第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R4升级教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX R4升级教程>>

13位ISBN编号：9787115092779

10位ISBN编号：711509277X

出版时间：2001-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：黄心渊

页数：258

字数：322000

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 R4升级教程>>

内容概要

本书是Autodesk多媒体分公司Discreet独家授权出版的3DS MAX R4认证培训系列教材之一，是Discreet授权培训中心3DS MAX R4的标准培训教材。

全书分为10章，分别讨论了3DS MAX R4的用户界面、多边形建模和转换编辑修改器、新增对象类型和面片建模工具、对象操纵器、定制属性和使用约束、角色面部表情动画的制作、高级的材质和灯光技术、新增的渲染功能、高级动画功能等。

本书不是枯燥地讲解功能，而是配以精心选择的实例，在实际操作中学习功能。

本书最后一章"水母的世界"用一个有趣的综合练习进一步巩固了读者学习的内容。

本书由多年从事计算机动画教学的资深教师根据3DS MAX的培训大纲编写，图文并茂，内容翔实、全面，适用于高等院校以及各种培训中心的电脑动画教学，也可以作为电脑动画爱好者的自学教材。

本书光盘包含书中全部示例所需要的场景文件，并附送大量3DS MAX R4的演示动画片段。

在本书的编写过程中，Autodesk多媒体分公司Discreet给予了大力支持，在此表示真诚的感谢。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R4升级教程>>

书籍目录

第1章 3DS MAX R4的用户界面 1.1 用户界面的改进 1.1.1 调整视口的大小 1.1.2 菜单栏 1.1.3 调整命令面板 1.1.4 Discreet的颜色方案 1.1.5 新的轨迹栏（Track Bar） 1.1.6 状态区域 1.1.7 Quad菜单 1.1.8 增强的AutoSave选项 1.1.9 改进的对象过滤器 1.1.10 定制键盘快捷键 1.2 小结第2章 多边形建模和转换编辑修改器 2.1 使用可以编辑的多边形（Editable Poly）建模 2.1.1 将几何体转换成可编辑的网格对象 2.1.2 根据多边形进行拉伸 2.1.3 编辑三角形（Edit Triangulation） 2.1.4 编辑边界 2.2 层级子分割表面（HSDS）编辑修改器 2.2.1 增加LOD层次 2.2.2 HSDS编辑修改器的参数 2.3 新增的转换编辑修改器 2.3.1 将网格对象转换成可编辑的面片对象 2.3.2 将面片次对象选择层次转换成多边形次对象选择层次 2.3.3 转换编辑修改器的共同参数 2.3.3.1 Subobject Selections组 2.3.3.2 Selection Level组 2.4 小结 第3章 新增对象类型和增强的面片建模工具 3.1 软管（Hose）对象 3.1.1 软管的参数 3.1.2 改变软管的参数 3.1.3 改变软管的形状 3.2 增强的地形对象 3.3 样条线建模的改进 3.3.1 不使用Poly Connect创建多边形 3.3.2 在选择方面的改进 3.3.3 Rendering卷展栏 3.4 面片建模的改进 3.4.1 节点方面的改进 3.4.2 边界方面的改进 3.4.3 法线的处理 3.4.4 改进的面片贴图 3.4.5 Delete Patch编辑修改器 3.5 小结 第4章 Modify面板和对象操纵器 4.1 编辑修改器堆栈视口 4.1.1 使用不同的次对象级别 4.1.2 在堆栈窗口中增加编辑修改器 4.1.3 复制编辑修改器与定制编辑修改器 4.2 使用对象操纵器 4.2.1 操纵器模式 4.2.2 操纵器辅助对象 4.3 小结 第5章 定制属性和使用约束 5.1 定制属性 使用约束 5.2.1 位置约束（Position Constraint） 5.2.2 路径约束（Path Constraint） 5.2.3 连接约束（Link Constraint） 5.2.4 注视约束（Look-At Constraint） 5.2.5 定向约束（Orientation Constraint） 5.2.6 弹性约束（Spring Constraint） 5.2.7 反映控制器（Reactor） 5.2.8 Flex的碰撞检测 5.3 小结 第6章 制作角色面部表情的动画 6.1 设置角色面部表情的动画 6.1.1 装载模型并观察场景对象的运动轨迹 6.1.2 建立鼻子的模型 6.1.3 合并眼睛的模型 6.1.4 调整眼睛的位置 6.1.5 将眼睛与角色连接在一起 6.1.7 使用Wire Parameters参数控制对象 6.2 创建地形 6.3 将场景合并在一起 6.4 渲染动画 小结第7章 材质与灯光方面的改进 7.1 材质编辑器的改进 7.1.1 在视口中预览混合贴图 7.1.2 在视口中显示冻结对象的材质 7.1.3 在视口显示透明材质 7.2 在场景中使用节点颜色 7.2.1 给网格对象指定节点颜色 7.2.2 给面片对象指定节点颜色 7.3 Light Lister的改进 7.4 小结 第8章 渲染方面的改进 8.1 互渲染 8.1.1 在浮动窗口中使用Active Shade 8.1.2 在视口中使用Active Shade 8.2 使用Multi-Pass Depth of Field 8.3 创建有Multi-Pass Depth of Field的动画效果 8.4 使用多遍运动模糊 8.5 将不同的信息渲染成不同的元素 8.6 改进的模糊渲染效果 8.7 小结 第9章 高级动画功能 9.1 IK求解器 9.1.1 IK求解器简 9.1.2 求解器的参数 9.2 应用式IK 9.2.1 使用求解器控制骨骼系统 9.2.2 求解器的其它参数 9.2.3 FK参数 9.3 骨骼系统 9.3.1 创建骨骼系统 9.3.2 给已经存在的层级中增加骨骼 9.4 Flex编辑修改器 9.5 Skin编辑修改器 9.6 粒子系统和空间变形 9.6.1 涡流（Vortex）空间变形 9.6.2 拖拉（Drag）空间变形 9.7 小结 第10章 角色动画实例：水母的世界 10.1 准备水母模型 10.2 设置动画：给水母增加骨骼 10.3 将水母与骨骼连接在一起 10.4 设置水母的动画 10.4.1 设置水母位置移动的动画 10.4.2 设置水母卷须的动画 10.5 渲染水母运动的动画 10.6 小结

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX R4升级教程>>

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