

# 3D Studio MAX设计基础教程



[3D Studio MAX设计基础教程\\_下载链接1](#)

著者:荣钦科技主笔室

出版者:机械工业出版社

出版时间:1998-06

装帧:平装

isbn:9787111063124

3D Studio MAX是一套

作者介绍:

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

2.3.2Zoom按钮 (缩放)

2.3.3ZoomAll按钮 (全部缩放)

- 2.3.4ZoomExtents按钮  
(缩放物体范围)
- 2.3.5ZoomExtentsAll按钮  
(缩放全部范围)
- 2.3.6Min/MaxToggle按钮 (最小值/最大值  
显示)
- 2.3.7ArcRotate按钮 (视角旋转)
- 2.3.8Pan按钮 (平移)
- 2.3.9RegionZoom按钮  
(区域缩放)
- 2.4轻松认识坐标系统
  - 2.4.1ReferenceCoordinateSystem (参考坐标  
系统)
  - 2.4.2World (世界) 坐标系统
  - 2.4.3Screen (屏幕) 坐标系统
  - 2.4.4View (视域) 坐标系统
  - 2.4.5Parent (根源) 坐标系统
  - 2.4.6Local (区域) 坐标系统
  - 2.4.7Grid (格线) 坐标系统
  - 2.4.8Pick (选取对象) 坐标系统
  - 2.4.9UsePivotPointCenter按钮 (坐标轴的  
控制)
  - 2.4.10RestricttoX、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
    - 3.1.1Geome try (几何物体)
    - 3.1.2StandardPrimitives  
(标准原始物体)
    - 3.1.3Box (方体)
    - 3.1.4更换立体物的色彩
    - 3.1.5Sphere (球体)
    - 3.1.6Cylinder (圆柱体)
    - 3.1.7Torus (圆环面)
    - 3.1.8Tube (管状物)
    - 3.1.9Cone (圆锥体)
    - 3.1.10Hedra (多面体)
    - 3.1.11Teapot (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)
    - 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)

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)

6.2.8RenoveNamedSelections

- (移除命名选取)
- 6.2.9 Transform TypeIn (键人变形)
- 6.2.10 Mirror (镜射)
- 6.2.11 Array (阵列)
- 6.2.12 Snapshot (快照)
- 6.2.13 Align (对齐)
- 6.2.14 AlignNormal (标准对齐)
- 6.2.15 PlaceHighlight (放置亮光区)
- 6.2.16 TrackView (轨迹视察)
- 6.2.17 MaterialEditor (材质编辑器)
- 6.2.18 Properties (性质)
- 6.3 Group (群组关系)
- 6.3.1 Group (群组)
- 6.3.2 开放
- 6.3.3 关闭
- 6.3.4 Ungroup (解除群组)
- 6.3.5 爆炸
- 6.3.6 Detach (分离)
- 6.3.7 Attach (加入)
- 6.4 View (视图)
- 6.4.1 复原/重做
- 6.4.2 SaveActiveView  
(储存作用视图窗口)
- 6.4.3 RestoreActiveView  
(回复作用视图窗口)
- 6.4.4 UnitSetup (单位设定)
- 6.4.5 Grid and Snap Settings  
(格线及攫取点的设定)
- 6.4.6 Grid (格线)
- 6.4.7 Background Image (背景图片)
- 6.4.8 ShowAxisIcon (显示轴向  
图示)
- 6.4.9 Shade Selected (色度选取)
- 6.4.10 Show Dependencies  
(显示从属性)
- 6.4.11 RedrawAllViews  
(重绘所有窗口)
- 6.4.12 ViewportConfiguration  
(视角表面配置)
- 6.5 Rendering (绘制渲染)
- 6.5.1 Render (绘制)
- 6.5.2 Video Post (影片后期制作)
- 6.5.3 Environment (环境效应)
- 6.5.4 MakePreview (产生预览)
- 6.5.5 ViewPreview (查看预览)
- 6.5.6 RenamePreview  
(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
- 7.1.1 HierarchyPanel (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  
• • • • • (收起)

[3D Studio MAX设计基础教程\\_下载链接1](#)

标签

hggggggggggggg

评论

-----  
[3D Studio MAX设计基础教程\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[3D Studio MAX设计基础教程\\_下载链接1](#)