

<<安博教育集团职业教育标准教材>>

图书基本信息

书名：<<安博教育集团职业教育标准教材>>

13位ISBN编号：9787121151538

10位ISBN编号：7121151537

出版时间：安博教育集团 电子工业出版社 (2012-04出版)

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

第1章3ds Max界面与基础操作 1.1 三维动画与3ds Max简介 1.2动画项目开发流程 1.33ds Max 2012的工作界面 1.4对象的选择 1.4.1“选择对象”工具 1.4.2“按名称选择”工具 1.4.3“选择并移动”工具 1.4.4“选择并旋转”工具 1.4.5“选择并缩放”工具 1.5对象的复制 1.5.1移动复制 1.5.2旋转复制 1.5.3缩放复制 1.5.4镜像复制 1.5.5阵列复制 1.5.6间隔工具 本章小结 习题 第2章样条线的创建与编辑 2.1创建样条线 2.2样条线的用途 2.2.1作为平面和样条对象 2.2.2作为Extrude（挤出）、Lathe（车削）等加工成型的截面图形 2.2.3作为Loft（放样）对象使用的曲线 2.2.4作为对象运动的路径 2.3line（线） 2.4矩形和多边形 2.5圆、椭圆、弧、圆环、星形 2.5.1圆、椭圆 2.5.2弧 2.5.3圆环 2.5.4星形 2.5.5文本 2.5.6螺旋线 2.5.7截面 2.6编辑样条线 2.6.1Rendering（渲染）卷展栏 2.6.2Interpolation（插值）卷展栏 2.6.3Vertex（顶点）层级 2.6.4Segment（线段）层级 2.6.5Spline（样条线）层级 2.7利用二维建模方法制作LOGO 本章小结 习题 第3章三维对象的创建与编辑 3.1标准几何体 3.1.1Box（长方体） 3.1.2Cone（圆锥体） 3.1.3Sphere（球体） 3.1.4GeoSphere（几何球体） 3.1.5Cylinder（圆柱体） 3.1.6Tube（管状体） 3.1.7Torus（圆环） 3.1.8Pyramid（四棱锥） 3.1.9Teapot（茶壶） 3.1.10Plane（平面） 3.2编辑三维模型的修改器 3.2.1Edit Mesh（编辑网格） 3.2.2FFD 3.2.3Bend（弯曲） 3.2.4Taper（锥化） 3.2.5Twist（扭曲） 3.2.6Extrude（挤出） 3.2.7Bevel（倒角） 3.2.8Lathe（车削） 3.3多边形建模 3.3.1“编辑多边形”和“可编辑多边形”的区别 3.3.2“编辑多边形模式”卷展栏 3.3.3“Selection（选择）”卷展栏 3.3.4顶点 3.3.5边 3.3.6边界 3.3.7多边形与元素 本章小结 习题 第4章材质与贴图 4.1材质概述 4.1.1材质构成 4.1.2材质和灯光的关系 4.1.3材质设计的步骤 4.2材质编辑器 4.2.1材质工具栏 4.2.2活动视图中的常用操作 4.3标准材质的参数编辑器 4.3.1明暗器类型 4.3.2Blinn基础参数 4.3.3“扩展参数”卷展栏 4.3.4贴图卷展栏 4.4贴图 4.52D贴图 4.5.1Bitmap（位图） 4.5.2噪波贴图 4.5.3渐变贴图 4.5.4渐变坡度 4.5.5平铺贴图 4.63D贴图 4.6.1细胞贴图 4.6.2凹痕贴图 4.6.3衰减贴图 4.6.4烟雾贴图 4.6.5斑点贴图 本章小结 习题 第5章灯光 5.1初识灯光 5.2标准灯光 5.2.1目标聚光灯 5.2.2自由聚光灯 5.2.3目标平行光 5.2.4自由平行光 5.2.5泛光灯 5.2.6天光 5.3光度学灯光 5.3.1目标灯光 5.3.2自由灯光 本章小结 习题 第6章摄像机 6.1摄像机的特征 6.1.1焦距与视野 6.1.2真实世界的曝光控制和特殊效果 6.23ds Max中的摄像机 6.2.1Target Camera（目标摄像机） 6.2.2Free Camera（自由摄像机） 6.3摄像机的应用 6.3.1景深 6.3.2运动模糊 本章小结 习题 第7章3ds Max动画基础 7.1基础动画 7.1.1动画制作工具 7.1.2播放控制 7.1.3时间配置器 7.1.4曲线编辑器 7.2粒子系统 7.2.1PF Source（粒子流云） 7.2.2利用粒子系统制作文字飘飞消散效果 7.3MassFX 7.3.1MassFX工具栏 7.3.2MassFX Tools对话框 7.3.3利用MassFX制作摩托车撞墙效果 本章小结 习题 第8章环境与特效 8.1认识环境和效果 8.1.1Environment（环境）选项卡 8.1.2Effects（效果）选项卡 8.2雾效 8.2.1标准Fog（雾） 8.2.2Volume Fog（体积雾） 8.3Volume Light（体积光） 8.4Fire Effect（火效果）的制作 本章小结 习题 第9章渲染输出设置 9.1设置Default Scanline Renderer（默认扫描线渲染器） 9.1.1Common选项卡 9.1.2Renderer（渲染器）选项卡 9.1.3Advanced Lighting（高级照明）选项卡 9.1.4Raytracer（光线跟踪器）选项卡 9.2 Video Post（图像合成） 本章小结 习题

章节摘录

版权页：插图：3.2.1 Edit Mesh（编辑网格）Edit Mesh（编辑网格）修改器主要用来将标准几何体、Bezier面片或NURBS曲面转换成可编辑的网格对象。

将物体转化为可编辑的网格对象也可以执行“单击鼠标右键”“Convert to”“Convert to Editable Mesh”命令。

Edit Mesh（编辑网格）与Editable Mesh（可编辑网格）从作用效果上讲是一样的，但概念上却有本质的区别。

Editable Mesh（可编辑网格）是一个自身带编辑命令的网格物体。

将模型塌陷成Editable Mesh（可编辑网格）后，堆栈显示区域只有可编辑网格（Editable Mesh），应用在对象上的所有编辑修改器和基本参数都丢失了，只能在网格次对象层次编辑。

Edit Mesh（编辑网格）是一个加在物体之上对物体进行修改的修改命令。

1. “Selection（选择）”卷展栏 Edit Mesh（编辑网格）修改命令面板主要针对网格对象的不同次级结构进行编辑。

可以在场景中网格对象上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择进入不同的子对象级，也可以在修改堆栈中单击“+”图标，从下拉的缩进子级项目中进入不同的子级结构。

更快速的地进入子层级的方法是单击键盘的1、2、3、4、5快捷键，分别进入不同的子对象级。

当一个独立的对象被使用Attach附加到另外一个对象上后，这两个对象就变成了一个新对象的元素。

By Vertex（按顶点）：勾选此项，在选择一个点时，与这个点相连的边或面也会一同被选择。

Ignore Backfacing（忽略背面）：在选择点、线或面的时候，避免选择背面的点、线或面，只选择当前的点、线或面。

Ignore Visible Edges（忽略可见边）：忽略Polygon（多边形）的可见线框边界，勾选使选择更多的多边形。

可通过下面的Planar Thresh（共面极限阈值）调节选择范围，每次单击，范围内的所有面将会被选择。

Show Normals（显示法线）：控制是否显示法线，法线在场景中显示为蓝色，可以通过Scale（比例）调节大小。

Delete Isolated Verts（删除孤立的点）：启用该选项时，在删除子对象（除顶点以外的子对象）的同时会删除孤立的顶点；禁用该选项时，删除子对象时孤立的顶点会被保留。

Hide（隐藏）：隐藏选择的次对象。

Unhide All（全部显示）：显示隐藏的次对象。

Copy（复制）：将当前次对象级别中命名的选择集合复制到剪贴板中。

Paste（粘贴）：将剪贴板中复制的选择集合指定到当前次对象级别中。

Create（创建）：建立新的单个顶点、面、多边形或元素。

Delete（删除）：删除选择的子对象。

Attach（附加）：单击此按钮，在视图中单击其他的对象，可以是任何类型的对象，包括样条线、面片、NURBS对象等，将其合并到当前对象中，同时转换为网格对象。

Detach（分离）：将当前选择的子对象分离出去，成为一个独立的新对象。

Divide（拆分）：单击此按钮，再单击对象，会对所选择的表面进行分裂处理，以产生更多的表面用于编辑。

Turn（改向）：将对角面中间的边换向，改为另一种对角方式，从而使三角面的划分方式改变。

通常用于处理不正常的扭曲裂痕效果。

编辑推荐

《安博教育集团职业教育标准教材:3ds Max基础教程》在保证知识体系完备，脉络清晰，论述精准深刻的同时，尤其注重培养读者的实际动手能力和企业岗位技能的应用能力，并结合大量的工程案例和项目来使读者更进一步灵活掌握及应用相关的技能。

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>