

## <<3ds max 2012中文版基础与实>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max 2012中文版基础与实例教程-第5版>>

13位ISBN编号：9787111386605

10位ISBN编号：7111386604

出版时间：2012-8

出版时间：机械工业出版社

作者：张凡

页数：288

字数：459000

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中文版基础与实>>

### 内容概要

《3ds

max2012中文版基础与实例教程(附光盘第5版电脑艺术设计系列教材)》(作者张凡)属于实例教程类图书。

全书分为3部分,共11章。

第1部分为基础入门,主要介绍了3ds

max

2012的基础知识和新增功能;第2部分为基础实例演练,主要介绍了基础建模与修改器、复合建模和高级建模、材质与贴图、环境与效果、轨迹视窗、空间扭曲与粒子系统、动画控制器,以及视频特效;第3部分为综合实例演练,主要是综合运用前10章的知识制作实例。

《3ds

max2012中文版基础与实例教程(附光盘第5版电脑艺术设计系列教材)》实例从应用角度出发,由易到难,重点突出,针对性强,通过这些实例使读者快速掌握3ds

max 2012的使用方法和技巧。

本书附有光盘,内容包括教材中用到的全部贴图、实例文件、电子课件和大量展示实例的视频教学文件。

本书既可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的教材,也可作为三维设计爱好者的自学用书。

## <<3ds max 2012中文版基础与实>>

### 书籍目录

#### 前言

#### 第1部分 基础入门

#### 第1章 3ds max 2012基础知识

##### 1.1 认识操作界面

###### 1.1.1 屏幕布局

###### 1.1.2 功能区介绍

###### 1.1.3 课后练习

##### 1.2 基础建模

###### 1.2.1 简单二维物体的创建

###### 1.2.2 简单三维物体的创建

###### 1.2.3 课后练习

##### 1.3 常用修改器

###### 1.3.1 编辑样条线修改器

###### 1.3.2 挤出、车削、倒角和倒角剖面修改器

###### 1.3.3 编辑网格修改器

###### 1.3.4 弯曲修改器

###### 1.3.5 锥化修改器

###### 1.3.6 对称修改器

###### 1.3.7 扭曲修改器

###### 1.3.8 噪波修改器

###### 1.3.9 拉伸修改器

###### 1.3.10 FFD修改器

###### 1.3.11 置换修改器

###### 1.3.12 课后练习

##### 1.4 复合建模

###### 1.4.1 放样复合对象

###### 1.4.2 布尔复合对象

###### 1.4.3 ProBoolean复合对象

###### 1.4.4 ProCutter复合对象

###### 1.4.5 课后练习

##### 1.5 材质与贴图

###### 1.5.1 材质编辑器的界面

###### 1.5.2 材质基本参数设定

###### 1.5.3 贴图类型

###### 1.5.4 材质类型

###### 1.5.5 课后练习

##### 1.6 环境与效果

###### 1.6.1 设置环境效果

###### 1.6.2 雾

###### 1.6.3 体积雾

###### 1.6.4 体积光

###### 1.6.5 火效果

###### 1.6.6 课后练习

##### 1.7 基础动画和轨迹视图

###### 1.7.1 工具栏

## <<3ds max 2012中文版基础与实>>

- 1.7.2 项目窗口
- 1.7.3 编辑窗口
- 1.7.4 课后练习
- 1.8 空间扭曲与粒子系统
  - 1.8.1 空间扭曲工具
  - 1.8.2 粒子系统
  - 1.8.3 课后练习
- 1.9 动画控制器
  - 1.9.1 指定变换控制器
  - 1.9.2 指定位置控制器
  - 1.9.3 指定旋转控制器
  - 1.9.4 指定缩放控制器
  - 1.9.5 课后练习
- 1.10 视频特效
  - 1.10.1 工具栏
  - 1.10.2 状态栏
  - 1.10.3 图像事件
  - 1.10.4 课后练习
- 第2章 3ds max 2012的新增功能
  - 2.1 3ds max 2012的特色
  - 2.2 3ds max 2012主要新增及改进的功能
    - 2.2.1 Slate材质编辑器改进功能
    - 2.2.2 Nitrous加速图形核心
    - 2.2.3 增强的UVW展开功能
    - 2.2.4 向量置换贴图
    - 2.2.5 Quicksilver改进功能
    - 2.2.6 MassFX刚体动力学
  - 2.3 课后练习
- 第2部分 基础实例演练
- 第3章 基础建模与修改器
  - 3.1 桌椅组合
  - 3.2 制作排球
  - 3.3 路径变形动画
  - 3.4 课后练习
- 第4章 复合建模和高级建模
  - 4.1 象棋
  - 4.2 显示器
  - 4.3 藤本植物
  - 4.4 鼓
  - 4.5 课后练习
- 第5章 材质与贴图
  - 5.1 金、银、玉材质
  - 5.2 动态扫光效果
  - 5.3 棉布和丝绸材质
  - 5.4 彩色花瓶
  - 5.5 燃烧的蜡烛材质
  - 5.6 山水及天空材质

## <<3ds max 2012中文版基础与实>>

5.7 课后练习

第6章 环境与效果

6.1 晨雾下的房间

6.2 海底

6.3 课后练习

第7章 轨迹视窗

7.1 弹跳的皮球

7.2 展开的画卷

7.3 翻跟头

7.4 课后练习

第8章 空间扭曲与粒子系统

8.1 动感十足的喷泉效果

8.2 小球穿过木板时变形，穿过后爆炸

8.3 飞驰中火车头的冒烟效果

8.4 课后练习

第9章 动画控制器

9.1 飞旋的飞机效果

9.2 旋转落地的硬币效果

9.3 坦克运动中瞄准目标动画

9.4 课后练习

第10章 视频特效

10.1 星光效果

10.2 礼花绽放效果

10.3 课后练习

第3部分 综合实例演练

第11章 综合实例——可爱的冰箱

11.1 制作冰箱和可乐罐的模型及材质

11.1.1 创建冰箱模型

11.1.2 制作冰箱的材质

11.1.3 创建可乐罐模型及材质

11.2 制作冰箱的运动控制器动画

11.3 制作可乐罐的编辑修改器动画

11.4 体积光特效的运用及简单的粒子动画

11.5 课后练习

## <<3ds max 2012中文版基础与实>>

### 章节摘录

版权页：插图：移动关键点：对关键点进行移动，其中包括（水平移动）与（垂直移动）两个按钮，配合键可以在移动的同时复制新的关键点。

滑动关键点：选择关键点向左移动时，会将它左侧的所有关键点一起向左推动，相互之间的距离不变。

当向右移动时，会将所选关键点右侧的所有关键点一同向右推动。

插入关键点：单击该按钮后，在编辑窗口中单击鼠标，可以在指定位置加入一个新的关键点。

缩放关键点：以当前所在帧为中心点，将所有选择的点进行相互之间的距离缩放。

选择时间：在当前选择项目的轨道上，单击并拖动鼠标可拉出一个选择的时间段，起始与结束时间显示在下方数字框中。

双击该轨道，可以将全部时间段选中。

删除时间：将当前选择的时间段删除。

反转时间：将当前选择的时间段反向操作。

如果想将一段动画倒序播放，最好使用此命令。

缩放时间：在新的位置单击并拖动鼠标，可以完成与（选择时间）相同的选择功能。

如果在时间段上拖动鼠标，则会对这段时间进行缩放变化。

插入时间：单击并向右拖动鼠标，可以插入一段新的时间。

如果向左拖动，则会将右侧时间段向左侧缩小。

剪切时间：将当前选择的时间段暂时放在剪切板上。

复制时间：将当前选择的时间段复制到剪切板上。

粘贴时间：将当前剪切板中复制的时间段粘贴到指定的位置，新的时间段会覆盖旧的时间段。

锁定当前选择：将当前选择的点或轨迹曲线上的调节点锁定，这时无无论鼠标点在哪里，都只能对选择项进行操作。

捕捉帧：将关键点和时间范围线与最靠近的帧对齐。

显示可设置关键点的图标：在项目窗口中显示可以锁住的项目分支。

修改子树：可作用于3种编辑类型，分别是关键点、时间和范围。

对父物体的相关属性的编辑会影响其子物体的相关属性。

修改子对象关键点：用于修改子对象的相关关键点属性。

编辑推荐

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>