

<<3D Studio MAX 2.5 学习>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX 2.5 学习教程>>

13位ISBN编号：9787301040010

10位ISBN编号：7301040016

出版时间：1999-01

出版时间：北京大学出版社

作者：郑伟

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>

<<3D Studio MAX 2.5 学习>>

内容概要

内容提要

3DStudioMAX2.5是Autodesk公司最新推出的三维图形、图像及动画设计的优秀软件，它继MAX1.0，MAX1.2及MAX2.0各版本之后增加了几百种新功能，尤为突出的是3DStudioMAX2.5增加了NURBS建模以及在此基础上的UV放样功能。

本书针对3DStudioMAX2.5更加人性化的用户界面，对三维场景的建立、物体的选择集应用、次物体的编辑、物体的材质、灯光、色彩以及正反向运动等知识进行全方位的讲解，使读者能够迅速、全面地掌握3DStudioMAX2.5的相关知识。

本书语言生动，逻辑层次分明，适合各类计算机爱好者，特别是平面设计人员和三维动画、图形、图像设计人员学习使用。

<<3D Studio MAX 2.5 学习>>

书籍目录

目录

第一章 欢迎使用3DStudioMAX2.5

1.1展示操作界面

1.1.1菜单栏

1.1.2工具栏

1.1.3命令面板

1.1.4提示栏

1.1.5锁定控制区

1.1.6状态栏

1.1.7画面控制区

1.1.8视图及其控制区

1.2MAX2.5新功能简介

1.2.1超强的动画效果

1.2.2在建模方面的新功能

1.2.3新的大气效果

1.2.4新的网络渲染

1.2.5材质和明暗

1.2.6照明

1.2.7摄影相机

1.2.8后期处理

1.2.9视口交互

1.2.10一般特征

1.2.11定制操作

1.2.12准确性

1.2.13场景的调和

1.2.14支持的几何数据

1.2.15新的API分类

1.2.16MAX2SDK

第二章 全面进入3DStudioMAX

2.1战前准备

2.2利用简单的几何体生成雪人的主体

2.2.1进入MAX环境

2.2.2雪人的身体形状

2.2.3给雪人的身体上颜色

2.3给雪人增加眼睛和鼻子

2.3.1长出一只眼睛

2.3.2复制另一只眼睛

2.3.3长出鼻子

2.4给雪人戴眼镜和帽子

2.5手握一面旗子的雪人

2.6会动的雪人

2.7飘雪

第三章 基本几何体的建立

3.1三维几何体的建立

3.1.1熟悉Create命令面板

<<3D Studio MAX 2.5 学习>>

- 3.1.2长方体 (Box) 的建立
- 3.1.3茶壶 (TeaPot) 的建立
- 3.1.4圆环 (Torus) 的建立
- 3.1.5圆锥 (Cone) 和异形体 (Hedra) 的建立
- 3.1.6场景的调整
- 3.1.7建立动画的关键帧
- 3.1.8动画的渲染
- 3.2二维物体的建立及其造型
 - 3.2.1基本概念
 - 3.2.2画线工具 (Line)
 - 3.2.3使用捕捉 (Snap) 功能
 - 3.2.4建立酒杯的剖面
 - 3.2.5杯形剖面的车削 (Lathe)
 - 3.2.6建立多边形 (NGon)
 - 3.2.7圆弧 (Arc) 的建立
 - 3.2.8椭圆 (Ellipse) 和星形 (Star) 的建立
 - 3.2.9螺旋线 (Helix) 的建立
 - 3.2.10生成放样对象
 - 3.2.11制作一个小动画
- 第四章 选择集、复制与坐标系
 - 4.1介绍选择工具按钮
 - 4.1.1SelectObject按钮
 - 4.1.2SelectandMove按钮
 - 4.1.3SelectandRotate按钮
 - 4.1.4SelectandScale按钮
 - 4.1.5SelectbyName按钮
 - 4.1.6SelectionRegion按钮
 - 4.2建立选择集并命名
 - 4.3克隆与复制
 - 4.3.1拷贝复制长方体
 - 4.3.2关联复制长方体
 - 4.3.3参考复制长方体
 - 4.4简单三维动画实例
 - 4.4.1建立圆柱体并修饰
 - 4.4.2建立动画过程
 - 4.5认识坐标系
 - 4.6掌握坐标系
- 第五章 修饰器堆栈
 - 5.1初识修饰器堆栈
 - 5.1.1建立一个简单的长方体
 - 5.1.2对长方体应用简单的修饰器
 - 5.1.3介绍四种调整操作
 - 5.2介绍几种修饰器
 - 5.2.1弯曲
 - 5.2.2渐变削尖功能
 - 5.2.3扭曲功能
 - 5.2.4噪音

<<3D Studio MAX 2.5 学习>>

5.3空间扭曲的应用

5.3.1位移空间扭曲 (DisPlace)

5.3.2炸弹空间扭曲 (Bomb)

5.4编辑与改变修饰器堆栈

5.5选择集与堆栈

第六章 灯光和镜头

6.1灯光

6.1.1泛光灯的建立

6.1.2泛光灯的建立参数

6.1.3灯光的选择照射

6.1.4高光点和环境光

6.1.5定向光源 (Directional)

6.1.6聚光灯视图

6.1.7聚光灯参数的调整

6.1.8建立圆柱专属的聚光灯

6.1.9聚光灯的空间衰减特性

6.2镜头

6.2.1镜头的参数设置

6.2.2摄影相机视图的调整

6.2.3动态的摄影相机镜头

第七章 次物体编辑

7.1认识次物体等级

7.2编辑网格

7.2.1节点

7.2.2平面

7.2.3边缘

7.3编辑小块

7.3.1顶点

7.3.2边

7.3.3编辑小块

第八章 材质编辑器

8.1基本材质的建立和编辑

8.1.1材质编辑器的外观

8.1.2将材质指定到场景中

8.1.3材质 (贴图) 浏览器 (Material/MapBrowser)

8.1.4材质的光色

8.1.5使用ColorSelector对话框

8.1.6光色间的锁定

8.1.7反光度 (Shininess) 和反光强度 (Shin.Strength)

8.1.8自发光参数 (Self Illumination) 和透明度 (Opacity)

8.1.9三种渲染模式

8.1.10几个建立基本材质的实例

8.1.11扩展参数的设定

8.2映像材质 (贴图) 的建立

8.2.1内建的贴图坐标

8.2.2在视图中显示贴图

8.2.3UVW贴图坐标的调整

<<3D Studio MAX 2.5 学习>>

8.2.4 UVW MAP修改功能

8.2.5 调整映像图标

8.2.6 圆柱贴图方式

8.2.7 球体贴图方式

8.2.8 面贴图材质和模糊控制量

第九章 层级与正反向运动

9.1 正向运动

9.1.1 层级关系的建立

9.1.2 使用TrackView工具

9.1.3 TrackView视图

9.1.4 正向运动的锁定和继承关系

9.1.5 动画的生成

9.1.6 反弹的小球

9.2 反向运动

9.2.1 一个简单的实例：流星锤

9.2.2 终结子和优先级

9.2.3 反向运动的牵连关系

9.2.4 反向运动的动态设定

9.2.5 伸缩的望远镜筒

9.2.6 一个综合实例

第十章 功能曲线及动画控制器

10.1 功能曲线

10.1.1 范例动画的建立

10.1.2 查看各参数的功能曲线

10.1.3 TrackView视图的调整

10.1.4 关键帧位置点的编辑修改

10.1.5 物体的动画轨迹

10.1.6 有关动画控制的其他编辑功能

10.1.7 关键帧的参数信息

10.1.8 平直的切角

10.1.9 自定义切角

10.1.10 使用Motion命令面板

10.2 动画控制器

10.2.1 建立范例动画

10.2.2 功能曲线延续方式的设定

10.2.3 线性控制器

10.2.4 TCB控制器

10.2.5 直接对运动轨迹进行编辑

10.2.6 Noise杂波控制器

10.2.7 List控制器

10.2.8 Path控制器

10.2.9 LookAt控制器

10.2.10 一个经典范例

附录 3D Studio MAX 下拉式菜单命令的中文含义

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>