

<<3ds max 4宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 4宝典>>

13位ISBN编号：9787505375390

10位ISBN编号：7505375393

出版时间：2002-4

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)kelly l. murdock

页数：907

字数：1478000

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>

<<3ds max 4宝典>>

内容概要

本书完整覆盖了3ds max 4各方面的特性，是一本内容全面的完全参考手册。

全书共分11个部分，且教程非常丰富。

通过本书的学习，读者能够把学习软件功能与实际应用紧密结合，迅速掌握基础知识，了解各种高级技巧，并快速提高三维动画制作水平。

学习完各个专家制作的实例后，读者的三维动画制作水平一定可以提高到一个新的高度。

本书所带光盘包括了全部实例文件，便于读者学习和提高。

本书既适合三维动画初学者作为参考指南，也十分适合专业动画制作人员从中汲取一些高级技巧和创意，是学习使用3ds max 4的首选书籍。

<<3ds max 4宝典>>

书籍目录

目 录

前言 1

第1部分 3ds max 4基础知识 5

快速入门 6

QS.1 喷气机的速度 6

QS.2 专家教程：导入喷气机模型 7

QS.3 专家教程：给喷气机模型应用材质 8

QS.4 专家教程：放置背景环境 12

QS.5 专家教程：添加建筑物模型 14

QS.6 专家教程：使用摄影机和灯光 16

QS.7 制作喷气机动画 18

QS.8 专家教程：添加拉烟 22

QS.9 渲染最终动画 24

QS.10 小结 27

第1章 研究Max界面 28

1.1 界面元素 28

1.2 使用主工具栏 29

1.3 使用Tab面板 32

1.4 使用Command面板 32

1.5 菜单的使用 38

1.6 使用其他界面控制元素 52

1.7 与界面的交互 55

1.8 小结 57

第2章 使用视口 58

2.1 了解三维空间 58

2.2 使用Viewport Navigation控制元素 59

2.3 专家教程：导航活动视口 61

2.4 配置视口 63

2.5 选择系统单位 72

2.6 加载视口背景 73

2.7 获取背景图像 74

2.8 小结 75

第3章 使用文件 76

3.1 使用Max场景文件 76

3.2 导入和导出 81

3.3 参考外部对象 92

3.4 小结 99

第2部分 使用对象 101

第4章 使用造型对象 102

4.1 创建造型对象 102

4.2 造型对象类型 108

4.3 小结 123

第5章 选定对象和设置对象属性 124

5.1 选定对象 124

5.2 设置对象属性 133

<<3ds max 4宝典>>

- 5.3 小结 140
- 第6章 克隆对象和使用阵列 141
 - 6.1 克隆对象 141
 - 6.2 理解克隆选项 143
 - 6.3 创建对象阵列 145
 - 6.4 按照时间参数进行克隆 150
 - 6.5 对对象进行镜像操作 152
 - 6.6 间隔克隆出的对象 154
 - 6.7 小结 157
- 第7章 组合对象和链接对象 158
 - 7.1 使用群组 158
 - 7.2 了解父代、子代和根的关系 160
 - 7.3 建立对象间的链接 161
 - 7.4 显示链接和层次 162
 - 7.5 使用链接对象 164
 - 7.6 使用Schematic View窗口 166
 - 7.7 使用Schematic View节点 168
 - 7.8 小结 173
- 第8章 变换对象 174
 - 8.1 移动、旋转和缩放对象 174
 - 8.2 变换工具 175
 - 8.3 了解变换管理器 178
 - 8.4 使用基准点 182
 - 8.5 选定轴约束 184
 - 8.6 变换的实践练习 186
 - 8.7 使用Align命令 189
 - 8.8 使用栅格 193
 - 8.9 使用Snap选项 195
 - 8.10 小结 198
- 第9章 使用编辑修改器 200
 - 9.1 使用编辑修改器堆栈 200
 - 9.2 研究编辑修改器类型 206
 - 9.3 放样对象和表面工具的对比 237
 - 9.4 使用实例化的编辑修改器 238
 - 9.5 小结 239
- 第3部分 建模 241
- 第10章 建模基础和杂项工具 242
 - 10.1 参数化与非参数化的对比 242
 - 10.2 建模类型 242
 - 10.3 修改对象参数 243
 - 10.4 使用次对象 245
 - 10.5 低分辨率建模 247
 - 10.6 建模的辅助对象 249
 - 10.7 小结 251
- 第11章 绘制和使用2D样条曲线及形状 252
 - 11.1 2D中的绘制 252
 - 11.2 导入和导出样条曲线 261

<<3ds max 4宝典>>

- 11.3 编辑样条曲线 264
- 11.4 把样条曲线移到三维空间中 278
- 11.5 使用样条曲线Boolean运算 281
- 11.6 小结 282
- 第12章 使用网格 283
 - 12.1 创建Editable Mesh对象和Editable Poly对象 283
 - 12.2 Editing Mesh和Editing Poly对象 284
 - 12.3 小结 300
- 第13章 创建面片 301
 - 13.1 关于面片栅格 301
 - 13.2 编辑面片 303
 - 13.3 小结 313
- 第14章 建立复合对象 314
 - 14.1 了解复合对象类型 314
 - 14.2 关于Morph对象 315
 - 14.3 创建Conform对象 317
 - 14.4 创建ShapeMerge对象 319
 - 14.5 创建Terrain对象 322
 - 14.6 使用Mesher对象 324
 - 14.7 创建Scatter对象 325
 - 14.8 创建Connect对象 330
 - 14.9 专家教程：创建公园长椅 332
 - 14.10 使用Boolean对象建模 332
 - 14.11 创建Loft对象 337
 - 14.12 小结 349
- 第15章 使用NURBS 350
 - 15.1 创建NURBS曲线和曲面 350
 - 15.2 编辑NURBS 354
 - 15.3 应用NURBS 360
 - 15.4 小结 367
- 第4部分 材质和贴图 369
- 第16章 研究材质编辑器 370
 - 16.1 了解材质属性 370
 - 16.2 使用材质编辑器 372
 - 16.3 使用材质/贴图浏览器 381
 - 16.4 使用Material/Map Navigator 383
 - 16.5 小结 384
- 第17章 应用材质 385
 - 17.1 使用标准材质 385
 - 17.2 使用复合材质 394
 - 17.3 使用光线追踪材质 401
 - 17.4 使用不可见/带阴影材质 407
 - 17.5 小结 410
- 第18章 使用贴图 411
 - 18.1 了解贴图 411
 - 18.2 材质贴图的类型 411
 - 18.3 Maps卷展栏 438

<<3ds max 4宝典>>

- 18.4 使用Map Path实用程序 440
- 18.5 小结 441
- 第19章 使用材质和贴图 442
 - 19.1 建立新的材质库 442
 - 19.2 组合材质与贴图 443
 - 19.3 制作材质动画 446
 - 19.4 应用多个材质 449
 - 19.5 材质编辑修改器 451
 - 19.6 使用贴图更改几何形状 457
 - 19.7 去掉材质和贴图 459
 - 19.8 小结 459
- 第5部分 灯光和摄影机 461
- 第20章 使用灯光 462
 - 20.1 照明的基础知识 462
 - 20.2 了解灯光类型 465
 - 20.3 创建和放置灯光对象 466
 - 20.4 从灯光的角度浏览场景 468
 - 20.5 修改灯光的参数 470
 - 20.6 使用Sunlight System 477
 - 20.7 使用Volume Light 479
 - 20.8 小结 485
- 第21章 控制摄影机 486
 - 21.1 了解摄影机 486
 - 21.2 创建摄影机对象 487
 - 21.3 创建摄影机视图 487
 - 21.4 专家教程：为对手建立视图 488
 - 21.5 控制摄影机 489
 - 21.6 对准摄影机 489
 - 21.7 设置摄影机的参数 492
 - 21.8 Multi-Pass效果 494
 - 21.9 小结 496
- 第22章 摄影机匹配和跟踪 497
 - 22.1 使用Camera Match实用程序 497
 - 22.2 使用Camera Tracker实用程序 501
 - 22.3 小结 509
- 第6部分 粒子系统和空间扭曲 511
- 第23章 创建和控制粒子系统 512
 - 23.1 理解各种粒子系统 512
 - 23.2 创建粒子系统 513
 - 23.3 使用Spray和Snow粒子系统 514
 - 23.4 专家教程：创建雨雪 515
 - 23.5 使用Super Spray粒子系统 516
 - 23.6 使用Blizzard粒子系统 527
 - 23.7 使用PArray粒子系统 527
 - 23.8 专家教程：有魔力的蝴蝶翅膀 528
 - 23.9 使用PCloud粒子系统 529
 - 23.10 使用粒子系统贴图 530

<<3ds max 4宝典>>

- 23.11 小结 532
- 第24章 使用空间扭曲 533
 - 24.1 创建并绑定空间扭曲 533
 - 24.2 空间扭曲类型 534
 - 24.3 使用空间扭曲 555
 - 24.4 小结 557
- 第7部分 动画 559
- 第25章 动画基础知识 560
 - 25.1 使用Animate按钮 560
 - 25.2 用关键点进行操作 560
 - 25.3 专家教程：旋转一个变化的异面体 561
 - 25.4 使用轨迹栏 563
 - 25.5 查看和编辑关键点的值 564
 - 25.6 控制时间 565
 - 25.7 使用Motion命令面板 566
 - 25.8 使用重像 568
 - 25.9 制作对象的动画 569
 - 25.10 调配参数 571
 - 25.11 小结 574
- 第26章 使用轨迹视图 575
 - 26.1 轨迹视图界面 575
 - 26.2 轨迹视图模式 579
 - 26.3 使用关键点 584
 - 26.4 编辑时间 585
 - 26.5 调整功能曲线 586
 - 26.6 过滤轨迹 590
 - 26.7 使用控制器 591
 - 26.8 使用域外扩展类型 591
 - 26.9 添加记录轨迹 592
 - 26.10 添加同步音轨 593
 - 26.11 小结 595
- 第27章 使用约束限制运动 596
 - 27.1 使用约束 596
 - 27.2 约束的类型 596
 - 27.3 小结 605
- 第28章 使用控制器制作动画 606
 - 28.1 了解控制器类型 606
 - 28.2 分配控制器 607
 - 28.3 设置默认控制器 608
 - 28.4 研究各种控制器 608
 - 28.5 小结 628
- 第29章 使用表达式 629
 - 29.1 变量、运算符以及函数 629
 - 29.2 建立表达式 631
 - 29.3 了解Expression控制器界面 632
 - 29.4 控制对象的变换 635
 - 29.5 控制参数 637

<<3ds max 4宝典>>

- 29.6 小结 640
- 第30章 创建动力学模拟 641
 - 30.1 了解动力学 641
 - 30.2 定义动力学材质属性 646
 - 30.3 使用动力学空间扭曲 646
 - 30.4 使用Dynamics实用程序 647
 - 30.5 使用Flex编辑修改器 652
 - 30.6 小结 656
- 第8部分 反向运动 657
- 第31章 使用骨骼系统 658
 - 31.1 建立骨骼系统 658
 - 31.2 使对象成为骨骼 661
 - 31.3 专家教程：使链接的玩具熊成为骨骼系统 663
 - 31.4 使用Skin编辑修改器 663
 - 31.5 小结 668
- 第32章 创建和使用反向运动学系统 669
 - 32.1 比较正向运动和反向运动 669
 - 32.2 创建反向运动学系统 669
 - 32.3 使用各种反向运动方法 673
 - 32.4 小结 684
- 第9部分 渲染和后期制作 687
- 第33章 渲染基础知识 688
 - 33.1 了解Max渲染器 688
 - 33.2 使用ActiveShade进行预览 689
 - 33.3 使用预览 690
 - 33.4 渲染参数 692
 - 33.5 渲染首选项 698
 - 33.6 创建VUE文件 699
 - 33.7 使用Virtual Frame Buffer 700
 - 33.8 使用RAM Player 701
 - 33.9 渲染类型 703
 - 33.10 渲染中的问题 704
 - 33.11 小结 704
- 第34章 使用环境和大气效果 705
 - 34.1 创建环境 705
 - 34.2 使用大气效果线框 709
 - 34.3 创建大气效果 710
 - 34.4 小结 718
- 第35章 使用渲染元素和效果 719
 - 35.1 使用渲染元素 719
 - 35.2 添加渲染效果 721
 - 35.3 渲染效果类型 722
 - 35.4 小结 740
- 第36章 网络渲染 741
 - 36.1 对网络的需求 742
 - 36.2 设置网络渲染系统 743
 - 36.3 启动网络渲染系统 751

<<3ds max 4宝典>>

- 36.4 配置网络管理器和服务器 757
- 36.5 记录错误日志 759
- 36.6 使用Queue Manager 759
- 36.7 事件通知 762
- 36.8 专家教程：设置批处理渲染 762
- 36.9 小结 763
- 第37章 使用视频后期制作界面进行后期制作 764
 - 37.1 了解后期制作 764
 - 37.2 使用Video Post对话框 764
 - 37.3 使用序列 766
 - 37.4 添加和编辑事件 767
 - 37.5 使用范围 776
 - 37.6 使用Lens Effects过滤器 777
 - 37.7 小结 782
- 第10部分 自定义Max 783
- 第38章 自定义Max界面 784
 - 38.1 使用自定义界面 784
 - 38.2 使用Customize User Interface窗口 785
 - 38.3 配置路径 794
 - 38.4 设置首选项 795
 - 38.5 自定义Tab面板 805
 - 38.6 自定义Command面板按钮 806
 - 38.7 小结 806
- 第39章 使用MAXScript 808
 - 39.1 什么是MAXScript 808
 - 39.2 MAXScript工具 809
 - 39.3 脚本类型 822
 - 39.4 编写自己的MAXScript 823
 - 39.5 小结 836
- 第11部分 使用插件扩展Max 837
- 第40章 使用第三方插件 838
 - 40.1 找到插件 838
 - 40.2 使用插件 839
 - 40.3 插件示例 841
 - 40.4 小结 844
- 第41章 创建自己的插件 845
 - 41.1 Max插件 845
 - 41.2 插件需求 845
 - 41.3 插件类型 846
 - 41.4 设置开发环境 847
 - 41.5 创建第一个插件 851
 - 41.6 专家教程：调试插件 855
 - 41.7 完成Gear插件 856
 - 41.8 关于增强插件 866
 - 41.9 小结 867
- 附录A 安装和配置3ds max 4 868
- 附录B Max键盘快捷方式 875

<<3ds max 4宝典>>

附录C 本书的专有插件	884
附录D CD-ROM上的内容	892
术语表	894
目 录	
前言	1
第1部分 3ds max 4基础知识	5
快速入门	6
QS.1 喷气机的速度	6
QS.2 专家教程：导入喷气机模型	7
QS.3 专家教程：给喷气机模型应用材质	8
QS.4 专家教程：放置背景环境	12
QS.5 专家教程：添加建筑物模型	14
QS.6 专家教程：使用摄影机和灯光	16
QS.7 制作喷气机动画	18
QS.8 专家教程：添加拉烟	22
QS.9 渲染最终动画	24
QS.10 小结	27
第1章 研究Max界面	28
1.1 界面元素	28
1.2 使用主工具栏	29
1.3 使用Tab面板	32
1.4 使用Command面板	32
1.5 菜单的使用	38
1.6 使用其他界面控制元素	52
1.7 与界面的交互	55
1.8 小结	57
第2章 使用视口	58
2.1 了解三维空间	58
2.2 使用Viewport Navigation控制元素	59
2.3 专家教程：导航活动视口	61
2.4 配置视口	63
2.5 选择系统单位	72
2.6 加载视口背景	73
2.7 获取背景图像	74
2.8 小结	75
第3章 使用文件	76
3.1 使用Max场景文件	76
3.2 导入和导出	81
3.3 参考外部对象	92
3.4 小结	99
第2部分 使用对象	101
第4章 使用造型对象	102
4.1 创建造型对象	102
4.2 造型对象类型	108
4.3 小结	123
第5章 选定对象和设置对象属性	124
5.1 选定对象	124

<<3ds max 4宝典>>

- 5.2 设置对象属性 133
- 5.3 小结 140
- 第6章 克隆对象和使用阵列 141
 - 6.1 克隆对象 141
 - 6.2 理解克隆选项 143
 - 6.3 创建对象阵列 145
 - 6.4 按照时间参数进行克隆 150
 - 6.5 对对象进行镜像操作 152
 - 6.6 间隔克隆出的对象 154
 - 6.7 小结 157
- 第7章 组合对象和链接对象 158
 - 7.1 使用群组 158
 - 7.2 了解父代、子代和根的关系 160
 - 7.3 建立对象间的链接 161
 - 7.4 显示链接和层次 162
 - 7.5 使用链接对象 164
 - 7.6 使用Schematic View窗口 166
 - 7.7 使用Schematic View节点 168
 - 7.8 小结 173
- 第8章 变换对象 174
 - 8.1 移动、旋转和缩放对象 174
 - 8.2 变换工具 175
 - 8.3 了解变换管理器 178
 - 8.4 使用基准点 182
 - 8.5 选定轴约束 184
 - 8.6 变换的实践练习 186
 - 8.7 使用Align命令 189
 - 8.8 使用栅格 193
 - 8.9 使用Snap选项 195
 - 8.10 小结 198
- 第9章 使用编辑修改器 200
 - 9.1 使用编辑修改器堆栈 200
 - 9.2 研究编辑修改器类型 206
 - 9.3 放样对象和表面工具的对比 237
 - 9.4 使用实例化的编辑修改器 238
 - 9.5 小结 239
- 第3部分 建模 241
- 第10章 建模基础和杂项工具 242
 - 10.1 参数化与非参数化的对比 242
 - 10.2 建模类型 242
 - 10.3 修改对象参数 243
 - 10.4 使用次对象 245
 - 10.5 低分辨率建模 247
 - 10.6 建模的辅助对象 249
 - 10.7 小结 251
- 第11章 绘制和使用2D样条曲线及形状 252
 - 11.1 2D中的绘制 252

<<3ds max 4宝典>>

- 11.2 导入和导出样条曲线 261
- 11.3 编辑样条曲线 264
- 11.4 把样条曲线移到三维空间中 278
- 11.5 使用样条曲线Boolean运算 281
- 11.6 小结 282
- 第12章 使用网格 283
 - 12.1 创建Editable Mesh对象和Editable Poly对象 283
 - 12.2 Editing Mesh和Editing Poly对象 284
 - 12.3 小结 300
- 第13章 创建面片 301
 - 13.1 关于面片栅格 301
 - 13.2 编辑面片 303
 - 13.3 小结 313
- 第14章 建立复合对象 314
 - 14.1 了解复合对象类型 314
 - 14.2 关于Morph对象 315
 - 14.3 创建Conform对象 317
 - 14.4 创建ShapeMerge对象 319
 - 14.5 创建Terrain对象 322
 - 14.6 使用Mesher对象 324
 - 14.7 创建Scatter对象 325
 - 14.8 创建Connect对象 330
 - 14.9 专家教程：创建公园长椅 332
 - 14.10 使用Boolean对象建模 332
 - 14.11 创建Loft对象 337
 - 14.12 小结 349
- 第15章 使用NURBS 350
 - 15.1 创建NURBS曲线和曲面 350
 - 15.2 编辑NURBS 354
 - 15.3 应用NURBS 360
 - 15.4 小结 367
- 第4部分 材质和贴图 369
- 第16章 研究材质编辑器 370
 - 16.1 了解材质属性 370
 - 16.2 使用材质编辑器 372
 - 16.3 使用材质/贴图浏览器 381
 - 16.4 使用Material/Map Navigator 383
 - 16.5 小结 384
- 第17章 应用材质 385
 - 17.1 使用标准材质 385
 - 17.2 使用复合材质 394
 - 17.3 使用光线追踪材质 401
 - 17.4 使用不可见/带阴影材质 407
 - 17.5 小结 410
- 第18章 使用贴图 411
 - 18.1 了解贴图 411
 - 18.2 材质贴图的类型 411

<<3ds max 4宝典>>

- 18.3 Maps卷展栏 438
- 18.4 使用Map Path实用程序 440
- 18.5 小结 441
- 第19章 使用材质和贴图 442
 - 19.1 建立新的材质库 442
 - 19.2 组合材质与贴图 443
 - 19.3 制作材质动画 446
 - 19.4 应用多个材质 449
 - 19.5 材质编辑修改器 451
 - 19.6 使用贴图更改几何形状 457
 - 19.7 去掉材质和贴图 459
 - 19.8 小结 459
- 第5部分 灯光和摄影机 461
- 第20章 使用灯光 462
 - 20.1 照明的基础知识 462
 - 20.2 了解灯光类型 465
 - 20.3 创建和放置灯光对象 466
 - 20.4 从灯光的角度浏览场景 468
 - 20.5 修改灯光的参数 470
 - 20.6 使用Sunlight System 477
 - 20.7 使用Volume Light 479
 - 20.8 小结 485
- 第21章 控制摄影机 486
 - 21.1 了解摄影机 486
 - 21.2 创建摄影机对象 487
 - 21.3 创建摄影机视图 487
 - 21.4 专家教程：为对手建立视图 488
 - 21.5 控制摄影机 489
 - 21.6 对准摄影机 489
 - 21.7 设置摄影机的参数 492
 - 21.8 Multi-Pass效果 494
 - 21.9 小结 496
- 第22章 摄影机匹配和跟踪 497
 - 22.1 使用Camera Match实用程序 497
 - 22.2 使用Camera Tracker实用程序 501
 - 22.3 小结 509
- 第6部分 粒子系统和空间扭曲 511
- 第23章 创建和控制粒子系统 512
 - 23.1 理解各种粒子系统 512
 - 23.2 创建粒子系统 513
 - 23.3 使用Spray和Snow粒子系统 514
 - 23.4 专家教程：创建雨雪 515
 - 23.5 使用Super Spray粒子系统 516
 - 23.6 使用Blizzard粒子系统 527
 - 23.7 使用PArray粒子系统 527
 - 23.8 专家教程：有魔力的蝴蝶翅膀 528
 - 23.9 使用PCloud粒子系统 529

<<3ds max 4宝典>>

- 23.10 使用粒子系统贴图 530
- 23.11 小结 532
- 第24章 使用空间扭曲 533
 - 24.1 创建并绑定空间扭曲 533
 - 24.2 空间扭曲类型 534
 - 24.3 使用空间扭曲 555
 - 24.4 小结 557
- 第7部分 动画 559
- 第25章 动画基础知识 560
 - 25.1 使用Animate按钮 560
 - 25.2 用关键点进行操作 560
 - 25.3 专家教程：旋转一个变化的异面体 561
 - 25.4 使用轨迹栏 563
 - 25.5 查看和编辑关键点的值 564
 - 25.6 控制时间 565
 - 25.7 使用Motion命令面板 566
 - 25.8 使用重像 568
 - 25.9 制作对象的动画 569
 - 25.10 调配参数 571
 - 25.11 小结 574
- 第26章 使用轨迹视图 575
 - 26.1 轨迹视图界面 575
 - 26.2 轨迹视图模式 579
 - 26.3 使用关键点 584
 - 26.4 编辑时间 585
 - 26.5 调整功能曲线 586
 - 26.6 过滤轨迹 590
 - 26.7 使用控制器 591
 - 26.8 使用域外扩展类型 591
 - 26.9 添加记录轨迹 592
 - 26.10 添加同步音轨 593
 - 26.11 小结 595
- 第27章 使用约束限制运动 596
 - 27.1 使用约束 596
 - 27.2 约束的类型 596
 - 27.3 小结 605
- 第28章 使用控制器制作动画 606
 - 28.1 了解控制器类型 606
 - 28.2 分配控制器 607
 - 28.3 设置默认控制器 608
 - 28.4 研究各种控制器 608
 - 28.5 小结 628
- 第29章 使用表达式 629
 - 29.1 变量、运算符以及函数 629
 - 29.2 建立表达式 631
 - 29.3 了解Expression控制器界面 632
 - 29.4 控制对象的变换 635

<<3ds max 4宝典>>

- 29.5 控制参数 637
- 29.6 小结 640
- 第30章 创建动力学模拟 641
 - 30.1 了解动力学 641
 - 30.2 定义动力学材质属性 646
 - 30.3 使用动力学空间扭曲 646
 - 30.4 使用Dynamics实用程序 647
 - 30.5 使用Flex编辑修改器 652
 - 30.6 小结 656
- 第8部分 反向运动 657
- 第31章 使用骨骼系统 658
 - 31.1 建立骨骼系统 658
 - 31.2 使对象成为骨骼 661
 - 31.3 专家教程：使链接的玩具熊成为骨骼系统 663
 - 31.4 使用Skin编辑修改器 663
 - 31.5 小结 668
- 第32章 创建和使用反向运动学系统 669
 - 32.1 比较正向运动和反向运动 669
 - 32.2 创建反向运动学系统 669
 - 32.3 使用各种反向运动方法 673
 - 32.4 小结 684
- 第9部分 渲染和后期制作 687
- 第33章 渲染基础知识 688
 - 33.1 了解Max渲染器 688
 - 33.2 使用ActiveShade进行预览 689
 - 33.3 使用预览 690
 - 33.4 渲染参数 692
 - 33.5 渲染首选项 698
 - 33.6 创建VUE文件 699
 - 33.7 使用Virtual Frame Buffer 700
 - 33.8 使用RAM Player 701
 - 33.9 渲染类型 703
 - 33.10 渲染中的问题 704
 - 33.11 小结 704
- 第34章 使用环境和大气效果 705
 - 34.1 创建环境 705
 - 34.2 使用大气效果线框 709
 - 34.3 创建大气效果 710
 - 34.4 小结 718
- 第35章 使用渲染元素和效果 719
 - 35.1 使用渲染元素 719
 - 35.2 添加渲染效果 721
 - 35.3 渲染效果类型 722
 - 35.4 小结 740
- 第36章 网络渲染 741
 - 36.1 对网络的需求 742
 - 36.2 设置网络渲染系统 743

<<3ds max 4宝典>>

- 36.3 启动网络渲染系统 751
- 36.4 配置网络管理器和服务器 757
- 36.5 记录错误日志 759
- 36.6 使用Queue Manager 759
- 36.7 事件通知 762
- 36.8 专家教程：设置批处理渲染 762
- 36.9 小结 763
- 第37章 使用视频后期制作界面进行后期制作 764
 - 37.1 了解后期制作 764
 - 37.2 使用Video Post对话框 764
 - 37.3 使用序列 766
 - 37.4 添加和编辑事件 767
 - 37.5 使用范围 776
 - 37.6 使用Lens Effects过滤器 777
 - 37.7 小结 782
- 第10部分 自定义Max 783
- 第38章 自定义Max界面 784
 - 38.1 使用自定义界面 784
 - 38.2 使用Customize User Interface窗口 785
 - 38.3 配置路径 794
 - 38.4 设置首选项 795
 - 38.5 自定义Tab面板 805
 - 38.6 自定义Command面板按钮 806
 - 38.7 小结 806
- 第39章 使用MAXScript 808
 - 39.1 什么是MAXScript 808
 - 39.2 MAXScript工具 809
 - 39.3 脚本类型 822
 - 39.4 编写自己的MAXScript 823
 - 39.5 小结 836
- 第11部分 使用插件扩展Max 837
- 第40章 使用第三方插件 838
 - 40.1 找到插件 838
 - 40.2 使用插件 839
 - 40.3 插件示例 841
 - 40.4 小结 844
- 第41章 创建自己的插件 845
 - 41.1 Max插件 845
 - 41.2 插件需求 845
 - 41.3 插件类型 846
 - 41.4 设置开发环境 847
 - 41.5 创建第一个插件 851
 - 41.6 专家教程：调试插件 855
 - 41.7 完成Gear插件 856
 - 41.8 关于增强插件 866
 - 41.9 小结 867
- 附录A 安装和配置3ds max 4 868

<<3ds max 4宝典>>

附录B Max键盘快捷方式	875
附录C 本书的专有插件	884
附录D CD-ROM上的内容	892
术语表	894
目 录	
前言	1
第1部分 3ds max 4基础知识	5
快速入门	6
QS.1 喷气机的速度	6
QS.2 专家教程：导入喷气机模型	7
QS.3 专家教程：给喷气机模型应用材质	8
QS.4 专家教程：放置背景环境	12
QS.5 专家教程：添加建筑物模型	14
QS.6 专家教程：使用摄影机和灯光	16
QS.7 制作喷气机动画	18
QS.8 专家教程：添加拉烟	22
QS.9 渲染最终动画	24
QS.10 小结	27
第1章 研究Max界面	28
1.1 界面元素	28
1.2 使用主工具栏	29
1.3 使用Tab面板	32
1.4 使用Command面板	32
1.5 菜单的使用	38
1.6 使用其他界面控制元素	52
1.7 与界面的交互	55
1.8 小结	57
第2章 使用视口	58
2.1 了解三维空间	58
2.2 使用Viewport Navigation控制元素	59
2.3 专家教程：导航活动视口	61
2.4 配置视口	63
2.5 选择系统单位	72
2.6 加载视口背景	73
2.7 获取背景图像	74
2.8 小结	75
第3章 使用文件	76
3.1 使用Max场景文件	76
3.2 导入和导出	81
3.3 参考外部对象	92
3.4 小结	99
第2部分 使用对象	101
第4章 使用造型对象	102
4.1 创建造型对象	102
4.2 造型对象类型	108
4.3 小结	123
第5章 选定对象和设置对象属性	124

<<3ds max 4宝典>>

- 5.1 选定对象 124
- 5.2 设置对象属性 133
- 5.3 小结 140
- 第6章 克隆对象和使用阵列 141
 - 6.1 克隆对象 141
 - 6.2 理解克隆选项 143
 - 6.3 创建对象阵列 145
 - 6.4 按照时间参数进行克隆 150
 - 6.5 对对象进行镜像操作 152
 - 6.6 间隔克隆出的对象 154
 - 6.7 小结 157
- 第7章 组合对象和链接对象 158
 - 7.1 使用群组 158
 - 7.2 了解父代、子代和根的关系 160
 - 7.3 建立对象间的链接 161
 - 7.4 显示链接和层次 162
 - 7.5 使用链接对象 164
 - 7.6 使用Schematic View窗口 166
 - 7.7 使用Schematic View节点 168
 - 7.8 小结 173
- 第8章 变换对象 174
 - 8.1 移动、旋转和缩放对象 174
 - 8.2 变换工具 175
 - 8.3 了解变换管理器 178
 - 8.4 使用基准点 182
 - 8.5 选定轴约束 184
 - 8.6 变换的实践练习 186
 - 8.7 使用Align命令 189
 - 8.8 使用栅格 193
 - 8.9 使用Snap选项 195
 - 8.10 小结 198
- 第9章 使用编辑修改器 200
 - 9.1 使用编辑修改器堆栈 200
 - 9.2 研究编辑修改器类型 206
 - 9.3 放样对象和表面工具的对比 237
 - 9.4 使用实例化的编辑修改器 238
 - 9.5 小结 239
- 第3部分 建模 241
- 第10章 建模基础和杂项工具 242
 - 10.1 参数化与非参数化的对比 242
 - 10.2 建模类型 242
 - 10.3 修改对象参数 243
 - 10.4 使用次对象 245
 - 10.5 低分辨率建模 247
 - 10.6 建模的辅助对象 249
 - 10.7 小结 251
- 第11章 绘制和使用2D样条曲线及形状 252

<<3ds max 4宝典>>

- 11.1 2D中的绘制 252
- 11.2 导入和导出样条曲线 261
- 11.3 编辑样条曲线 264
- 11.4 把样条曲线移到三维空间中 278
- 11.5 使用样条曲线Boolean运算 281
- 11.6 小结 282
- 第12章 使用网格 283
 - 12.1 创建Editable Mesh对象和Editable Poly对象 283
 - 12.2 Editing Mesh和Editing Poly对象 284
 - 12.3 小结 300
- 第13章 创建面片 301
 - 13.1 关于面片栅格 301
 - 13.2 编辑面片 303
 - 13.3 小结 313
- 第14章 建立复合对象 314
 - 14.1 了解复合对象类型 314
 - 14.2 关于Morph对象 315
 - 14.3 创建Conform对象 317
 - 14.4 创建ShapeMerge对象 319
 - 14.5 创建Terrain对象 322
 - 14.6 使用Mesher对象 324
 - 14.7 创建Scatter对象 325
 - 14.8 创建Connect对象 330
 - 14.9 专家教程：创建公园长椅 332
 - 14.10 使用Boolean对象建模 332
 - 14.11 创建Loft对象 337
 - 14.12 小结 349
- 第15章 使用NURBS 350
 - 15.1 创建NURBS曲线和曲面 350
 - 15.2 编辑NURBS 354
 - 15.3 应用NURBS 360
 - 15.4 小结 367
- 第4部分 材质和贴图 369
- 第16章 研究材质编辑器 370
 - 16.1 了解材质属性 370
 - 16.2 使用材质编辑器 372
 - 16.3 使用材质/贴图浏览器 381
 - 16.4 使用Material/Map Navigator 383
 - 16.5 小结 384
- 第17章 应用材质 385
 - 17.1 使用标准材质 385
 - 17.2 使用复合材质 394
 - 17.3 使用光线追踪材质 401
 - 17.4 使用不可见/带阴影材质 407
 - 17.5 小结 410
- 第18章 使用贴图 411
 - 18.1 了解贴图 411

<<3ds max 4宝典>>

- 18.2 材质贴图的类型 411
- 18.3 Maps卷展栏 438
- 18.4 使用Map Path实用程序 440
- 18.5 小结 441
- 第19章 使用材质和贴图 442
 - 19.1 建立新的材质库 442
 - 19.2 组合材质与贴图 443
 - 19.3 制作材质动画 446
 - 19.4 应用多个材质 449
 - 19.5 材质编辑修改器 451
 - 19.6 使用贴图更改几何形状 457
 - 19.7 去掉材质和贴图 459
 - 19.8 小结 459
- 第5部分 灯光和摄影机 461
- 第20章 使用灯光 462
 - 20.1 照明的基础知识 462
 - 20.2 了解灯光类型 465
 - 20.3 创建和放置灯光对象 466
 - 20.4 从灯光的角度浏览场景 468
 - 20.5 修改灯光的参数 470
 - 20.6 使用Sunlight System 477
 - 20.7 使用Volume Light 479
 - 20.8 小结 485
- 第21章 控制摄影机 486
 - 21.1 了解摄影机 486
 - 21.2 创建摄影机对象 487
 - 21.3 创建摄影机视图 487
 - 21.4 专家教程：为对手建立视图 488
 - 21.5 控制摄影机 489
 - 21.6 对准摄影机 489
 - 21.7 设置摄影机的参数 492
 - 21.8 Multi-Pass效果 494
 - 21.9 小结 496
- 第22章 摄影机匹配和跟踪 497
 - 22.1 使用Camera Match实用程序 497
 - 22.2 使用Camera Tracker实用程序 501
 - 22.3 小结 509
- 第6部分 粒子系统和空间扭曲 511
- 第23章 创建和控制粒子系统 512
 - 23.1 理解各种粒子系统 512
 - 23.2 创建粒子系统 513
 - 23.3 使用Spray和Snow粒子系统 514
 - 23.4 专家教程：创建雨雪 515
 - 23.5 使用Super Spray粒子系统 516
 - 23.6 使用Blizzard粒子系统 527
 - 23.7 使用PArray粒子系统 527
 - 23.8 专家教程：有魔力的蝴蝶翅膀 528

<<3ds max 4宝典>>

- 23.9 使用PCloud粒子系统 529
- 23.10 使用粒子系统贴图 530
- 23.11 小结 532
- 第24章 使用空间扭曲 533
 - 24.1 创建并绑定空间扭曲 533
 - 24.2 空间扭曲类型 534
 - 24.3 使用空间扭曲 555
 - 24.4 小结 557
- 第7部分 动画 559
- 第25章 动画基础知识 560
 - 25.1 使用Animate按钮 560
 - 25.2 用关键点进行操作 560
 - 25.3 专家教程：旋转一个变化的异面体 561
 - 25.4 使用轨迹栏 563
 - 25.5 查看和编辑关键点的值 564
 - 25.6 控制时间 565
 - 25.7 使用Motion命令面板 566
 - 25.8 使用重像 568
 - 25.9 制作对象的动画 569
 - 25.10 调配参数 571
 - 25.11 小结 574
- 第26章 使用轨迹视图 575
 - 26.1 轨迹视图界面 575
 - 26.2 轨迹视图模式 579
 - 26.3 使用关键点 584
 - 26.4 编辑时间 585
 - 26.5 调整功能曲线 586
 - 26.6 过滤轨迹 590
 - 26.7 使用控制器 591
 - 26.8 使用域外扩展类型 591
 - 26.9 添加记录轨迹 592
 - 26.10 添加同步音轨 593
 - 26.11 小结 595
- 第27章 使用约束限制运动 596
 - 27.1 使用约束 596
 - 27.2 约束的类型 596
 - 27.3 小结 605
- 第28章 使用控制器制作动画 606
 - 28.1 了解控制器类型 606
 - 28.2 分配控制器 607
 - 28.3 设置默认控制器 608
 - 28.4 研究各种控制器 608
 - 28.5 小结 628
- 第29章 使用表达式 629
 - 29.1 变量、运算符以及函数 629
 - 29.2 建立表达式 631
 - 29.3 了解Expression控制器界面 632

<<3ds max 4宝典>>

- 29.4 控制对象的变换 635
- 29.5 控制参数 637
- 29.6 小结 640
- 第30章 创建动力学模拟 641
 - 30.1 了解动力学 641
 - 30.2 定义动力学材质属性 646
 - 30.3 使用动力学空间扭曲 646
 - 30.4 使用Dynamics实用程序 647
 - 30.5 使用Flex编辑修改器 652
 - 30.6 小结 656
- 第8部分 反向运动 657
- 第31章 使用骨骼系统 658
 - 31.1 建立骨骼系统 658
 - 31.2 使对象成为骨骼 661
 - 31.3 专家教程：使链接的玩具熊成为骨骼系统 663
 - 31.4 使用Skin编辑修改器 663
 - 31.5 小结 668
- 第32章 创建和使用反向运动学系统 669
 - 32.1 比较正向运动和反向运动 669
 - 32.2 创建反向运动学系统 669
 - 32.3 使用各种反向运动方法 673
 - 32.4 小结 684
- 第9部分 渲染和后期制作 687
- 第33章 渲染基础知识 688
 - 33.1 了解Max渲染器 688
 - 33.2 使用ActiveShade进行预览 689
 - 33.3 使用预览 690
 - 33.4 渲染参数 692
 - 33.5 渲染首选项 698
 - 33.6 创建VUE文件 699
 - 33.7 使用Virtual Frame Buffer 700
 - 33.8 使用RAM Player 701
 - 33.9 渲染类型 703
 - 33.10 渲染中的问题 704
 - 33.11 小结 704
- 第34章 使用环境和大气效果 705
 - 34.1 创建环境 705
 - 34.2 使用大气效果线框 709
 - 34.3 创建大气效果 710
 - 34.4 小结 718
- 第35章 使用渲染元素和效果 719
 - 35.1 使用渲染元素 719
 - 35.2 添加渲染效果 721
 - 35.3 渲染效果类型 722
 - 35.4 小结 740
- 第36章 网络渲染 741
 - 36.1 对网络的需求 742

<<3ds max 4宝典>>

- 36.2 设置网络渲染系统 743
- 36.3 启动网络渲染系统 751
- 36.4 配置网络管理器和服务器 757
- 36.5 记录错误日志 759
- 36.6 使用Queue Manager 759
- 36.7 事件通知 762
- 36.8 专家教程：设置批处理渲染 762
- 36.9 小结 763
- 第37章 使用视频后期制作界面进行后期制作 764
 - 37.1 了解后期制作 764
 - 37.2 使用Video Post对话框 764
 - 37.3 使用序列 766
 - 37.4 添加和编辑事件 767
 - 37.5 使用范围 776
 - 37.6 使用Lens Effects过滤器 777
 - 37.7 小结 782
- 第10部分 自定义Max 783
- 第38章 自定义Max界面 784
 - 38.1 使用自定义界面 784
 - 38.2 使用Customize User Interface窗口 785
 - 38.3 配置路径 794
 - 38.4 设置首选项 795
 - 38.5 自定义Tab面板 805
 - 38.6 自定义Command面板按钮 806
 - 38.7 小结 806
- 第39章 使用MAXScript 808
 - 39.1 什么是MAXScript 808
 - 39.2 MAXScript工具 809
 - 39.3 脚本类型 822
 - 39.4 编写自己的MAXScript 823
 - 39.5 小结 836
- 第11部分 使用插件扩展Max 837
- 第40章 使用第三方插件 838
 - 40.1 找到插件 838
 - 40.2 使用插件 839
 - 40.3 插件示例 841
 - 40.4 小结 844
- 第41章 创建自己的插件 845
 - 41.1 Max插件 845
 - 41.2 插件需求 845
 - 41.3 插件类型 846
 - 41.4 设置开发环境 847
 - 41.5 创建第一个插件 851
 - 41.6 专家教程：调试插件 855
 - 41.7 完成Gear插件 856
 - 41.8 关于增强插件 866
 - 41.9 小结 867

<<3ds max 4宝典>>

附录A	安装和配置3ds max 4	868
附录B	Max键盘快捷方式	875
附录C	本书的专有插件	884
附录D	CD-ROM上的内容	892
术语表		894

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>