

<<3D Studio MAX 2.5实用 >

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX 2.5实用教程>>

13位ISBN编号：9787505350519

10位ISBN编号：750535051X

出版时间：1999-12

出版时间：电子工业出版社

作者：高游,孟志坚,苗加钊 编著

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

Autodesk公司新近推出的3D Studio MAX 2.5在计算机图形技术的研究与应用领域刮起了一阵3D Studio MAX风暴。

它广泛应用于三维图形图像设计、动画制作、娱乐教育等诸多方面，已深得计算机爱好者的青睐。

3D Studio MAX 2.5较前一版本增加了许多强大的新特性，如：超强的动画效果；建模新功能；全新的大气效果；新的网络渲染；材质和明暗功能的增强；照明功能的加强；逼真的摄像机镜头等等，令您目不暇接。

为《3D Studio MAX 2.5实用教程》一书以循序渐进的方式对3D Studio MAX 2.5的各项新功能一一作了详细的描述，并列举了各种制作图例和练习实例，帮助读者一步步地掌握3D MAX 2.5的使用技巧。不论您是第一次接触3D Studio MAX的初学者，还是从早期版本升级到3D Studio MAX 2.5，您都能从本书中学会如何进行专业水平的三维图形图像及动画设计。

## 书籍目录

### 第一章 3DS MAX 2.5的安装与操作界面

#### 1.1 3DS MAX 2.5的安装

##### 1.1.1 3DS MAX 2.5的设置要求

##### 1.1.2 3DS MAX 2.5系统的安装

#### 1.2 3DS MAX 2.5的界面

##### 1.2.1 主菜单

##### 1.2.2 工具栏

##### 1.2.3 # 命令面板

##### 1.2.4 # 使用卷展栏

##### 1.2.5 状态行和提示行

##### 1.2.6 动画时间控制器

#### 1.3 视口操作

##### 1.3.1 设置视口

##### 1.3.2 激活视口

##### 1.3.3 视口导航控制器

##### 1.3.4 正投影视图、用户视图和透视视图

### 第二章 3DS MAX 2.5基本概念及操作

#### 2.1 对象

##### 2.1.1 面向对象的特性

##### 2.1.2 参数化对象

##### 2.1.3 次对象

#### 2.2 层级

##### 2.2.1 场景层级结构

##### 2.2.2 材质和贴图的层级结构

##### 2.2.3 对象的层级结构

#### 2.3 观察与透视

##### 2.3.1 正交投影

##### 2.3.2 轴侧投影图

##### 2.3.3 透视观察

#### 2.4 物体的选择方法

##### 2.4.1 选择的基础

##### 2.4.2 次对象的选择

##### 2.4.3 根据特征选择对象

##### 2.4.4 建立命名的选择集

### 第三章 平面造型

#### 3.1 何为2D造型

#### 3.2 产生一个2D造型

##### 3.2.1 Create Shape命令面板简介

##### 3.2.2 几个名词含义

##### 3.2.3 直接创建二维造型

#### 3.3 编辑修改2D造型

##### 3.3.1 在节点层次编辑

##### 3.3.2 在线段层次编辑

##### 3.3.3 编辑样条曲线

#### 3.4 使用型的编辑修改器

- 3.4.1 给样条曲线应用几何体编辑修改器
- 3.4.2 将型转换成平的网格
- 3.4.3 拉伸样条曲线
- 3.4.4 旋转样条曲线
- 3.5 综合练习（制作一个镜框）
- 第四章 使用调整器堆栈编辑修改
- 4.1 基本知识与概念
- 4.1.1 堆栈的结构
- 4.1.2 建立参数（Create Parameters）
- 4.1.3 物体修改（Object Modifiers）
- 4.1.4 变换（Transforms）
- 4.1.5 空间扭曲连接（Space Warp Bindings）
- 4.2 熟悉Modify（修改）命令面板
- 4.2.1 Modify命令面板布局
- 4.2.2 设置修改功能按钮
- 4.3 基本物体修改练习
- 4.3.1 使用锥化功能。
- 4.3.2 调整Taper（导边修改）功能的参数
- 4.3.3 制作Taper动画
- 4.3.4 Gizmo（范围框）状态的改变
- 4.3.5 向堆栈中增加调整器
- 4.4 堆栈的编辑
- 4.4.1 修改物体创建参数
- 4.4.2 编辑修改物体的修改参数
- 4.4.3 显示最后结果图标的使用
- 4.4.4 关闭调整器
- 4.4.5 删除调整器
- 4.5 空间扭曲体的练习
- 4.5.1 创建一个涟漪
- 4.5.2 与物体进行连接
- 4.5.3 调整扭曲的效果
- 4.5.4 再一次考察堆栈
- 第五章 点面的精细加工和子物体选择
- 5.1 变动修改调整器分类和网格编辑调整器
- 5.1.1 调整器分类
- 5.1.2 编辑网格调整器（Edit Mesh）
- 5.2 点面的基本加工练习
- 5.2.1 编辑一个圆柱体
- 5.2.2 选择级别
- 5.2.3 选择并缩放顶点
- 5.2.4 对子物体选择集进行修改
- 5.2.5 在Edit Mesh中观看最后结果
- 5.2.6 调整修改新的选择区域
- 5.2.7 回到整个物体调整
- 5.2.8 重命名调整功能
- 5.2.9 修改物体创建参数

5.2.10 使用体积选择调整器

第六章 拷贝的复制加工

6.1 拷贝物体的方法

6.1.1 创建最初原始物体

6.1.2 建立圆柱体的拷贝复制

6.1.3 制作实例（关联）的复制拷贝与复制参考物体

6.2 物体的编辑修改

6.2.1 对原始物体进行Taper操作

6.2.2 对拷贝的独立物体进行Taper操作

6.2.3 修改实例拷贝物体

6.2.4 调整圆柱体的参考拷贝

6.2.5 在堆栈的任意位置使用调整器

6.2.6 调整创建参数

6.3 拷贝复制的综合练习

6.3.1 建立原始圆桌

6.3.2 修改桌脚

6.3.3 对桌脚进行扭曲

6.3.4 动画的着色

6.4 关于实例拷贝的另外一个练习

6.4.1 创建一个圆柱体并作镜像

6.4.2 调整视角并弯曲圆柱体

6.4.3 改变变换的坐标中心

6.4.4 将圆柱体拷贝为环形阵列

第七章 三维造型的制作

7.1 三维造型

7.1.1 创建基本造型

7.1.2 创建其它基本造型

7.1.3 调整基本造型

7.2 造型的放样

7.2.1 简单造型放样

7.2.2 放样的创建方法

7.2.3 使用多个型进行放样

7.3 编辑放样造型

7.3.1 定位型

7.3.2 编辑修改型

7.4 编辑修改放样路径

7.4.1 编辑放样路径

7.4.2 制作一个小蝌蚪

7.5 制作三维放样物体中多重曲线的使用

7.6 实例综合应用练习（制作涨破的管道）

第八章 三维放样中的变形

8.1 Scale缩放变形

8.1.1 打开Scale变形对话框

8.1.2 加入控制点来修改造型

8.1.3 调整光滑

8.1.4 在Skin Parameters卷展栏中调整参数

8.1.5 再次插入控制点

8.1.6 调整新的控制点

8.2 Twist X, Y扭曲变形

8.2.1 打开Twist变形对话框

8.2.2 调整三维物体的锥体部分

8.3 Teeter Z轴向倾斜变形

8.3.1 轴向倾斜变形

8.3.2 制作变形的动画

8.3.3 增强动画功能

8.3.4 增加造型复杂度

8.3.5 Scale变形练习（制作拱门）

8.4 Beel倒角变形

8.5 Fit适配变形

8.5.1 适配变形

8.5.2 关闭对称性

8.5.3 编辑Fit形状

第九章 变形物体和布尔操作

9.1 制作酒杯动画

9.1.1 借助作用域作变形制作变形球

9.1.2 创建酒杯与酒坛

9.2 布尔操作

9.2.1 并交差三种操作

9.2.2 查看操作对象并做动画

9.2.3 操纵布尔物体

第十章 场景与环境布景设置

10.1 摄像机的使用

10.1.1 设置视野

10.1.2 设置焦距或镜头参数

10.1.3 使用摄像机视图导航按钮

10.1.4 变换摄像机

10.2 标准的照明环境

10.3 如何使用灯光和它们的照明

10.3.1 泛光灯

10.3.2 聚光灯

10.3.3 环境光源与其它光源

10.4 阴影的使用

10.4.1 阴影

10.4.2 过照射

10.4.3 倍增器

10.4.4 负光

10.5 环境设置

10.5.1 标准雾

10.5.2 分层雾

10.5.3 体雾

10.5.4 体灯光

第十一章 动画的制作

11.1 概述

11.1.1 传统动画

- 11.1.2 计算机动画
- 11.1.3 三维动画技术
- 11.2 制作简单文字动画
  - 11.2.1 观看动画
  - 11.2.2 选择文字的材质
  - 11.2.3 改变材质颜色
  - 11.2.4 材质动画
  - 11.2.5 预演动画
  - 11.2.6 增加帧
  - 11.2.7 建立雪粒子系统
  - 11.2.8 雪的颜色
  - 11.2.9 预演
  - 11.2.10 保存预演
- 11.3 坐标系的使用
  - 11.3.1 世界坐标系
  - 11.3.2 屏幕坐标系
  - 11.3.3 观察坐标系
  - 11.3.4 局部坐标系
  - 11.3.5 拾取坐标系
  - 11.3.6 父坐标系和网格坐标系
  - 11.3.7 制作一个圆桌
- 11.4 轨迹窗
  - 11.4.1 球的动画制作
  - 11.4.2 轨迹窗的使用
  - 11.4.3 功能曲线
  - 11.4.4 加上声音
  - 11.4.5 沿路径运动
- 11.5 层次树与正向运动
  - 11.5.1 不同类型的层次树
  - 11.5.2 模拟风扇的层次树
  - 11.5.3 物体的连接
  - 11.5.4 正向运动
- 11.6 机器人的反向运动
  - 11.6.1 机器人的反向运动
  - 11.6.2 设定机器人的关节参数
  - 11.6.3 限定小臂关节参数
  - 11.6.4 限定大臂的关节参数
  - 11.6.5 关节的运动阻尼
  - 11.6.6 使用交互式反向运动
  - 11.6.7 使用应用式反向运动
- 11.7 功能曲线和控制器
  - 11.7.1 功能曲线
  - 11.7.2 动画控制器
  - 11.7.3 注视控制器
- 11.8 实例-盛开的花朵
  - 11.8.1 花朵造型
  - 11.8.2 生成花开的动画

## 第十二章 材质

### 12.1 材质树的概念

### 12.2 材质编辑器

#### 12.2.1 打开材质编辑器

#### 12.2.2 材质样本槽

#### 12.2.3 工具行和工具列

#### 12.2.4 给物体指定材质

#### 12.2.5 同步材质与异步材质

#### 12.2.6 冷材质和热材质

#### 12.2.7 材质编辑器显示控制

#### 12.2.8 激活材质的材质库

#### 12.2.9 用Put和Assign更换材质

#### 12.2.10 材质编辑器的导航控制

### 12.3 用标准材质创建

#### 12.3.1 标准材质颜色的成份

#### 12.3.2 标准材质的基本参数

## 第十三章 贴图

### 13.1 贴图概述

#### 13.1.1 Diffuse和Ambient纹理贴图

#### 13.1.2 高光贴图

#### 13.1.3 凹凸贴图Bump

#### 13.1.4 反光和反光强度贴图

#### 13.1.5 自发光贴图

#### 13.1.6 透明贴图

#### 13.1.7 反射贴图

#### 13.1.8 折射贴图

### 13.2 自动计算反射

#### 13.2.1 折射 / 反射贴图

#### 13.2.2 平面镜射贴图

#### 13.2.3 多面镜反射贴图

### 13.3 环境贴图

## 附录

### A 菜单含义

### B 图标说明

### C 3DS MAX 2.5新特性列述



#### 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>