

<<中文版3ds Max 2012基础培训>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2012基础培训教程>>

13位ISBN编号：9787115278944

10位ISBN编号：7115278946

出版时间：2012-6

出版时间：时代印象 人民邮电出版社 (2012-06出版)

作者：时代印象

页数：286

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>

## <<中文版3ds Max 2012基础培训>>

### 内容概要

《中文版3ds Max 2012基础培训教程》是一本全面介绍中文版3ds Max 2012基本功能及实际运用的书，包含3ds Max的建模、灯光、摄影机、材质、环境和效果、渲染、粒子系统、动力学、毛发系统和动画技术。

《中文版3ds Max 2012基础培训教程》完全针对零基础读者而开发，是入门级读者快速而全面掌握3ds Max 2012的必备参考书。

《中文版3ds Max 2012基础培训教程》内容以各种重要技术为主线，通过课堂案例的实际操作，学生可以快速上手，熟悉软件功能和制作思路。

课堂练习和课后习题可以拓展学生的实际操作能力，提高学生的软件使用技巧。

商业案例制作实训都是在实际工作中经常会遇到的案例项目，这样既达到了强化训练的目的，又可以做到让学生在不出校园的情况下就能更多地了解以后在实际工作中会做些什么！

该做些什么！

本书附带1张DVD教学光盘，内容包括本书所有案例的源文件、效果图、场景文件、贴图文件与多媒体教学录像。

《中文版3ds Max 2012基础培训教程》非常适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教材，也可以作为3ds Max 2012自学人员的参考用书。

另外，本书所有内容均采用中文版3ds Max 2012、VRay 2.0 SP1进行编写，请读者注意。

## 书籍目录

第1章认识3dsMax2012 1.13dsMax2012的应用领域 1.23dsMax2012的工作界面 1.2.1标题栏 1.2.2菜单栏 1.2.3主工具栏 1.2.4视口区域 1.2.5命令面板 1.2.6时间尺 1.2.7状态栏 1.2.8时间控制按钮 1.2.9视图导航控制按钮 第2章基础建模 2.1建模常识 2.1.1建模思路解析 2.1.2参数化对象与可编辑对象 2.1.3建模的常用方法 2.2创建标准基本体 2.2.1课堂案例——制作石膏组合 2.2.2长方体 2.2.3圆锥体 2.2.4球体 2.2.5几何球体 2.2.6圆柱体 2.2.7管状体 2.2.8圆环 2.2.9四棱锥 2.2.10茶壶 2.2.11平面 2.3创建扩展基本体 2.3.1课堂案例——制作电视柜 2.3.2异面体 2.3.3切角长方体 2.3.4切角圆柱体 2.4创建复合对象 2.4.1课堂案例——制作旋转花瓶 2.4.2图形合并 2.4.3布尔 2.4.4放样 2.5创建二维图形 2.5.1课堂案例——制作罗马柱 2.5.2线 2.5.3文本 课堂练习——制作积木组合 课堂练习——制作休闲沙发 课后习题——制作衣柜 课后习题——制作时尚台灯 第3章高级建模 3.1修改器基础知识 3.1.1修改器堆栈 3.1.2为对象加载修改器 3.1.3修改器的排序 3.1.4启用与禁用修改器 3.1.5编辑修改器 3.1.6修改器的种类 3.2常用修改器 3.2.1课堂案例——制作青花瓷 3.2.2挤出修改器 3.2.3倒角修改器 3.2.4车削修改器 3.2.5弯曲修改器 3.2.6扭曲修改器 3.2.7置换修改器 3.2.8噪波修改器 3.2.9FFD修改器 3.2.10晶格修改器 3.2.11平滑类修改器 3.3多边形建模 3.3.1课堂案例——制作木质茶几 3.3.2塌陷多边形对象 3.3.3编辑多边形对象 3.4Graphite建模工具 3.4.1课堂案例——制作床头柜 3.4.2调出Graphite建模工具 3.4.3切换Graphite建模工具的显示状态 3.4.4Graphite建模工具的参数面板 3.5网格建模 3.5.1课堂案例——制作不锈钢餐刀 3.5.2转换网格对象 3.5.3编辑网格对象 3.6NURBS建模 3.6.1课堂案例——制作抱枕 3.6.2NURBS对象类型 3.6.3转换NURBS对象 3.6.4编辑NURBS对象 3.6.5NURBS工具箱 课堂练习——制作球形吊灯 课堂练习——制作喷泉 课后习题——制作双人床 课后习题——制作U盘 第4章灯光技术 4.1初识灯光 4.1.1灯光的功能 4.1.23dsMax中的灯光 4.2光度学灯光 4.2.1课堂案例——制作射灯 4.2.2目标灯光 4.2.3自由灯光 4.2.4mrSky门户 4.3标准灯光 4.3.1课堂案例——制作卧室日光效果 4.3.2目标聚光灯 4.3.3自由聚光灯 4.3.4目标平行光 4.3.5自由平行光 4.3.6泛光灯 4.3.7天光 4.3.8mentalray区域泛光灯 4.3.9mentalray区域聚光灯 4.4VRay灯光 4.4.1课堂案例——制作灯泡照明 4.4.2VRay光源 4.4.3VRay太阳 4.4.4VRay天空 课堂练习——制作阴影场景 课堂练习——制作落地灯 课后习题——制作卧室柔和灯光 课后习题——制作休闲室夜景 第5章摄影机技术 5.1真实摄影机的结构 5.2摄影机的相关术语 5.2.1镜头 5.2.2焦平面 5.2.3光圈 5.2.4快门 5.2.5胶片感光度 5.33dsMax中的摄影机 5.3.1课堂案例——制作玻璃珠景深特效 5.3.2目标摄影机 5.3.3VRay物理像机 课堂练习——制作玫瑰花景深特效 课后习题——制作运动模糊特效 第6章材质与贴图技术 6.1初识材质 6.2材质编辑器 6.2.1菜单栏 6.2.2材质球示例窗 6.2.3工具栏 6.2.4参数控制区 6.3材质资源管理器 6.3.1场景面板 6.3.2材质面板 6.4常用材质 6.4.1课堂案例——制作陶瓷材质 6.4.2标准材质 6.4.3混合材质 6.4.4Ink'nPaint (墨水油漆) 材质 6.4.5多维 / 子对象材质 6.4.6VRay发光材质 6.4.7VRay覆盖材质 6.4.8VRay双面材质 6.4.9VRay混合材质 6.4.10VRayMtl材质 6.5常用贴图 6.5.1课堂案例——制作叶片材质 6.5.2不透明度贴图 6.5.3棋盘格贴图 6.5.4位图贴图 6.5.5渐变贴图 6.5.6平铺贴图 6.5.7衰减贴图 6.5.8噪波贴图 6.5.9斑点贴图 6.5.10泼溅贴图 6.5.11混合贴图 6.5.12细胞贴图 6.5.13法线凹凸贴图 6.5.14VRayHDRI贴图 课堂练习——制作灯罩材质 课堂练习——制作玻璃材质 课后习题——制作卧室材质 课后习题——制作办公室材质 第7章环境和效果 7.1环境 7.1.1课堂案例——为效果图添加环境贴图 7.1.2背景与全局照明 7.1.3曝光控制 7.1.4大气 7.2效果 7.2.1课堂案例——制作镜头特效 7.2.2镜头效果 7.2.3模糊 7.2.4亮度和对比度 7.2.5色彩平衡 7.2.6胶片颗粒 课堂练习——制作沙尘雾 课堂练习——制作奇幻特效 课后习题——加载环境贴图 课后习题——制作雪山雾 第8章渲染技术 8.1渲染的基本常识 8.1.1渲染器的类型 8.1.2渲染工具 8.2默认扫描线渲染器 8.3mentalray渲染器 8.3.1间接照明 8.3.2渲染器 8.4VRay渲染器 8.4.1VRay基项 8.4.2VRay间接照明 8.4.3VRay设置 8.5课堂案例——家装书房阴天效果表现 8.5.1材质制作 8.5.2设置测试渲染参数 8.5.3灯光设置 8.5.4设置最终渲染参数 8.6课堂案例——卡通娃娃CG表现 8.6.1灯光设置 8.6.2设置测试渲染参数 8.6.3二维卡通效果材质制作 8.6.4添加背景 8.6.5粘土动画效果 8.6.6VRay卡通特效 8.6.7漫画速写效果 8.6.8设置最终渲染参数 课堂练习——家装卧室日光表现 课后习题——魔幻桌面CG表现 第9章粒子系统与空间扭曲 9.1粒子系统 9.1.1课堂案例——制作影视包装文字动画 9.1.2PFSource (粒子流源) 9.1.3喷射 9.1.4雪 9.1.5超级喷射 9.1.6暴风雪 9.1.7粒子阵列 9.1.8粒子云 9.2空间扭曲 9.2.1力 9.2.2导向器 9.2.3几何 / 可变形 课堂练习——制作下雨动画 课后习题——制作烟花爆炸动画 第10章动力学 10.1动力学MassFX

概述 10.2创建动力学MassFX 10.2.1课堂案例——制作多米诺骨牌动力学刚体动画 10.2.2MassFX工具  
10.2.3模拟工具 10.2.4创建刚体 10.3创建约束 课堂练习——制作汽车碰撞运动学刚体动画 课后习题——  
制作弹力球动力学刚体动画 第11章毛发系统 11.1毛发系统概述 11.2制作毛发 11.2.1课堂案例——制作化  
妆刷 11.2.2Hair和Fur ( WSM ) 修改器 11.2.3VRay毛发 课堂练习——制作毛巾 课后习题——制作刷子  
第12章动画技术 12.1动画概述 12.2基础动画 12.2.1课堂案例——制作钟表动画 12.2.2动画制作工具 12.2.3  
曲线编辑器 12.2.4约束 12.2.5变形器修改器 12.3高级动画 12.3.1课堂案例——创建线性IK 12.3.2骨骼  
12.3.3Biped 12.3.4蒙皮 课堂练习——制作足球位移动画 课堂练习——制作人体行走动画 课后习题——  
制作蜻蜓飞舞动画 课后习题——制作路径约束摄影机动画 第13章商业案例制作实训 13.1商业案例——  
家装客厅日光效果表现 13.1.1材质制作 13.1.2设置测试渲染参数 13.1.3灯光设置 13.1.4设置最终渲染参数  
13.2商业案例——家装卧室日光效果表现 13.2.1材质制作 13.2.2设置测试渲染参数 13.2.3灯光设置 13.2.4  
设置最终渲染参数 13.3商业案例——雪山雄鹰CG表现 13.3.1灯光设置 13.3.2材质制作 13.3.3设置最终渲  
染参数 课后习题——家装客厅日光表现 课后习题——家装卧室灯光表现 课后习题——乡村小镇CG表  
现 3dsMax2012快捷键索引 效果图制作实用附录

## 章节摘录

版权页：插图：5.变焦镜头 变焦镜头就是可以改变焦点距离的镜头，如图5—6所示。

所谓焦点距离，就是从镜头中心到胶片上所形成的清晰影像上的距离。

焦距决定着被摄体在胶片上所形成的影像的大小。

焦点距离愈大，所形成的影像也愈大。

变焦镜头是一种很有魅力的镜头，它的镜头焦距可以在较大的幅度内自由调节，这就意味着拍摄者在不改变拍摄距离的情况下，能够在较大幅度内调节底片的成像比例，也就是说，一只变焦镜头实际上起到了若干个不同焦距的定焦镜头的作用。

5.2.2 焦平面 焦平面是通过镜头折射后的光线聚集起来形成清晰的、上下颠倒的影像的地方。

经过离摄影机不同距离的运行，光线会被不同程度地折射后聚合在焦平面上，因此就需要调节聚焦装置，前后移动镜头距摄影机后背的距离。

当镜头聚焦准确时，胶片的位置和焦平面应叠合在一起。

5.2.3 光圈 光圈通常位于镜头的中央，它是一个环形，可以控制圆孔的开口大小，并且控制曝光时光线的亮度。

当需要大量的光线来进行曝光时，就需要开大光圈的圆孔；若只需要少量光线曝光时，就需要缩小圆孔，让少量的光线进入。

光圈由装设在镜头内的叶片控制，而叶片是可动的。

光圈越大，镜头里的叶片开放越大，所谓“最大光圈”就是叶片毫无动作，让可通过镜头的光源全部跑进来的全开光圈；反之光圈越小，叶片就收缩得越厉害，最后可缩小到只剩小小的一个圆点。

光圈的功能就如同人类眼睛的虹膜，是用来控制拍摄时的单位时间的进光量，一般以 $f/5$ 、 $F5$ 或 $1:5$ 来表示。

以实际而言，较小的 $f$ 值表示较大的光圈。

光圈的计算单位称为光圈值（ $f$ -number）或者是级数（ $f$ -stop）。

1. 光圈值 标准的光圈值（ $f$ -number）的编号如下。

$f/1$ 、 $f/1.4$ 、 $f/2$ 、 $f/2.8$ 、 $f/4$ 、 $f/5.6$ 、 $f/8$ 、 $f/11$ 、 $f/16$ 、 $f/22$ 、 $f/32$ 、 $f/45$ 、 $f/64$ ，其中 $f/1$ 是进光量最大的光圈号数，光圈值的分母越大，进光量就越小。

通常一般镜头会用到的光圈号数为 $f/2.8 \sim f/22$ ，光圈值越大的镜头，镜片的口径就越大。

2. 级数 级数（ $f$ -stop）是指相邻的两个光圈值的曝光量差距，例如 $f/8$ 与 $f/11$ 之间相差一级， $f/2$ 与 $f/2.8$ 之间也相差一级。

依此类推， $f/8$ 与 $f/16$ 之间相差两级， $f/1.4$ 与 $f/4$ 之间就差了3级。

在职业摄影领域，有时称级数为“档”或是“格”，例如 $f/8$ 与 $f/11$ 之间相差了一档，或是 $f/8$ 与 $f/16$ 之间相差两格。

编辑推荐

- 1、适合培训和零售的全功能培训教材；
- 2、功能技术解析+案例演练引导+商业实战应用

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>