

<<3ds max 2012入门与提高 (中)>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2012入门与提高 (中文版) >>

13位ISBN编号：9787514202878

10位ISBN编号：7514202870

出版时间：2011-10

出版时间：印刷工业出版社

作者：郑艳，徐慧，李少勇 编著

页数：420

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入门与提高 (中)>>

### 内容概要

本书根据使用3ds max制作三维动画、模型和效果图的特点，结合众多设计人员的制作经验编写。书中首先介绍3ds max 2012的基本操作，包括熟悉工作环境、变换对象操作、熟悉坐标系统等，接着详细讲解创建基础三维模型，创建建筑场景模型，使用编辑修改器建模，二维图形建模，复合对象建模，网格建模，多边形建模，面片建模，MJRBS建模，使用材质编辑器，设置材质与贴图，使用灯光与摄像机，设置环境与效果，粒子系统与空间扭曲，渲染与输出场景，创建动画，以及高级动画技术等知识。

本书在介绍3ds max 2012软件使用的同时，讲解了35个实例，这些实例包括产品效果图设计、室内外场景效果图设计、卡通模型制作、角色建模、视觉特效制作、华丽的粒子动画特效制作、真实的IK控制器动画制作等内容。

本书采用教程+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，附带的光盘教学有如老师亲自授课一样的效果，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为三维动画制作和效果图制作初、中级读者的学习用书，而且也可以作为大中专院校相关专业及三维设计培训班的教材。

本书附带的1张光盘包含了书中 35个实例的多媒体语音视频教学文件、源文件和素材文件。

书籍目录

第1章 认识三维动画

- 1.1 什么是三维动画
- 1.2 三维动画的应用范围
- 1.3 三维动画发展前景
- 1.4 三维动画的制作原理与流程
- 1.5 常用文件格式
- 1.6 常用术语
- 1.7 习题

第2章 中文版3ds Max 2012基础

- 2.1 3ds Max 2012的安装、启动和退出
- 2.2 3ds Max 2012的工作界面和基本操作
- 2.3 习题

第3章 掌握工作环境及文件操作

- 3.1 文件的打开与保存
- 3.2 场景中物体的创建
- 3.3 对象的选择
- 3.4 使用组
- 3.5 移动、旋转和缩放物体
- 3.6 坐标系统
- 3.7 控制、调整视图
- 3.8 复制物体
- 3.9 使用阵列工具
- 3.10 使用对齐工具
- 3.11 捕捉工具的使用和设置
- 3.12 渲染场景
- 3.13 实战操作
- 3.14 习题

第4章 三维模型的创建与编辑

- 4.1 认识三维模型
- 4.2 创建几何体时的调整
- 4.3 标准几何体的创建
- 4.4 创建扩展三维造型
- 4.5 编辑修改堆栈的使用
- 4.6 编辑修改模型
- 4.7 实战操作
- 4.8 习题

第5章 二维图形建模方法

- 5.1 二维建模的意义
- 5.2 创建二维对象
- 5.3 创建二维复合造型
- 5.4 二维编辑修改器——编辑样条线
- 5.5 二维物体的布尔运算
- 5.6 生成三维对象
- 5.7 实战操作
- 5.8 习题

## <<3ds max 2012入门与提高 (中)>>

### 第6章 复合对象的建模

- 6.1 创建复合对象
- 6.2 布尔运算
- 6.3 创建放样对象
- 6.4 编辑放样对象
- 6.5 实战操作
- 6.6 习题

### 第7章 网格建模方法

- 7.1 将模型转换为“可编辑网格”
- 7.2 编辑网格模型
- 7.3 实战操作
- 7.4 习题

### 第8章 面片建模方法

- 8.1 面片建模的概念
- 8.2 使用“编辑面片”编辑修改器
- 8.3 面片对象的子对象模式
- 8.4 实战操作——抱枕
- 8.5 习题

### 第9章 NURBS建模方法

- 9.1 NURBS建模简介
- 9.2 NURBS曲线、曲面
- 9.3 NURBS对象工具面板
- 9.4 使用NURBS工具箱创建子物体
- 9.5 实战操作
- 9.6 习题

### 第10章 材质与贴图

- 10.1 材质概述
- 10.2 材质编辑器与材质/贴图浏览器
- 10.3 标准材质
- 10.4 复合材质
- 10.5 贴图通道
- 10.6 贴图的类型
- 10.7 实战操作
- 10.8 习题

### 第11章 使用灯光明照

- 11.1 灯光明照的基础知识
- 11.2 灯光基本用途与设置
- 11.3 标准灯光类型
- 11.4 灯光的共同参数控制
- 11.5 实战操作
- 11.6 习题

### 第12章 创建摄影机

- 12.1 初识摄影机
- 12.2 摄影机公共参数
- 12.3 摄影机视图导航控制
- 12.4 实战操作——摄影机的应用
- 12.5 习题

<<3ds max 2012入门与提高 (中)>>

第13章 环境与大气装置辅助对象

- 13.1 环境与大气效果
- 13.2 大气装置辅助对象
- 13.3 实战操作
- 13.4 习题

第14章 粒子系统、空间扭曲与Video Post

- 14.1 粒子系统
- 14.2 空间扭曲
- 14.3 Video Post
- 14.4 实战操作
- 14.5 习题

第15章 渲染与输出场景

- 15.1 渲染工具
- 15.2 渲染设置
- 15.3 光跟踪器
- 15.4 输出场景
- 15.5 实战操作——光线跟踪渲染
- 15.6 习题

第16章 创建动画

- 16.1 动画的概念和方法
- 16.2 3ds Max 2012动画利器
- 16.3 动画控制器
- 16.4 实战操作
- 16.5 习题
- 习题答案

### 编辑推荐

《3ds max 2012入门与提高 (中文版)》的初衷就是为了帮助广大用户快速、全面地学会应用3ds Max 2012。

因此本书在内容编写和结构编排上充分考虑到广大初学者的实际情况,采用由浅入深、循序渐进的方法,通过实用的操作指导和有代表性的绘图实例,让读者直观、迅速地了解3ds Max的主要功能,并能在实践中牢固掌握这一优秀的三维设计软件。

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>