

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>

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人员学习和使用，同时也可作为各大中专院校的培训教材。

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 R4
1.4.1 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 View
14.2 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15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 动画的淡入淡出
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

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>