

## <<3D Studio MAX3.0入门与提高>>

### 图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX3.0入门与提高/软件入门与提高丛书>>

13位ISBN编号：9787302038412

10位ISBN编号：7302038414

出版时间：2000-6

出版时间：清华大学出版社

作者：熊歆斌

页数：376

字数：596

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>

## 书籍目录

引言第1章 概述和安装1.1 概述1.2 安装与设置1.2.1 安装3DS MAX 3.01.2.2 硬件锁的安装1.2.3 3DS MAX 3.0的注册1.2.4 选择显示驱动方式1.2.5 最低分辨率的使用1.3 新增功能介绍1.4 本章小结第2章 初识3DS MAX 3.02.1 主面板介绍2.1.1 主菜单栏2.1.2 工具栏2.1.3 命令面板2.1.4 状态栏及提示栏2.1.5 捕捉控制器2.1.6 视图2.1.7 时间控制器和视图控制器2.2 一个简单动画实例2.2.1 建立一个长方体2.2.2 调整长方体的尺寸2.2.3 给长方体增加Segment数2.2.4 Wave (波浪)的形成2.2.5 飞行的3DS MAX 3.02.2.6 设定动画2.2.7 指定简单材质2.2.8 预览动画文件2.2.9 存储作品2.3 本章小结第3章 基本物体的创建和修改3.1 物体的创建3.1.1 Create (创建) 面板3.1.2 创建Geometry (几何形体) 3.1.3 创建Helper (辅助物体) 3.2 选择物体3.2.1 单独选择与区域选择3.2.2 建立选择集3.2.3 Group (组) 的建立3.3 变换物体3.3.1 变换的基础3.3.2 几种变换方法3.4 物体的修改3.4.1 Modify (修改) 面板3.4.2 几个简单的修改器3.4.3 修改多个物体3.5 物体的复制3.5.1 直接复制物体3.5.2 使用Mirror (镜像) 3.5.3 使用Array (阵列) 3.6 本章小结第4章 二维造型4.1 概述4.2 基本二维造型4.2.1 Line (线) 4.2.2 Circle (圆)、Ellipse (椭圆) 和Arc (弧) 4.2.3 Rectangle (矩形)、NGon (多边形) 和Star (星形) 4.2.4 把二维造型立体化 (Extrude和Lathe修改器) 4.2.5 二维造型的插值和渲染属性4.3 复杂二维造型4.3.1 产生复杂二维造型的方法4.3.2 Text (文字) 的建立4.3.3 Helix (螺旋形) 4.4 使用Edit Spline修改器4.4.1 基本概念4.4.2 编辑对象4.4.3 顶点的使用4.4.4 编辑线段4.4.5 编辑样条曲线4.5 本章小结第5章 放样、变形与布尔运算5.1 放样 (Loft) 5.1.1 制作一个放样物体5.1.2 观察放样物体的表面5.1.3 带有多个截面的放样5.1.4 调整路径上的截面5.1.5 调整路径并制作动画5.1.6 制作开放的样条曲线放样物体5.1.7 其他一些有效二维造型的Loft应用5.1.8 使用变形工具对Loft物体进行变形5.2 变形 (Morph) 5.2.1 生成复合物体的方法5.2.2 使用变形5.3 布尔运算5.3.1 基本概念5.3.2 二维造型中的布尔运算5.3.3 对象的布尔运算5.4 本章小结第6章 深入了解修改器 (Modifier) 6.1 修改器的运用6.1.1 配置修改器面板6.1.2 修改器与变换的区别6.2 修改器堆栈 (Modifier Stack) 6.2.1 使用修改器堆栈6.2.2 编辑修改器的次序6.2.3 使用Gizmo (定位架) 6.2.4 塌陷修改器堆栈6.3 几个主要的修改器6.3.1 使用Stretch6.3.2 使用XForm6.3.3 使用Noise6.3.4 使用Displace6.3.5 使用Edit Mesh6.3.6 使用Edit Patch6.3.7 使用Vol Select6.3.8 使用Normal6.3.9 使用UVW Map6.4 本章小结第7章 基本材质编辑7.1 材质编辑器界面7.1.1 材质示例框7.1.2 水平和垂直工具栏7.2 材质的基本参数设置7.2.1 材质的颜色7.2.2 其他基本属性设置7.2.3 材质的光照模型7.3 材质的扩展参数设置7.3.1 透明效果7.3.2 线框属性7.3.3 应用举例7.4 材质的基本操作7.4.1 为材质命名7.4.2 复制材质7.4.3 从材质浏览器中获得材质7.4.4 使用材质 / 贴图导航器7.5 本章小结第8章 深入了解材质编辑器8.1 贴图的运用8.1.1 贴图坐标8.1.2 贴图的种类8.1.3 子层的贴图类型8.2 使用复合材质8.2.1 顶 / 底材质8.2.2 双面材质8.2.3 混合材质8.2.4 多重子物体材质8.3 材质动画8.3.1 颜色的动画8.3.2 贴图的动画8.4 本章小结第9章 创建一个完整的场景9.1 设置场景9.1.1 单位的设置9.1.2 视图设置9.1.3 栅格和捕捉设置9.2 创建对象9.2.1 创建房间9.2.2 建立桌子底座9.2.3 生成桌面9.2.4 建立一个网格对象9.2.5 平底杯的生成9.2.6 高脚杯的生成9.2.7 创建酒瓶9.2.8 将平底杯变成灯罩9.3 设计材质9.3.1 木地板与贴砖墙9.3.2 为桌腿设计材质9.3.3 为桌面设计木头材质9.3.4 平底杯的材质9.3.5 高脚杯的透明处理9.3.6 为灯罩贴图9.3.7 酒瓶的多重 / 子物体材质9.4 放置灯光与摄像机9.4.1 摄像机的使用9.4.2 在视图中建立一部摄像机9.4.3 摄像相机视图的调整9.4.4 灯光的使用9.4.5 泛光灯 (Omni) 的生成9.4.6 聚光灯 (Spotlight) 的生成9.5 动画及渲染9.5.1 视图渲染方式9.5.2 移动摄像机产生动画9.5.3 灯光的动画9.5.4 产生动画文件9.6 本章小结第10章 动画技术10.1 基本理论10.1.1 配置时间10.1.2 关键帧 (Key Frame) 和动画控制器10.2 使用轨迹视图 (Track View) 10.2.1 建立小球的场景10.2.2 认识轨迹视图10.2.3 建立并编辑关键帧10.2.4 编辑时间范围条10.2.5 不同的编辑状态下的编辑10.2.6 使用域外扩展方式10.2.7 介绍和操作功能曲线10.2.8 为动画添加声音10.3 运动面板的使用10.3.1 认识运动面板10.3.2 Trajectories (运动轨迹) 面板的使用10.3.3 使用动画控制器10.4 渲染动画及视频通道 (Video Post) 10.4.1 渲染动画10.4.2 Video Post的使用10.5 本章小结第11章 层级及正反向运动11.1 层级 (Hierarchy) 树11.1.1 Hierarchy面板介绍11.1.2 链接物体建立层级树11.1.3 层级树的浏览和使用11.1.4 在Hierarchy面板上的工作11.2 使用Schematic View11.3 正向运动11.4 反向运动11.4.1 反向运动的概念11.4.2 设定关节参数11.4.3 制作反向运动的动画11.4.4 反向运动的其他几项功能11.5 本章小结第12章 空间变形和粒子系统12.1 空间变形 (Space warps) 12.1.1 空间变形与修改器的不同12.1.2 使用空间变形12.1.3 空间变形的总结12.2 粒子系

## <<3D Studio MAX3.0入门与提>>

统 ( Particle Systems ) 12.2.1 粒子系统介绍12.2.2 Spray ( 喷沫 ) 12.2.3 其他粒子物体12.2.4 粒子物体材质和着色类型12.2.5 对粒子物体施加空间变形12.2.6 一个关于炸弹的例子12.3 本章小结第13章 NURBS曲线曲面13.1 基本概念13.1.1 概述13.1.2 NURBS对象和次对象13.2 生成NURBS曲线13.2.1 Point Curve13.2.2 CV Curve13.2.3 应用举例13.3 生成NURBS曲面13.3.1 基本NURBS曲面13.3.2 根据曲线生成NURBS曲面13.3.3 将标准对象转化成NURBS曲面13.3.4 一个关于怪物脑袋的例子13.4 本章小结第14章 外挂模块简介14.1 关于外挂模块14.1.1 概述14.1.2 标准外挂与第三方外挂14.2 安装外挂模块14.3 常用外挂模块14.3.1 Character Studio ( 角色工作室 ) 14.3.2 MorphMagic ( 变形动画 ) 14.3.3 其他常用外挂模块14.4 本章小结

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>