变动修改第7章 网格层次的建模7.1 网格编辑概览7.1.1 对象与网格7.1.2 网格次级对象编辑7.1.3 顶点认级对象层次7.2 表面、多边形和元素7.2.1 压模与斜切7.2.2 删除、分离和创建表面与多边形7.2.3 平滑处理组7.2.4 边线层次7.2.5 Cut和Slice平面工具7.2.6 斜切边线7.3 网格平滑处理7.4 网格层次建模实例7.4.1 创建头部模型7.4.2 制作飞船造型第三部分 材质、贴图与环境特效第8章 设定材质效果8.1 使用材质编辑器8.1.1 工具行的功能8.1.2 工具列的功能8.2 材质参数设定技巧分析8.2.1 材质的基本参数8.2.2 材质的扩展参数8.3 热材质和冷材质8.3.1 冷、热材质的区别8.3.2 冷、热材质变换8.4 材质库的使用8.4.1 材质/贴图浏览器8.4.2 使用材质库8.5 自定义材质细节8.6 使用复合材质8.6.1 复合材质类型8.6.2 双面材质8.6.3 创建混合材质8.6.4 创建多重材质8.7 高级动态贴图设置第9章 高级贴图技巧9.1 理解贴图坐标9.1.1 内建贴图坐标9.1.2 内建贴图坐标参数9.1.3 UVW贴图坐标9.1.4 镜像参数9.2 贴图方式9.2.1 常用贴图方式9.2.2 其他贴图方式9.3 贴图类型9.3.1 凹凸贴图9.3.2 镜面反射贴图9.3.3 其他贴图类型9.4 贴图层操作9.4.1 设定贴图层9.4.2 删除贴图层第10章 对象的灯光效果10.1 泛光灯10.1.1 建立泛光灯10.1.2 泛光灯的颜色10.1.3 设置高光区域10.1.4 调整环境光10.2 目标聚光灯10.2.1 建立聚光灯10.2.2 选择聚光灯视图10.2.3 调整聚光灯10.2.4 调整发射角和过渡角10.2.5 调整聚光灯的阴影10.2.6 产生透明的阴影10.2.7 其他参数10.3 自由聚光灯10.3.1 建立自由聚光灯10.3.2 连接自由聚光灯和文字10.4 平行光第11章 空间摄像机的使用与控制11.1 创建摄像机对象11.2 摄像机视图的控制11.3 控制摄像机11.4 设置摄像机参数11.5 摄像机的应用事项第12章 粒子系统与空间扭曲12.1 创建粒子系统12.2 Spray粒子系统12.3 Snow粒子系统12.3.1 制作地面效果12.3.2 制作表面积雪12.3.3 加入雪花效果12.3.4 创建动画效果12.4 粒子的空间变形第13章 营造空间环境雾效13.1 标准雾13.1.1 创建标准雾13.1.2 改变雾的范围13.1.3 调节雾的颜色13.2 分层雾13.2.1 创建分层雾13.2.2 调整雾的参数13.2.3 柔化地平线13.2.4 建立多层雾13.3 体雾13.4 体光灯13.4.1 创建体光灯13.4.2 调整参数13.4.3 生成球状灯第四部分 动画的创建与输出第14章 动画创建精要14.1 3D Studio MAX动画基础14.1.1 时间配置14.1.2 Track View14.2 动画制作的常用手法14.2.1 利用3D Studio MAX的粒子系统制作动画14.2.2 用定义关键帧的方法14.2.3 正向运动和反向运动14.2.4 虚拟物体动画的制作14.3 利用Track View制作动画14.3.1 建立一个静态场景14.3.2 利用Track View制作动画14.4 在动画中增加声音第16章 动画的渲染与输出15.1 渲染类型15.2 渲染参数15.3 静态图像的合成15.3.1 颜色深度15.3.2 认识Alpha通道15.3.3 输出分辨率的设定15.3.4 合成输出实例15.4 动态图像的渲染与合成15.4.1 渲染输出的参数15.4.2 输出文件格式及压缩15.4.3 动画的淡入谈出15.5 动画的后期制作15.5.1 Video Post对话框简介15.5.2 设置场景与外部事件15.5.3 设置图像输入输出事件15.5.4 设置滤镜事件15.5.5 设置图像层次事件15.5.6 设置循环事件

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

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