

<<3ds Max 2012基础与实训>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012基础与实训>>

13位ISBN编号：9787121189708

10位ISBN编号：7121189704

出版时间：2013-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王丽萍

页数：386

字数：634000

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基础与实训>>

内容概要

本书以培养学习者掌握3ds Max软件的实用技能为主旨，内容分两大部分：前12章是3ds Max 2012应用基础部分，以三维动画制作基本过程为主线，采用基础操作加实例制作的方式，重点介绍3ds Max 2012中模型创建、模型编辑、材质贴图、灯光与摄影机应用、渲染输出以及基础动画制作、粒子系统、动画后期合成等基本操作技术；后3章为综合实训部分，分别通过室内效果图制作、建筑效果图制作、片头动画制作等实际工程案例，介绍3ds Max软件在实际工作中的应用技巧。

<<3ds Max 2012基础与实训>>

书籍目录

第1章 3ds Max 2012入门

1.1 三维动画制作简介

1.1.1 三维动画的应用

1.1.2 三维动画制作软件概述

1.2 3ds Max 2012的系统配置

要求及安装

1.3 3ds Max 2012的启动与操作界面

1.3.1 3ds Max 2012的启动

1.3.2 3ds Max 2012的操作界面

1.4 3ds Max 2012的空间坐标系统

1.4.1 三维空间与坐标轴

1.4.2 坐标系统简介

1.5 3ds Max 2012中对象的基本

变换操作

1.5.1 基本变换操作工具

1.5.2 变换操作方法

1.5.3 坐标轴限制

1.5.4 变换操作演练

1.5.5 坐标轴心控制

1.6 3ds Max 2012中动画制作

基本流程

本章小结

思考与上机练习

第2章 基本模型创建

2.1 模型创建基本方法简介

2.2 创建标准基本体

2.2.1 长方体

2.2.2 圆锥体

2.2.3 球体

2.2.4 几何球体

2.2.5 圆柱体

2.2.6 管状体

2.2.7 圆环

2.2.8 四棱锥

2.2.9 茶壶

2.2.10 平面

2.3 创建扩展基本体

2.3.1 异面体

2.3.2 环形结

2.3.3 切角长方体

2.3.4 切角圆柱体

2.3.5 油罐

2.3.6 胶囊

2.2.7 纺锤

2.3.8 L-Ext (L-墙体)

<<3ds Max 2012基础与实训>>

2.3.9 球棱柱

2.3.10 C-Ext (C-墙体)

2.3.11 软管

2.3.12 棱柱

2.3.13 环形波

2.4 创建建筑对象

2.4.1 门

2.4.2 窗

2.4.3 楼梯

2.4.4 AEC扩展

2.5 实例制作

本章小结

思考与上机练习

第3章 基本编辑操作

3.1 对象的选择

3.1.1 利用 (选择对象) 工具

进行选择

3.1.2 区域选择

3.1.3 按名称选择

3.1.4 选择过滤器

3.2 组操作

3.3 复制

3.3.1 利用复制命令进行复制

3.3.2 利用变换工具配合Shift键

进行复制

3.4 阵列与间隔工具应用

3.4.1 阵列

3.4.2 间隔工具

3.5 镜像

3.5.1 镜像操作方法及参数设置

3.5.2 操作演练

3.6 对齐

3.6.1 对齐方法与设置

3.6.2 其他对齐方式

3.7 捕捉工具

3.7.1 捕捉与栅格的设置

3.7.2 捕捉工具的使用

3.7.3 捕捉操作演练

3.8 综合实例

本章小结

思考与上机练习

第4章 创建图形

4.1 图形的创建

4.1.1 图形的创建方法

4.1.2 图形的创建面板

4.1.3 “样条线”图形的创建

4.1.4 扩展样条线创建工具介绍

<<3ds Max 2012基础与实训>>

4.2 图形的编辑

4.2.1 图形的子对象

4.2.2 图形的编辑方法

4.2.3 图形主对象编辑

4.2.4 图形子对象编辑

4.3 图形创建实例

本章小结

思考与上机练习

第5章 由二维图形创建三维模型

5.1 “挤出”建模

5.1.1 “挤出”建模方法与设置

5.1.2 “挤出”建模实例

5.2 “倒角”建模

5.2.1 “倒角”建模方法及设置

5.2.2 “倒角”建模实例

5.3 “车削”建模

5.3.1 “车削”建模方法及设置

5.3.2 “车削”建模实例

5.4 “放样”建模

5.4.1 “放样”建模原理和条件

5.4.2 “放样”建模的方法

5.4.3 “放样”模型的编辑

5.4.4 “放样”建模实例

5.4.5 “放样”模型变形

5.4.6 “放样”模型变形实例

本章小结

思考与上机练习

第6章 创建复合对象

6.1 变形

6.1.1 操作方法

6.1.2 操作实例

6.2 散布

6.2.1 操作方法

6.2.2 操作实例

6.3 一致

6.3.1 操作方法与参数设置

6.3.2 操作实例

6.4 连接

6.4.1 操作方法

6.4.2 操作实例

6.5 图形合并

6.5.1 操作方法

6.5.2 操作实例

6.6 布尔

6.6.1 操作方法与设置

6.6.2 操作实例

6.7 地形

<<3ds Max 2012基础与实训>>

6.8 网格化

6.9 ProBoolean和ProCutter

6.9.1 ProBoolean操作介绍

6.9.2 ProCutter操作介绍

本章小结

思考与上机练习

第7章 模型修改

7.1 修改面板简介

7.1.1 修改面板组成

7.1.2 修改器列表与修改器

7.1.3 修改器堆栈

7.1.4 修改子对象

7.2 修改器命令介绍

7.2.1 参数化变形器

7.2.2 自由形式变形器

7.2.3 编辑网格

7.2.4 编辑多边形

7.2.5 网格平滑

7.3 实例制作

7.3.1 编辑网格实例

7.3.2 可编辑多边形实例

本章小结

思考与上机练习

第8章 材质与贴图

8.1 精简材质编辑器的使用

8.1.1 材质示例窗区

8.1.2 水平工具栏

8.1.3 垂直工具栏

8.1.4 参数控制区

8.2 材质/贴图浏览器

8.2.1 “材质/贴图浏览器”

对话框

8.2.2 材质的使用

8.3 材质介绍

8.3.1 Ink ' n paint材质

8.3.2 变形器材质

8.3.3 虫漆材质

8.3.4 顶/底材质

8.3.5 多维/子对象材质

8.3.6 光线跟踪材质

8.3.7 合成材质

8.3.8 混合材质

8.3.9 建筑材质

8.3.10 壳材质

8.3.11 双面材质

8.3.12 无光/投影材质

8.4 贴图类型

<<3ds Max 2012基础与实训>>

- 8.4.1 二维贴图
- 8.4.2 三维贴图
- 8.4.3 合成贴图
- 8.4.4 反射与折射贴图
- 8.5 UVW贴图坐标修改器
- 8.6 综合实例
- 8.7 板岩 (Slate) 材质编辑器简介
 - 8.7.1 创建和管理已命名的视图
 - 8.7.2 节点操作
 - 8.7.3 材质或贴图的编辑与设置
 - 8.7.4 将材质应用到场景中的对象
- 本章小结
- 思考与上机练习
- 第9章 灯光与摄影机
 - 9.1 灯光基础知识
 - 9.1.1 自然光和人造光
 - 9.1.2 场景的默认灯光
 - 9.1.3 三点照明法
 - 9.2 灯光类型与创建
 - 9.2.1 标准灯光类型
 - 9.2.2 光度学灯的类型
 - 9.3 灯光的共同参数
 - 9.3.1 “常规参数”卷展栏
 - 9.3.2 “强度/颜色/衰减参数”卷展栏
 - 9.3.3 “聚光灯参数”卷展栏
 - 9.3.4 “阴影参数”卷展栏
 - 9.3.5 “阴影贴图参数”卷展栏
 - 9.3.6 “高级效果”卷展栏
 - 9.3.7 “大气和效果”卷展栏
 - 9.3.8 “光线跟踪阴影参数”卷展栏
 - 9.3.9 “区域阴影”卷展栏
 - 9.3.10 光度学“常规参数”卷展栏及分布 (光度学Web) 卷展栏
 - 9.3.11 太阳光和日光系统
 - 9.4 全局照明效果
 - 9.5 摄影机的设置与调整
 - 9.5.1 摄影机的基本概念
 - 9.5.2 摄影机的类型与创建
 - 9.5.3 摄影机的主要参数设定和调节
 - 9.5.4 摄影机视图的控制
 - 9.6 灯光与摄影机实例
 - 本章小结

<<3ds Max 2012基础与实训>>

思考与上机练习

第10章 渲染

10.1 渲染工具与渲染类型

10.1.1 渲染命令

10.1.2 渲染器通用参数

10.2 默认扫描线渲染器

10.2.1 默认扫描线渲染器
参数

10.2.2 默认扫描线渲染器
实例

10.3 光跟踪器

10.3.1 激活高级照明渲染器

10.3.2 光跟踪器参数

10.3.3 光跟踪器制作实例

10.4 光能传递渲染器

10.4.1 光能传递渲染器参数

10.4.2 光能传

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>