

### 图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX 4.0快速飞跃>>

13位ISBN编号：9787900065339

10位ISBN编号：7900065334

出版时间：2001-01-01

出版时间：电子工业出版社电子出版部

作者：李广

页数：304

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>

## 内容概要

3DS MAX R4.0是Autodesk公司在2001年最新推出的3D渲染软件包，是3DS系列的一个最新的主要产品。他基于PC平台，是全球销量最好的专业建模及三维动画软件之一。随着制作设计任务的不断复杂与庞大，当今已不仅仅停留在个人，而是强调整个机体的协作。

书籍目录

第一章 动画技术简介；

- 1.1 计算机动画技术；
- 1.2 动画制作的基本过程；
- 1.3 基本颜色理论；
- 1.4 小结；

第二章 初识3DS MAX R4.0；

- 2.1 3DS MAX 4.0系统需求与安装；
- 2.2 新版本功能简介；
- 2.3 熟悉3DS MAX 4.0工作环境；
- 2.4 视窗操作；
- 2.5 本章小结；

第三章 对象的选择与变换；

- 3.1 选择对象；
- 3.2 多功能选择工具；
- 3.3 对象的变换；
- 3.4 动态设定变换；
- 3.5 本章小结；

第四章 使用编辑修改器编辑修改对象；

- 4.1 编辑修改器的基本原理；
- 4.2 编辑修改器堆栈；
- 4.3 编辑修改器堆栈的应用；
- 4.4 使用编辑编辑修改器；
- 4.5 编辑堆栈；
- 4.6 使用“Space Warps”；
- 4.7 深入使用编辑编辑修改器；
- 4.8 小结；

第五章 三维基本造型；

- 5.1 制作大理石阵列；
- 5.2 球体变形；
- 5.3 金字塔；
- 5.4 茶壶；
- 5.5 油罐造型；
- 5.6 组合大炮造型；
- 5.7 DNA分子链；
- 5.8 弯曲的牛角；
- 5.9 花瓣造型；
- 5.10 飞行的陨石；
- 5.11 小结；

第六章 二维平面基本造型；

- 6.1 创建二维形体；
- 6.2 利用节点编辑修改曲线；
- 6.3 复杂的操作；
- 6.4 二维形体的布尔运算；
- 6.5 综合应用实例；
- 6.6 小结；

第七章 高级造型；

- 7.1 组合物体；
- 7.2 粒子系统；
- 7.3 面片网格；
- 7.4 NURBS曲面；
- 7.5 动力学对象；
- 7.6 小结；

第八章 放样变形；

- 8.1 缩放变形；
- 8.2 扭转变形；
- 8.3 倾斜变形；
- 8.4 倒角变形；
- 8.5 适配变形；
- 8.6 放样和变形应用实例；
- 8.7 本章小结；

第九章 灯光的使用；

- 9.1 聚光灯的使用；
- 9.2 平行光的使用；
- 9.3 泛光灯的使用；
- 9.4 灯光效果实例；
- 9.5 小结；

第十章 环境设置；

- 10.1 雾效；
- 10.2 体雾；
- 10.3 体光；
- 10.4 燃烧与爆炸；
- 10.5 环境设置实例；
- 10.6 小结；

第十一章 材质和贴图的基本知识；

- 11.1 材质的基本设定与使用；
- 11.2 贴图材质类型简介；
- 11.4 小结；

第十二章 贴图坐标与贴图类型；

- 12.1 贴图坐标；
- 12.2 UVW坐标系统的使用；
- 12.3 贴图坐标类型；
- 12.4 次物体贴图；
- 12.5 贴图类型；
- 12.6 贴图层次；
- 12.7 环境贴图；
- 12.8 反射贴图；
- 12.9 小结；

第十三章 复合材质；

- 13.1 复合材质简介；
- 13.2 复合材质的使用；
- 13.3 小结；

第十四章 空间翘曲和粒子系统；

- 14.1 空间翘曲；
- 14.2 粒子系统；
- 14.3 小结；
- 第十五章 综合动画制作；
- 15.1 文字动画；
- 15.2 地球仪；
- 15.3 小结

#### 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>