

<<3ds max 2012中文版实用教程->>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2012中文版实用教程-第4版>>

13位ISBN编号：9787111383253

10位ISBN编号：7111383257

出版时间：2012-8

出版时间：机械工业出版社

作者：张凡

页数：330

字数：527000

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>

<<3ds max 2012中文版实用教程->>

内容概要

《3ds

max2012中文版实用教程(附光盘第4版)》由张凡等人编著，将艺术灵感和电脑技术相结合，全面介绍了3dsmax

2012中文版的基本知识和使用方法。

全书共10章，主要内容包括：3dsmax

2012的基本建模，常用编辑修改器，复合对象建模，高级建模，材质与贴图，灯光、摄影机、渲染与环境，动画与动画控制器，空司扭曲与粒子系统以及Video

Post(视频特效)。

本书语言精练，通俗易懂，具有较强的实践性，使读者能够快速掌握 3dsmax 2012的基本内容和使用方法。

《3ds

max2012中文版实用教程(附光盘第4版)》内容丰富，实例典型，讲解详尽，既可作为大专院校及相关专业师生或社会培训班的教材，也可作为从事三维设计的初、中级用户的参考书。

书籍目录

前言

第1章 3dsmax2012概述

1.1.3 dsmax2012介绍

1.1.1 认识3dsInax2012

1.1.2.3 dsInax2012的应用领域

1.2.3 dsInax2012的用户界面

1.2.1快捷访问工具栏

1.2.2 菜单栏

1.2.3 主工具栏

1.2.4 视图区

1.2.5 命令面板

1.2.6 动画控制区

1.2.7 视图控制区

1.3.3 dsmax2012版本的特色

1.3.1 “ Slate材质编辑器 ” 改进功能

1.3.2 Nitrous加速图形核心

1.3.3 增强的uvw展开功能

1.3.4 向量置换贴图

1.3.5 Quicksilver改进功能

1.3.6 MassFX刚体动力学

1.4 习题

第2章 基础建模与基本操作

2.1 建模基础

2.2 二维基本样条线建模

2.2.1共有参数

2.2.2 创建二维基本样条线

2.3 三维基本造型建模

2.3.1 创建标准基本体

2.3.2 创建扩展基本体

2.4选择对象

2.4.1使用工具按钮

2.4.2 根据名称选择

2.4.3 使用范围框选择

2.5 变换对象

2.5.1对象的移动

2.5.2 对象的旋转

2.5.3 对象的缩放

2.5.4 变换对象的轴心点

2.5.5 变换对象的坐标系

2.6 复制对象

2.6.1 使用克隆命令

2.6.2 使用镜像命令

2.6.3 使用阵列命令

2.6.4 使用司隔工具命令

2.7 组合对象

<<3ds max 2012中文版实用教程->>

2.8 实例讲解

2.8.1 制作石桌、石凳效果

2.8.2 制作椅子效果

2.9 习题

第3章 常用编辑修改器

3.1 认识“修改器”命令面板

3.2 常用的编辑修改器

3.2.1 “编辑样条线”修改器

3.2.2 “车削”修改器

3.2.3 “挤出”修改器

3.2.4 “倒角”修改器

3.2.5 “倒角剖面”修改器

3.2.6 “弯曲”修改器

3.2.7 “锥化”修改器

3.2.8 “挤压”修改器

3.2.9 “噪波”修改器

3.2.10 “对称”修改器

3.2.11 其余常用修改器

3.3 实例讲解

3.3.1 制作花瓶

3.3.2 制作足球

3.3.3 制作沙发效果

3.3.4 制作山脉效果

3.4 习题

第4章 复合对象

4.1 复合对象建模类型

4.1.1 变形

4.1.2 散布

4.1.3 一致

4.1.4 连接

4.1.5 水滴网格

4.1.6 图形合并

4.1.7 布尔

4.1.8 地形

4.1.9 放样

4.1.10 网格化

4.1.11 ProBoolean复合对象

4.1.12 ProCutter复合对象

4.2 实例讲解

4.2.1 制作窗帘

4.2.2 制作烟灰缸

4.2.3 制作罗马科林斯柱

4.3 习题

第5章 高级建模

5.1 网格建模

5.1.1 编辑“顶点”

5.1.2 编辑“边”

<<3ds max 2012中文版实用教程->>

- 5.1.3 编辑“面”“多边形”
- 5.2 多边形建模
 - 5.2.1 “选择”卷展栏
 - 5.2.2 “编辑顶点”卷展栏
 - 5.2.3 “编辑边”卷展栏
 - 5.2.4 “编辑边界”卷展栏
 - 5.2.5 “编辑多边形”卷展栏
 - 5.2.6 “编辑元素”卷展栏
- 5.3 实例讲解
 - 5.3.1 制作镂空的模型效果
 - 5.3.2 制作勺子效果
- 5.4 习题

第6章 材质与贴图

- 6.1 材质编辑器
 - 6.1.1 样本球区
 - 6.1.2 编辑工具区
 - 6.1.3 阴影类型和显示效果
 - 6.1.4 “扩展参数”卷展栏
 - 6.1.5 “超级采样”卷展栏
 - 6.1.6 “贴图”卷展栏
- 6.2 材质类型
 - 6.2.1 “光线跟踪”材质
 - 6.2.2 “项底”材质
 - 6.2.3 “多维子对象”材质
 - 6.2.4 “混合”材质
 - 6.2.5 “双面”材质
 - 6.2.6 htk' nPaint材质
 - 6.2.7 其他材质类型
- 6.3 贴图类型
- 6.4 实例讲解
 - 6.4.1 制作银币
 - 6.4.2 制作易拉罐
 - 6.4.3 制作冰块效果
 - 6.4.4 金属镜面反射材质
- 6.5 习题

第7章 灯光、摄影机、渲染与环境

- 7.1 灯光
 - 7.1.1 灯光概述
 - 7.1.2 灯光的种类
 - 7.1.3 灯光的卷展栏参数
- 7.2 摄影机
 - 7.2.1 摄影机概述
 - 7.2.2 创建目标和自由摄影机
 - 7.2.3 摄影机视图按钮
 - 7.2.4 摄影机的景深特效
- 7.3 渲染
 - 7.3.1 设置动画渲染

7.3.2 选择渲染器类型

7.4 环境

7.4.1 环境大气的概念

7.4.2 设置环境颜色和背景

7.4.3 火效果

7.4.4 雾效果

7.4.5 体积雾

7.4.6 体积光

7.5 实例讲解

7.5.1 被火焰包裹的星球

7.5.2 烟雾环绕的山峰

7.6 习题

第8章 动画与动画控制器

8.1 动画制作基础理论

8.1.1 动画基础知识

8.1.2 制作动画的一般过程

8.2 轨迹视图

8.2.1 菜单栏

8.2.2 编辑工具栏

8.2.3 树状结构图

8.2.4 轨迹视图区域

8.3 动画控制器

8.3.1 动画控制器概述

8.3.2 常用动画控制器

8.4 实例讲解

8.4.1 制作弹跳的小球

8.4.2 制作传送装置动画

8.5 习题

第9章 粒子系统与空间扭曲

9.1 粒子系统

9.1.1 “喷射”粒子

9.1.2 “雪”粒子

9.1.3 “暴风雪”粒子

9.1.4 “粒子阵列”粒子

9.1.5 “粒子云”粒子

9.1.6 “超级喷射”粒子

9.1.7 “PFSource”粒子

9.2 空间扭曲

9.2.1 重力

9.2.2 风

9.2.3 置换

9.2.4 粒子爆炸

9.2.5 漩涡

9.2.6 阻力

9.2.7 路径跟随

9.3 实例讲解

9.3.1 茶壶倒水

9.3.2 茶壶摔碎后被风吹走

9.4 习题

第10章 VideoPost(视频特效)

10.1 VideoPost界面介绍

10.2 滤镜特效类型

10.2.1 镜头效果高光

10.2.2 镜头效果光斑

10.2.3 镜头效果光晕

10.3 实例讲解

10.3.1 闪闪发光的魔棒

10.3.2 发光字效

10.4 习题

习题答案

章节摘录

版权页：插图：（3）“变形球粒子参数”选项组“变形球粒子参数”选项组用于设置用户选择变形球粒子形式时的相关参数。

“张力”数值框用于设置变形球粒子物体间的紧密程度，该参数值越高，代表粒子物体越容易结合在一起。

“变化”数值框用于设定“张力”参数值的变化程度。

“计算粗糙值”用于设定系统对于变形球粒子的计算细节，此参数值越高，系统会忽略越多细节，缩短变形粒子物体的作业时间。

“渲染”和“视口”数值框可分别设定渲染结果和视图的粗糙值。

选中“自动粗糙”复选框，系统会自动计算“粗糙值”的参数。

选中“一个相连的水滴”复选框，系统会将所有的粒子结合成一个粒子。

（4）“实例参数”选项组“实例参数”选项组用于选中“实例几何体”粒子后的有关设置。

“实例几何体”粒子是非常有用的一种粒子形式，在创作过程中，最大的乐趣便是自由，如果只能使用系统提供的几种形状，无疑会约束用户的思维。

利用“实例参数”选项组可以创作出奔跑的兽群、飞翔的鸟类等大规模的集群物体。

单击“拾取对象”按钮后，可以选中场景中的物体作为粒子物体。

选中“使用子树”复选框，选择的物体将包含链接关系，可以将子物体一并选中作为粒子物体。

“动画偏移关键点”是指当实例物体本身具有动画编辑的关键点时，用户可以设定的动画操作方式。具体有以下3种方式：单击“无”，实例物体的运动仍然采用原来本身的关键点。

单击“出生”，设定实例粒子物体以第一个产生的粒子物体为依据，其后产生的粒子物体皆和此粒子物体的形态相同。

单击“随机”，以随机形式来决定实例粒子物体的形态，用户可以配合“帧偏移”来设定变化的程度。

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>