

# 《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

出版社：北京大学出版社

作者：郑伟,等

页数：332

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.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。

## 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
  - 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
  - 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

#### 8.2.4UVWMAP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

# 《3D Studio MAX 2.5 学习》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)