

<<3D Studio MAX设计基础 >

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787111063124

10位ISBN编号：7111063120

出版时间：1998-06

出版时间：机械工业出版社

作者：荣钦科技主笔室

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

3D Studio MAX是一套

## 书籍目录

### 目 录

#### 序

#### 第1章 认识3DStudioMAX

##### 1.1简介3DStudioMAX的迷人风采

###### 1.1.1MAX的魅力与特色

###### 1.1.2MAX的制作流程

###### 1.1.3启动MAX

##### 1.23DStudioMAX窗口环境的介绍

###### 1.2.1桌面区域的显示

###### 1.2.2TitleBar (标题栏)

###### 1.2.3MenuBar (菜单栏)

###### 1.2.4Tool bar (工具栏)

###### 1.2.5Command Panel (命令面板)

###### 1.2.6StatusBar (状态栏)

###### 1.2.7ViewportControls (视角调整控制按钮)

###### 1.2.8Viewport (视图)

##### 1.3动动脑与实实做

###### 1.3.1实例研究1

###### 1.3.2实例研究2

#### 练习题

#### 第2章 3DStudioMAX的基本操作

##### 2.1文件的打开

###### 2.1.1 (打开文件)

###### 2.1.2File/New (打开新场景)

###### 2.1.3File/Reset (重设场景)

##### 2.2选取工具的介绍

###### 2.2.1总览选取工具

###### 2.2.2SelectObject按钮 (选取对象)

###### 2.2.3Selectand Move按钮 (选取及移动)

###### 2.2.4Selectand Rotate按钮 (选取及旋转)

###### 2.2.5SelectandScale按钮 (选取及缩放)

###### 2.2.6Selectbyname按钮 (依名称选取)

###### 2.2.7SelectionFilter栏位 (选取过滤器)

###### 2.2.8SelectionRegion按钮 (区域选取)

###### 2.2.9SelectandLink按钮 (选取及连结)

###### 2.2.10UnlinkSelection按钮 (清除选取物的连结)

## 2.3 视角调整控制按钮的说明

### 2.3.1 总览视角调整控制按钮

### 2.3.2 Zoom按钮（缩放）

### 2.3.3 ZoomAll按钮（全部缩放）

### 2.3.4 ZoomExtents按钮

（缩放物体范围）

### 2.3.5 ZoomExtentsAll按钮

（缩放全部范围）

### 2.3.6 Min/MaxToggle按钮（最小值/最大值显示）

### 2.3.7 ArcRotate按钮（视角旋转）

### 2.3.8 Pan按钮（平移）

### 2.3.9 RegionZoom按钮

（区域缩放）

## 2.4 轻松认识坐标系统

### 2.4.1 ReferenceCoordinateSystem（参考坐标系统）

### 2.4.2 World（世界）坐标系统

### 2.4.3 Screen（屏幕）坐标系统

### 2.4.4 View（视域）坐标系统

### 2.4.5 Parent（根源）坐标系统

### 2.4.6 Local（区域）坐标系统

### 2.4.7 Grid（格线）坐标系统

### 2.4.8 Pick（选取对象）坐标系统

### 2.4.9 UsePivotPointCenter按钮（坐标轴的控制）

### 2.4.10 RestricttoX、Y、Z按钮（限制坐标轴方向）

## 2.5 动动脑与实实做

### 2.5.1 实例研究1

### 2.5.2 实例研究2

## 练习题

## 第3章 建立场景的流程

### 3.1 几何物体的建立

### 3.1.1 Geometry（几何物体）

### 3.1.2 StandardPrimitives

（标准原始物体）

### 3.1.3 Box（方体）

### 3.1.4 更换立体物的色彩

### 3.1.5 Sphere（球体）

### 3.1.6 Cylinder（圆柱体）

### 3.1.7 Torus（圆环面）

### 3.1.8 Tube（管状物）

### 3.1.9 Cone（圆锥体）

### 3.1.10 Hedra（多面体）

### 3.1.11 Teapot（茶壶）

### 3.2 材质的基本设定学习方式

- 3.2.1材质编辑器
- 3.2.2样本窗口
- 3.2.3指定材质至场景
- 3.2.4材质名称的设定
- 3.2.5材质颜色的设定
- 3.2.6材质的取得
- 3.2.7复制样本与修改材质
- 3.2.8Shading（上彩方式）
- 3.2.9光度的控制
- 3.2.10Z - Sided/Wire  
（双面着色/线架构）
- 3.3摄影机的使用
- 3.3.1摄影机的种类
- 3.3.2Target Camera（标的摄影机）
- 3.3.3FreeCamera（自由摄影机）
- 3.4灯光的使用技巧
- 3.4.1灯光的种类
- 3.4.2Omni Lights（泛光灯）
- 3.4.3TargetSpotLights（目标聚光灯）
- 3.4.4FreeSpotLights（自由聚光灯）
- 3.4.5DirectionalLights（定向光源）
- 3.4.6AmbientLights（环境光源）
- 3.4.7聚光灯源视角的使用
- 3.5绘制的方法（Rendering）
- 3.5.1RenderScene（计算场景）
- 3.5.2QuickRender（快速绘制）
- 3.5.3RenderLast（执行最近一次的绘制）
- 3.5.4RenderType（绘制种类）
- 3.6活用基本动画的功能
- 3.6.1动画的控制工具
- 3.6.2动画的基本操作
- 3.6.3预览动画结果
- 3.7动动脑与实实做
- 3.7.1实例研究1
- 3.7.2实例研究2
- 练习题
- 第4章 物体的基本编修与变形
- 4.1认识编修面板（ModifyPanel）
- 4.1.1总览编修面板
- 4.1.2Modifiers
- 4.1.3ModifierStack
- 4.1.4Parameters
- 4.2MAX 标准修改功能（MAX Stand）
- 4.2.1Bend（弯曲）
- 4.2.2Taper（渐变）
- 4.2.3Twist（扭曲）

## <<3D Studio MAX设计基础 >

- 4.2.4Noise ( 噪音 )
- 4.2.5Skew ( 倾斜 )
- 4.2.6Ripple ( 涟漪 )
- 4.2.7Wave ( 波浪 )
- 4.2.8Extrude ( 突出 )
- 4.2.9Lathe ( 旋转整型 )
- 4.2.10Optimize ( 最优化 )
- 4.2.11XForm ( 变形处理 )
- 4.2.12LinkedXForm ( 连结变形 )
- 4.2.13Vol.Select ( 容积选择 )
- 4.3MAX次物体编辑修改功能  
MAX Edit )
- 4.3.1EditMesh ( 编辑网面 )
- 4.3.2EditPatch ( 编辑补缀面 )
- 4.4MAX 表面编修功能 ( MAX Surface )
- 4.4.1Material ( 材质 )
- 4.4.2Normal ( 垂直面 )
- 4.4.3Smooth ( 平滑效果 )
- 4.4.4UVW Map UVW 贴图 )
- 4.5动动脑与实做
- 4.5.1实例研究1
- 4.5.2实例研究2
- 练习题
- 第5章 2D造形的建立与编修
- 5.12D造形的建立
- 5.1.1总览2D造形
- 5.1.2Line ( 线条 )
- 5.1.3NGon ( 多边形 )
- 5.1.4Donut ( 甜甜圈 )
- 5.1.5Rectangle ( 矩形 )
- 5.1.6Circle ( 圆形 )
- 5.1.7Ellipse ( 椭圆形 )
- 5.1.8Arc ( 弧形 )
- 5.1.9Star ( 星形 )
- 5.1.10Helix ( 螺旋线 )
- 5.1.11文字 )
- 5.1.122D复合造形
- 5.22D造形的编修
- 5.2.1为2D造形加厚度 ( Extrude )
- 5.2.2为2D造形旋转塑形 ( Lathe )
- 5.2.3编修2D造形 ( EditSpline )
- 5.3动动脑与实做
- 5.3.1实例研究1
- 5.3.2实例研究2
- 练习题
- 第6章 主菜单介绍
- 6.1File ( 文件管理 )

## <<3D Studio MAX设计基础 >

- 6.1.1New ( 打开新场景 )
- 6.1.2Reset ( 重设场景 )
- 6.1.3Open ( 打开文件 )
- 6.1.4Merge ( 合并场景 )
- 6.1.5Save ( 保存 )
- 6.1.6Saveas ( 另存新文件 )
- 6.1.7SaveSelected ( 储存选取物 )
- 6.1.8Import ( 输入文件 )
- 6.1.9Export ( 输出文件 )
- 6.1.10Archive ( 文件保管 )
- 6.1.11Summary Info ( 信息摘要 )
- 6.1.12ViewFile ( 查看文件 )
- 6.1.13ConfigurePaths ( 路径配置 )
- 6.1.14Preferences ( 喜好设定 )
- 6.1.15Exit ( 退出 )
- 6.2Edit ( 编辑物体 )
  - 6.2.1Undo/Redo ( 复原/重做 )
  - 6.2.2Hold ( 保留 )
  - 6.2.3Fetch ( 取回 )
  - 6.2.4Delete ( 删除 )
  - 6.2.5Clone ( 无性生殖法 )
  - 6.2.6SelectAll/SelectNone/Select  
Invert/SelectBy
  - 6.2.7Region ( 区域 )
  - 6.2.8RemoveNamedSelections  
( 移除命名选取 )
  - 6.2.9Transform TypeIn ( 键入变形 )
  - 6.2.10Mirror ( 镜射 )
  - 6.2.11Array ( 阵列 )
  - 6.2.12Snapshot ( 快照 )
  - 6.2.13Align ( 对齐 )
  - 6.2.14AlignNormal ( 标准对齐 )
  - 6.2.15PlaceHighlight ( 放置亮光区 )
  - 6.2.16TrackView ( 轨迹视察 )
  - 6.2.17MaterialEditor ( 材质编辑器 )
  - 6.2.18Properties ( 性质 )
- 6.3Group ( 群组关系 )
  - 6.3.1Group ( 群组 )
  - 6.3.2开放
  - 6.3.3关闭
  - 6.3.4Ungroup ( 解除群组 )
  - 6.3.5爆炸
  - 6.3.6Detach ( 分离 )
  - 6.3.7Attach ( 加入 )
- 6.4View ( 视图 )
  - 6.4.1复原/重做
  - 6.4.2SaveActiveView

( 储存作用视图窗口 )  
6.4.3RestoreActiveView  
( 回复作用视图窗口 )  
6.4.4UnitSetup ( 单位设定 )  
6.4.5Gridand Snap Settings  
( 格线及攫取点的设定 )  
6.4.6Grid ( 格线 )  
6.4.7Background Image ( 背景图片 )  
6.4.8ShowAxisIcon ( 显示轴向  
图示 )  
6.4.9Shade Selected ( 色度选取 )  
6.4.10Show Dependencies  
( 显示从属性 )  
6.4.11RedrawAllViews  
( 重绘所有窗口 )  
6.4.12ViewportConfiguration  
( 视角表面配置 )  
6.5Rendering ( 绘制渲染 )  
6.5.1Render ( 绘制 )  
6.5.2Video Post ( 影片后期制作 )  
6.5.3Environment ( 环境效应 )  
6.5.4MakePreview ( 产生预览 )  
6.5.5ViewPreview ( 查看预览 )  
6.5.6RenamePreview  
( 更换预览文件名称 )  
6.6动动脑与实实做  
6.6.1实例研究1  
6.6.2实例研究2  
练习题  
第7章 正反向运动与动画的处理  
7.1正反向运动  
7.1.1HierarchyPanel ( 层次组织  
面板 )  
7.1.2Pivot ( 轴点的控制 )  
7.1.3LinkInfo ( 连结信息 )  
7.1.4反向运动 ( IK )  
7.2动画的处理  
7.2.1层次清单  
7.2.2编辑窗口  
7.2.3显示控制钮  
7.2.4工具栏  
7.3动动脑与实实做  
7.3.1实例研究1  
7.3.2实例研究2  
练习题  
第8章 几何物体的深入研究  
与空间扭曲



8.1LoftObject ( 断面成形物体 )

8.1.1初探断面成形

8.1.2LoftCreationMethod ( 断面成形  
物体的建立方式 )

8.1.3SurfaceParameters  
( 平面参数的控制 )

8.1.4SkinParameters  
( 表皮参数的控制 )

8.1.5PathParameters  
( 路径参数的控制 )

8.1.6Deformations ( 变形 )

8.1.7ShapeCommands ( 造形命令 )

8.2PathGrid ( 网格面 )

8.2.1QuadPatch ( 方形块面 )

8.2.2TriPatch ( 三角形块面 )

8.3CompoundObjects ( 建立复合物体 )

8.3.1变形物体 ( Morph )

8.3.2布尔物体 ( Boolean )

8.4ParticleSystems ( 分子系统 )

8.4.1Spray ( 喷洒分子系统 )

8.4.2Snow ( 下雪分子系统 )

8.5空间扭曲

8.5.1Ripple ( 涟漪空间扭曲 )

8.5.2Bomb ( 炸弹空间扭曲 )

8.5.3Wave ( 波浪空间扭曲 )

8.5.4Gravity ( 重力空间扭曲 )

8.5.5Wind ( 风的空间扭曲 )

8.5.6Displace ( 位移空间扭曲 )

8.5.7Deflector ( 偏离空间扭曲 )

练习题

#### 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>