

<<3ds max4应用指南>>

图书基本信息

书名：<<3ds max4应用指南>>

13位ISBN编号：9787115092472

10位ISBN编号：7115092478

出版时间：2001-5-1

出版时间：第1版(2001年5月1日)

作者：季美萍

页数：251

字数：395000

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 max4应用指南>>

### 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了三维动画制作软件3ds max 4的使用操作方法及技巧。

全书共分14章，内容包括：3ds max 4的基础知识，如何创建平面模型。

如何创建三维造型，对象选择与变换，如何编辑与修改三维造型，如何创建复杂三维模型，如何使用材质和贴图，如何进行高级建模，如何创建动画以及如何进行动画后期处理，如何使用空间粒子系统等。

本书结构合理，内容实用，可操作性强，语言简洁流畅。

它适合于三维动画制作爱好者。

3ds max 4初学者、电影和电视三维动画制作人员、广告设计人员及游戏动画制作人员等阅读参考，也可以作为各类三维动画培训班的培训教材。

## 书籍目录

第1章 3ds max基础 1.1 计算机动画基础 1.2 3ds max 4的运行环境 1.3 3ds max 4的窗口布局 1.4 定制3ds max 4的界面第2章 创建平面模型 2.1 绘制平面模型 2.2 调整平面模型 2.3 平面模型的用途第3章 创建三维造型 3.1 生成普通三维造型 3.2 高级三维造型 3.3 三维造型的调整第4章 选择与变换工具 4.1 对象选择工具 4.2 其他对象选择变换工具 4.3 对象的分组操作 4.4 生成自定义选择集 4.5 对象的变换方法第5章 编辑与修改造型 5.1 Modify命令面板 5.2 使用轴向变形编辑修改器 5.3 设置对象数据流 5.4 选择与编辑子物体第6章 创建复杂三维模型 6.1 编辑修改器建模 6.2 放样建模第7章 编辑与应用材质 7.1 材质编辑器 7.2 同步材质和异步材质 7.3 使用材质库 7.4 修改材质参数 7.5 复合材质第8章 贴图 8.1 贴图的来源 8.2 贴图坐标 8.3 贴图方式 8.4 贴图层操作 8.5 设定贴图类型第9章 高级建模 9.1 创建Boolean对象 9.2 创建Morph模型 9.3 使用模型修改器建模第10章 生成三维动画 10.1 创建三维动画的基本流程 10.2 时间控制与动画的关系 10.3 通过层级列表控制动画 10.4 在层级列表中编辑动画关键帧 10.5 在层级列表中控制动画时间段第11章 光源与摄像机 11.1 光源简介 11.2 泛光灯 11.3 聚光灯 11.4 修改灯光参数 11.5 应用灯光 11.6 摄像机第12章 空间变形和环境效果 12.1 使用空间变形效果 12.2 设置环境雾效第13章 动画后期处理 13.1 渲染场景 13.2 动画的后期制作 13.3 预览动画 13.4 音乐合成第14章 使用空间粒子系统 14.1 什么是空间粒子系统 14.2 应用Spray空间粒子系统 14.3 应用Snow空间粒子系统 14.4 Spray空间粒子系统的高级应用 14.5 粒子系统的高级设置

<<3ds max4应用指南>>

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>