第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012基础教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012基础教程>>

13位ISBN编号：9787302279846

10位ISBN编号：7302279845

出版时间：2012-5

出版时间：清华大学出版社

作者：郑艳，徐伟伟，李绍勇　编著

页数：414

字数：644000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012基础教程>>

内容概要

共分17章，分别介绍了3ds max 2012的工作环境、对象的基本操作、二维图形的创建与编辑、三维模型的创建、三维编辑修改器、二维到三维模型的转换、标准几何体和扩展几何体模型的创建、nurbs建模、动画的创建与编辑、场景灯光效果的布置、摄影机的设置、空间变形与环境效果、材质的编辑与应用、对象贴图以及动画的渲染与输出等内容。
本书每章都围绕综合实例来介绍，便于读者对3ds max 2012基本功能的掌握与应用。

内容翔实，结构清晰，语言流畅，实例分析透彻，操作步骤简洁实用，可作为各类高等院校相关专业以及社会培训班的教材，也适合广大初学3ds max 2012的用户使用。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012基础教程>>

书籍目录

第1章　3ds max 2012的工作环境
1.1 3ds max 2012概述
1.2 3ds max 2012的安装与启动
1.3 3ds max 2012工作界面简介
1.4 上机实践——三维动画制作实例
1.5 思考与练习
第2章　3ds max 2012操作基础
2.1 文件的操作
2.1.1 打开文件
2.1.2 新建场景
2.1.3 重置场景
2.1.4 保存/另存为文件
2.1.5 合并文件
2.1.6 导入与导出文件
2.2 场景中物体的创建
2.3 对象的选择
2.3.1 单击选择
2.3.2 按名称选择
2.3.3 工具选择
2.3.4 区域选择
2.3.5 范围选择
2.4 组
2.4.1 组的建立
2.4.2 打开组
2.4.3 关闭组
2.4.4 附加组
2.4.5 解组
2.4.6 炸开组
2.4.7 分离组
2.5 移动、旋转和缩放物体
2.6 坐标系统
2.7 控制并调整视图
2.7.1 视图控制工具
2.7.2 视图的布局转换
2.7.3 视图显示模式的控制
2.8 复制物体
2.8.1 最基本的复制方法
2.8.2 镜像复制
2.9 阵列工具
2.10 对齐工具
2.11 捕捉工具
2.11.1 捕捉与栅格设置
2.11.2 空间捕捉
2.11.3 角度捕捉
2.11.4 百分比捕捉

第一图书网, tushu007.com

2.12 渲染场景
2.13 上机实践——挂表的制作
2.14 思考与练习
第3章　二维图形的创建与编辑
3.1 二维建模的意义
3.2 二维对象的创建
3.2.1 创建线
3.2.2 创建圆
3.2.3 创建弧
3.2.4 创建多边形
3.2.5 创建文本
3.2.6 创建截面
3.2.7 创建矩形
3.2.8 创建椭圆
3.2.9 创建圆环
3.2.10 创建星形
3.2.11 创建螺旋线
3.3 建立二维复合造型
3.4 【编辑样条线】修改器与【可编辑样条线】功能
3.5 父物体层级
3.5.1 【创建线】按钮
3.5.2 【附加】按钮
3.5.3 【附加多个】按钮
3.5.4 【插入】按钮
3.6 【顶点】子物体层级
3.7 【分段】子物体层级
3.8 【样条线】子物体层级
3.9 上机实践
3.9.1 倒角文字的制作
3.9.2 餐具的制作
3.9.3 线条三维文字的制作
3.10 思考与练习
第4章　三维模型的构建
4.1 认识三维模型
4.2 几何体的调整
4.3 标准基本体的创建
4.3.1 建立长方体造型
4.3.2 建立球体造型
4.3.3 建立圆柱体造型
4.3.4 建立圆环造型
4.3.5 建立茶壶造型
4.3.6 建立圆锥造型
4.3.7 建立几何球体造型
4.3.8 建立管状体造型
4.3.9 建立四棱锥造型
4.3.10 建立平面造型
4.4 建筑模型的构建

第一图书网, tushu007.com

4.4.1 建立门造型
4.4.2 建立窗造型
4.5 aec扩展
4.5.1 建立植物造型
4.5.2 建立栏杆造型
4.5.3 建立墙造型
4.5.4 建立楼梯造型
4.6 上机实践——制作吧椅
4.7 思考与练习
第5章　三维编辑修改器
5.1 【修改】命令面板
5.2 修改器堆栈
5.3 参数变形修改器
5.3.1 【弯曲】修改器
5.3.2 【锥化】修改器
5.3.3 【扭曲】修改器
5.3.4 【噪波】修改器
5.3.5 【拉伸】修改器
5.3.6 【挤压】修改器
5.3.7 【波浪】修改器
5.3.8 【倾斜】修改器
5.4 塌陷修改器堆栈
5.5 上机实践——创建植物
5.6 思考与练习
第6章　二维图形到三维模型的转换
6.1 【车削】修改器
6.2 【挤出】修改器
6.3 【倒角】修改器
6.4 【倒角剖面】修改器
6.5 上机实践
6.5.1 哑铃的制作
6.5.2 隔断的制作
6.6 思考与练习
第7章　创建复合物体
7.1 复合物体创建工具
7.2 变形物体与变形动画
7.2.1 制作变形物体
7.2.2 制作变形动画
7.3 连接物体
7.4 布尔对象
7.4.1 制作布尔运算物体
7.4.2 创建布尔运算
7.4.3 制作布尔运算动画
7.5 散布工具
7.6 图形合并工具
7.7 放样
7.7.1 放样对象的基本概念

第一图书网, tushu007.com

7.7.2 创建放样物体的方法
7.7.3 设置放样表面
7.7.4 带有多个截面的放样
7.7.5 对齐图形顶点
7.7.6 编辑和复制路径上的二维图形
7.7.7 调整放样路径
7.8 放样变形
7.8.1 【缩放】变形
7.8.2 【扭曲】变形
7.8.3 【倾斜】变形
7.8.4 【倒角】变形
7.8.5 【拟合】变形
7.9 上机实践
7.9.1 休闲椅的制作
7.9.2 窗帘的制作
7.10 思考与练习
第8章　多边形建模
8.1 多边形建模的原理
8.2 【编辑网格】修改器
8.2.1 【可编辑网格】与【编辑网格】
8.2.2 网格子物体层级
8.2.3 子物体层级的选择
8.3 【可编辑多边形】修改器
8.3.1 【顶点】选择集
8.3.2 【边】选择集
8.3.3 【多边形】选择集
8.4 上机实践——制作马克杯
8.5 思考与练习
第9章　面片建模
9.1 面片建模简介
9.2 编辑面片对象
9.2.1 使用【编辑面片】修改器
9.2.2 面片对象的子对象模式
9.3 【曲面】修改器
9.4 上机实践
9.4.1 抱枕
9.4.2 金元宝的制作
9.5 思考与练习
第10章　nurbs建模
10.1 nurbs建模概述
10.1.1 nurbs的曲线、曲面类型
10.1.2 nurbs物体与子物体
10.1.3 创建nurbs物体的一般途径
10.2 创建nurbs曲线
10.3 创建nurbs曲面
10.4 使用nurbs工具箱创建子物体
10.4.1 创建点曲面和cv 曲面

第一图书网, tushu007.com

10.4.2 创建挤出曲面
10.4.3 创建车削曲面
10.4.4 创建u向放样曲面和uv放样曲面
10.4.5 创建变换和偏移曲面
10.4.6 创建混合
10.4.7 创建镜像曲面
10.4.8 创建规则曲面
10.4.9 创建单轨扫描和双轨扫描曲面
10.4.10 创建剪切曲面
10.4.11 创建封口曲面
10.5 上机实践——制作苹果
10.6 思考与练习
第11章　材质与贴图
11.1 材质概述
11.2 材质编辑器与材质/贴图浏览器
11.2.1 材质编辑器
11.2.2 材质/贴图浏览器
11.3 标准材质
11.3.1 【明暗器基本参数】卷展栏
11.3.2 【基本参数】卷展栏
11.3.3 【扩展参数】卷展栏
11.3.4 【贴图】卷展栏
11.4 复合材质
11.4.1 混合材质
11.4.2 多维/子对象材质
11.4.3 光线跟踪材质
11.4.4 双面材质
11.4.5 高级照明覆盖材质
11.5 贴图的类型
11.5.1 贴图坐标
11.5.2 位图贴图
11.5.3 平铺贴图
11.5.4 渐变坡度贴图
11.5.5 噪波贴图
11.5.6 混合贴图
11.5.7 合成贴图
11.5.8 光线跟踪贴图
11.6 上机实践
11.6.1 地面反射材质
11.6.2 黄金金属材质
11.6.3 不锈钢金属材质
11.7 思考与练习
第12章　摄影机
12.1 摄影机的参数控制
12.2 摄影机对象的命名
12.3 摄影机视图的切换
12.4 放置摄影机

第一图书网, tushu007.com

12.4.1 摄影机视图导航控制
12.4.2 变换摄影机
12.5 上机实践——创建摄影机
12.6 思考与练习
第13章　灯光
13.1 照明的基础知识
13.1.1 自然光、人造光和环境光
13.1.2 标准的照明方法
13.1.3 阴影
13.2 灯光类型
13.2.1 聚光灯
13.2.2 泛光灯
13.2.3 平行光
13.2.4 天光
13.3 灯光的共同参数卷展栏
13.3.1 【常规参数】卷展栏
13.3.2 【强度/颜色/衰减】卷展栏
13.3.3 【高级效果】卷展栏
13.3.4 【阴影参数】卷展栏
13.3.5 【阴影贴图参数】卷展栏
13.3.6 【大气和效果】卷展栏
13.4 光度学灯光
13.4.1 光度学灯光的类型
13.4.2 光度学灯光的分布功能
13.4.3 用于生成阴影的灯光图形
13.5 太阳光和日光系统
13.6 上机实践
13.6.1 制作真实阴影
13.6.2 筒灯灯光效果
13.7 思考与练习
第14章　渲染与特效
14.1 渲染
14.1.1 渲染输出
14.1.2 渲染到材质
14.2 渲染特效
14.2.1 景深特效
14.2.2 运动模糊特效
14.3 环境特效
14.3.1 背景颜色设置
14.3.2 背景图像设置
14.4 火焰效果
14.5 雾效果
14.6 体积雾
14.7 体积光
14.8 上机实践
14.8.1 火焰特效——太阳耀斑
14.8.2 文字体积光标版

第一图书网, tushu007.com

14.9 思考与练习
第15章　后期合成
15.1 video post窗口
15.2 镜头特效过滤器
15.2.1 基本使用方法
15.2.2 预览特效效果
15.2.3 镜头效果光斑
15.2.4 镜头效果光晕
15.2.5 镜头效果高光
15.2.6 镜头效果焦点
15.3 上机实践
15.3.1 太阳耀斑的制作
15.3.2 亮星特技——星光闪烁
15.3.3 镜头辉光——火焰拖尾
15.4 思考与练习
第16章　动画技术
16.1 动画概述
16.1.1 动画原理
16.1.2 动画方法
16.1.3 帧与时间的概念
16.2 三维动画基本制作方法
16.3 运动命令面板与动画控制器
16.3.1 参数设置
16.3.2 运动轨迹
16.3.3 动画控制器
16.4 常用动画控制器
16.4.1 bezier控制器
16.4.2 线性动画控制器
16.4.3 噪波动画控制器
16.4.4 位置 xyz动画控制器
16.4.5 列表动画控制器
16.4.6 弹簧动画控制器
16.5 约束动画
16.5.1 链接约束
16.5.2 表面约束动画
16.5.3 路径约束动画
16.5.4 位置约束动画
16.5.5 方向约束动画
16.5.6 注视约束动画
16.6 轨迹视图
16.6.1 轨迹视图层级
16.6.2 轨迹视图工具
16.6.3 编辑关键点模式
16.6.4 编辑范围模式
16.6.5 功能曲线
16.7 上机实践——制作书写文字
16.8 思考与练习

第一图书网, tushu007.com

第17章　空间扭曲与粒子系统
17.1 空间扭曲
17.1.1 力空间扭曲
17.1.2 导向器空间扭曲
17.1.3 几何/可变形空间扭曲
17.2 粒子系统
17.3 上机实践——礼花效果
17.4 思考与练习

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012基础教程>>

编辑推荐

《高等院校电脑美术教材：3ds Max 2012基础教程》由3dsMax专家倾情策划、精心编著，讲解系统详尽，图文并茂，制作精心，30多个专业案例手把手教你玩转3dsMax2012，每章最后配有习题，轻松巩固学习成果。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012基础教程>>

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