

<<3ds Max 2012完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787830020248

10位ISBN编号：7830020248

出版时间：2012-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：纵深文化

页数：556

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完全自学手册>>

内容概要

3ds max

2012是autodesk公司最新推出的功能强大的三维动画制作软件，是动画设计界应用最广泛的一款软件，它将三维动画的设计与处理推向了一个更高的艺术水准。

本书采用选项功能讲解加实例的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，对3dsmax2012的操作及功能进行了全面详细的介绍。

共分为16章，具体包括3dsmax2011的基础知识、基本建模、变换对象、对象的修改和合成、进阶建模、动画基础、轨迹视图和动画控制器、粒子系统和空间扭曲、材质编辑器、摄影机和灯光、环境特效以及动力学系统和后期合成等内容。

本书光盘中包括本教程部分实例的视频教学文件、素材文件等，读者可以随时调用素材文件学习案例的制作方法，或跟随教学视频进行学习，以更快、更好地掌握所学知识。

本书结构清晰、语言简洁、内容全面、实例精彩，既适合3dsmax初、中级读者阅读，也可作为三维动画制作、影视制作和广告制作等相关从业人员的自学参考书，同时还可以作为动画培训班、职业学校以及大中专院校相关专业的教材。

书籍目录

- 第1章 初识3ds max 2012
 - 1.1 认识3ds max
 - 1.2 3ds max的界面环境
 - 1.3 3ds max 2012的工作界面
 - 1.4 对象的选择
 - 1.5 对象的变化
 - 1.6 坐标与轴心控制点
 - 1.7 对象的复制
 - 1.8 对象的群组
 - 1.9 对象的对齐与捕捉
 - 1.10 3ds max制作的基本流程
- 第2章 几何体的创建
 - 2.1 标准基本体
 - 2.2 扩展基本体
 - 2.3 门
 - 2.4 窗
 - 2.5 aec扩展
 - 2.6 楼梯
 - 2.7 综合演练——壁灯
 - 2.8 课后练习——弧形墙
 - 2.9 本章小结
- 第3章 二维图形的创建
 - 3.1 样条线
 - 3.2 扩展样条线
 - 3.3 综合演练——铁艺茶几
 - 3.4 课后练习——碗碟架
 - 3.5 本章小结
- 第4章 使用编辑修改器建模
 - 4.1 编辑修改器的基本使用方法
 - 4.2 常用的二维图形修改器
 - 4.3 常用的几何体修改器
 - 4.5 综合演练——中式屏风
 - 4.6 课后练习——冰块
 - 4.7 本章小结
- 第5章 高级建模
 - 5.1 多边形建模
 - 5.2 网格建模
 - 5.3 nurbs建模
 - 5.4 面片建模
 - 5.5 综合演练——杯子
 - 5.6 课后练习——苹果
 - 5.7 本章小结
- 第6章 复合对象建模方法
 - 6.1 变形
 - 6.2 散布

<<3ds Max 2012完全自学手册>>

- 6.3 一致
- 6.4 连接
- 6.5 水滴网格
- 6.6 图形合并
- 6.7 布尔
- 6.8 地形
- 6.9 放样
- 6.10 网格化
- 6.11 probooleann
- 6.12 procutter
- 6.13 综合演练——牙膏
- 6.14 课后练习——窗帘
- 6.15 本章小结
- 第7章 材质与贴图
 - 7.1 材质概述
 - 7.2 slae材质编辑器的界面
 - 7.3 材质编辑器
 - 7.4 明暗器类型
 - 7.5 材质类型
 - 7.6 二维贴图
 - 7.7 三维贴图
 - 7.8 合成贴图
 - 7.9 颜色修改贴图
 - 7.10 其他贴图
 - 7.11 综合演练——大理石效果
 - 7.12 课后练习——中式椅子材质
 - 7.13 本章小结
- 第8章 创建摄影机和灯光
 - 8.1 创建摄影机
 - 8.2 灯光的应用
 - 8.3 标准灯光的参数
 - 8.4 标准灯光
 - 8.5 光学度灯光参数
 - 8.6 光学度灯
 - 8.7 太阳光和日光系统
 - 8.8 综合演练——室内灯的创建
 - 8.9 课后练习——为静物创建
 - 8.10 本章小结
- 第9章 动画
 - 9.1 动画的基本概念
 - 9.2 关键帧动画
 - 9.3 动画制作的常用工具
 - 9.4 “运动”面板
 - 9.5 动画约束
 - 9.6 动画修改器的应用
 - 9.7 动画修改器的应用
 - 9.8 综合演练——直升飞机动画

<<3ds Max 2012完全自学手册>>

- 9.9 课后练习——月亮围绕地球运动
- 9.10 本章小结
- 第10章 粒子系统和空间扭曲
 - 10.1 粒子系统
 - 10.2 空间扭曲
 - 10.3 导向器
 - 10.4 综合演练——扭曲的粒子
 - 10.5 课后练习——花瓣雨
 - 10.6 本章小结
- 第11章 环境特效动画
 - 11.1 逊辅助对象
 - 11.2 环境编辑器简介
 - 11.3 大气效果
 - 11.4 效果
 - 11.5 综合演练——丛林里的
 - 11.6 课后练习——爆炸效果
 - 11.7 本章小结
- 第12章 后期合成
 - 12.1 video post
 - 12.2 添加图像过滤事件
 - 12.3 综合演练——闪光流星
 - 12.4 课后练习——炙热文字
 - 12.5 本章小结
- 第13章 动力学系统
 - 13.1 正向动力学
 - 13.2 反向动力学
 - 13.3 层次链接
 - 13.4 mass fx rbody
 - 13.5 布料效果
 - 13.6 综合演练——望远镜
 - 13.7 课后练习——盖住水晶球的丝绸
 - 13.8 本章小结
- 第14章 骨骼与蒙皮
 - 14.1 骨骼系统
 - 14.2 设置蜥蜴尾巴的骨骼
 - 14.3 biped两足动物
 - 14.4 蒙皮
 - 14.5 综合演练——创建两足动画
 - 14.6 课后练习——创建蜥蜴尾巴动画
 - 14.7 本章小结
- 第15章 暴风雪中的小木屋
 - 15.1 制作木屋模型
 - 15.2 制作雪模型
 - 15.3 制作树和雪效果
 - 15.4 设置环境效果
 - 15.5 创建灯光
 - 15.6 本章小结

第16章 片头动画

16.1 创建星球

16.2 制作爆炸文本

16.3 后期合成

16.4 本章小结

章节摘录

版权页：插图：受限：限制活动轴上所允许的运动或旋转范围。

与“从”和“到”微调器共同使用。

多数关节沿着活动轴所做的运动有它们的限制范围。

例如，活塞只能在汽缸的长度范围内滑动。

减缓：当关节接近“从”和“到”限制时，使它抗拒运动。

用来模拟有机关节，或者旧机械关节，它们在运动的中间范围移动或转动时是自由的，但是在范围的末端，却无法很自由地运动。

从、到：确定位置和旋转限制。

与“受限”功能共同使用。

弹回：激活弹回功能。

每个关节都有停止位置。

关节离停止位置越远，就会有越大的力量，将关节向它的停止位置拉，像有弹簧一样。

弹簧张力：设置“弹回”的强度。

当关节远离平衡位置时，这个值越大，弹簧的拉力就越大。

设置为0时会禁用弹簧；非常高的设置值会把关节限制住，因为弹簧弹力太强，关节不会移动过某个点，只能达到那个点范围内的点。

<<3ds Max 2012完全自学手册>>

编辑推荐

《3ds Max 2012完全自学手册》结构清晰、语言简洁、内容全面、实例精彩，既适合3dsMax初、中级读者阅读，也可作为三维动画制作、影视制作和广告制作等相关从业人员的自学参考书，同时还可以作为动画培训班、职业学校以及大中专院校相关专业的教材。

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>