

<<3ds max 4 轻松入门>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 4 轻松入门>>

13位ISBN编号：9787115095442

10位ISBN编号：7115095442

出版时间：2001年1月1日

出版时间：人民邮电出版社

作者：潇湘工作室

页数：356

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 轻松入门>>

### 内容概要

本书从动画制作的基础知识入手，结合实例系统地介绍了3ds max 4的基本功能及其使用操作方法与技巧。

全书分为10章，内容包括：3ds max 4的安装、运行、操作界面、基础操作，对象生成和修改的方法与技巧，材质的概念和操作方法，背景、灯光及照相机功能的应用，动画生成，文件的导入、导出和MAXScript语言的基本技术等。

本书内容丰富实用、语言生动活泼、深入浅出、通俗易懂，是一本关于3ds max 4的很不错的入门读物。

它适合于3ds max 4的初学者阅读，也可作为3ds max 4培训班教材，此外，对动画制作人员也有一定的参考价值。

## &lt;&lt;3ds max 4 轻松入门&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 计算机动画ABC	1
1.1 动画概述	1
1.1.1 什么是动画	1
1.1.2 制作动画的原因	1
1.1.3 制作动画的工具	3
1.2 3ds max 4简介	3
1.2.1 3D Studio MAX的历史回顾	3
1.2.2 3ds max 4的主要新特性	5
第2章 3ds max 4的安装与运行	7
2.1 配置3ds max 4	7
2.1.1 必须配置	7
2.1.2 可选配置	8
2.2 安装3ds max 4	8
2.3 运行3ds max 4	11
第3章 屏幕布局	15
3.1 3ds max 4界面	15
3.2 第一次大胆尝试	16
3.3 界面组成	16
3.3.1 标题栏	16
3.3.2 菜单栏	17
3.3.3 工具栏	27
3.3.4 命令面板	29
3.3.5 脚本输入区	32
3.3.6 状态栏和提示栏	33
3.3.7 动画控制区	33
3.3.8 视图区	33
3.3.9 视图控制区	35
第4章 操作基础	37
4.1 菜单栏的操作	37
4.1.1 使用鼠标操纵菜单	37
4.1.2 使用键盘操纵菜单	38
4.2 命令面板的操作	39
4.3 特殊位置的操作	43
4.4 物体的右键操作	44
4.5 工具栏按钮的右键操作	46
4.6 对象选择、锁定与生成方式	49
4.6.1 对象选择与锁定	49
4.6.2 对象的生成方式	56
第5章 对象操作入门	61
5.1 生成自己的"小纸板"	61
5.1.1 生成三维对象	61
5.1.2 生成二维对象	110
5.1.3 生成放样对象	120
5.2 对象加工	126
5.2.1 基本概念	126

## &lt;&lt;3ds max 4 轻松入门&gt;&gt;

- 5.2.2 简单对象加工 126
- 5.2.3 修饰编辑器 129
- 5.2.4 修饰功能堆积层 132
- 5.2.5 基本三维对象的加工 135
- 5.2.6 基本二维对象的加工 144
- 5.2.7 塌陷堆积层 152
- 5.2.8 使用Use Pivot Points选项 153
- 第6章 对象操作实战训练 157
  - 6.1 编辑加工子对象 157
    - 6.1.1 编辑网格 158
    - 6.1.2 选择网格 165
    - 6.1.3 体积选择 168
    - 6.1.4 编辑样条 170
  - 6.2 生成与编辑放样对象 176
    - 6.2.1 生成复杂的放样对象 177
    - 6.2.2 编辑放样对象 182
  - 6.3 编辑加工复杂对象 195
    - 6.3.1 编辑加工NURBS Curves对象 196
    - 6.3.2 编辑加工NURBS Surfaces对象 198
  - 6.4 综合实例--杯碗壶瓶交响曲 202
    - 6.4.1 生成杯子 202
    - 6.4.2 生成碗 204
    - 6.4.3 生成壶 207
    - 6.4.4 生成瓶 209
    - 6.4.5 生成桌子 210
    - 6.4.6 将杯碗壶瓶放在桌子上 213
- 第7章 材质基础 217
  - 7.1 基本概念 217
  - 7.2 认识材质编辑器 220
    - 7.2.1 从样本窗口开始 221
    - 7.2.2 工具行和工具列 225
  - 7.3 精通简单材质 244
    - 7.3.1 材质的又一种分类形式 244
    - 7.3.2 开始工作 245
    - 7.3.3 着色方式 245
    - 7.3.4 物体的基本区和材质的基本色 249
    - 7.3.5 材质基本特性 251
    - 7.3.6 材质高级特性 257
    - 7.3.7 了解SuperSampling和Dynamics Properties 263
- 第8章 材质实战训练 265
  - 8.1 贴图学习基础 265
    - 8.1.1 准备工作 265
    - 8.1.2 贴图练习 267
    - 8.1.3 关于贴图坐标 280
    - 8.1.4 贴图总结 285
  - 8.2 了解Standard材质外的其他材质 302
- 第9章 环境基础和实战训练 307

## <<3ds max 4 轻松入门>>

- 9.1 设置着色背景和全局光照 307
  - 9.1.1 设置着色背景 307
  - 9.1.2 设置全局光照 309
- 9.2 灯光对象 310
  - 9.2.1 泛光灯 310
  - 9.2.2 目标聚光灯 315
  - 9.2.3 自由聚光灯 316
  - 9.2.4 定向光源 317
  - 9.2.5 自由光源 318
- 9.3 照相机视图 319
  - 9.3.1 照相机类型 320
  - 9.3.2 照相机操作的一些细节 325
- 9.4 着色基础 326
  - 9.4.1 着色大本营 326
  - 9.4.2 环境 327
  - 9.4.3 效果 334
- 9.5 视频合成 334
  - 9.5.1 视频合成基础 335
  - 9.5.2 静态合成 335
- 第10章 动画基础和实战训练 345
  - 10.1 运动控制的一些基本概念 345
  - 10.2 实战训练--制作运动的弹簧 349
    - 10.2.1 生成弹簧 349
    - 10.2.2 学习Track View 350
    - 10.2.3 了解层级菜单 352
    - 10.2.4 移动弹簧 352
    - 10.2.5 压缩弹簧 353
    - 10.2.6 复制动画键 353
    - 10.2.7 使弹簧真正循环运动 354
    - 10.2.8 添加音乐 355

<<3ds max 4 轻松入门>>

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>