第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, 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。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 4 入门与提高>>

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　1.2.2 3ds max 4的应用领域　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　1.4 3ds max 4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 简单位相调整　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贴图座标编辑器）　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

第一图书网, tushu007.com

<<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