

<<3ds Max 2012中文版简明教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012中文版简明教程>>

13位ISBN编号：9787302300717

10位ISBN编号：7302300712

出版时间：2013-1

出版时间：清华大学出版社

作者：王文强 等编著

页数：363

字数：562000

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>

## 前言

3dsMax是一款三维动画渲染和制作软件，广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域。

本书内容涵盖了3dsMax的全部功能，包括3dsMax操作基础、对象的变换、编辑修改器、复合建模、多边形建模、灯光、材质、贴图、动画控制器、空间扭曲、粒子系统、渲染、特效以及3dsMax中环境的布置方法等知识。

本书分为11章，各章的内容安排如下。

第1章主要讲解3dsMax的功能、界面布局结构、选择物体、变换物体、复制物体等基础知识。

第2章主要讲解几何体创建基础、创建几何基本体、创建建筑对象、创建二维图形以及如何编辑样条曲线等知识。

第3章主要讲解3dsMax中的复合建模，利用这种方式可以快速帮助读者创建模型。

主要包括变形、散布、一致、连接、水滴网格、图形合并、布尔运算、地形、放样以及高级布尔运算工具ProBoolean/ProCutter的使用方法等知识。

第4章主要讲解修改器堆栈的操作方法、挤出修改器、车削修改器、倒角修改器、弯曲修改器、扭曲修改器、FFD修改器、晶格修改器、网格平滑修改器等。

第5章主要讲解3dsMax中的高级建模，包括多边形建模、石墨建模，网格建模等高级建模方法，利用这些建模工具可以创建出结构复杂的模型，是我们创建模型的主要工具。

第6章主要讲解3dsMax中的灯光模块，包括目标聚光灯、自由聚光灯、目标平行光、自由平行光、泛光灯、天光、mr区域泛光灯 / 聚光灯以及光度学灯光。同时，还详细介绍了各种阴影效果的特点及实现方法。

第7章主要讲解3dsMax中的摄像机，包括目标摄像机和自由摄像机，以及它们的特点及应用领域。

第8章主要讲解材质与贴图的制作方法，包括材质编辑器的使用和场景管理器的使用方法、明暗器的特性、常见材质的制作方法、贴图的概念、贴图通道的作用、常见贴图的制作方法等。

第9章主要讲解一些与动画相关的基础操作，包括关键帧设置方法、轨迹视图的使用方法、动画控制器的使用方法、几种场景动画约束的添加方法以及参数动画的实现方法等。

第10章主要介绍3dsMax中的粒子与空间扭曲物体结合使用创建动画的方法。

第11章主要介绍环境与效果的营造。

环境指的是模拟一些大自然的特效，例如，火焰、雾气、体积光等。

效果是指一些利用光学产生的特效，例如，镜头效果高光、镜头效果光斑、镜头效果光晕、镜头效果焦点、模糊效果、颗粒效果、胶片效果、景深效果等。

## <<3ds Max 2012中文版简明教程>>

### 内容概要

《3ds max 2012中文版简明教程》分为11章，全面介绍了3ds max 2012中各个模块的使用方法。

本书具体内容包括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、复合建模、修改器、多边形建模、石墨建模、网格建模、场景灯光效果的布置、摄影机的设置、材质的编辑与应用、动画的创建与编辑、粒子与空间扭曲、环境效果等。

本书每章都围绕综合实例来介绍，便于读者掌握和应用3ds max 2012的基本功能。

《3ds max

2012中文版简明教程》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，适合作为三维建模、动画设计、影视特效和广告创意方面初级读者的入门教材，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画、建筑设计等相关专业以及社会各类3ds max培训班的参考书。

书籍目录

目录回到顶部

《3ds max 2012中文版简明教程》

第1章认识3ds max 2012

- 1.1 3ds max 2012简介
- 1.2 认识3ds max环境
- 1.3 基本操作——选择物体
- 1.4 基本操作——变换物体
- 1.5 基本操作——复制物体
- 1.6 基本操作——使用组
- 1.7 习题

第2章创建几何体

- 2.1 几何体创建基础
- 2.2 创建几何基本体
- 2.3 建筑对象
- 2.4 创建二维图形
- 2.5 可编辑样条线
- 2.6 习题

第3章复合建模

- 3.1 变形
- 3.2 散布
- 3.3 试验指导——创建森林
- 3.4 一致
- 3.5 连接
- 3.6 水滴网格
- 3.7 图形合并
- 3.8 布尔运算
- 3.9 地形
- 3.10 放样
- 3.11 试验指导——制作罗马柱
- 3.12 proboolean和procutter
- 3.13 习题

第4章修改器基础

- 4.1 修改器堆栈
- 4.2 挤出修改器
- 4.3 车削修改器
- 4.4 倒角修改器
- 4.5 实验指导——励志匾额
- 4.6 弯曲修改器
- 4.7 扭曲修改器
- 4.8 ffd修改器
- 4.9 晶格修改器
- 4.10 网格平滑修改器
- 4.11 实验指导——钢骨架
- 4.12 习题

第5章高级建模

<<3ds Max 2012中文版简明教程>>

- 5.1 多边形建模
- 5.2 实验指导——欧式台灯
- 5.3 石墨建模工具
- 5.4 网格建模
- 5.5 习题
- 第6章 灯光系统
  - 6.1 灯光概述
  - 6.2 标准灯光类型
  - 6.3 阴影效果
  - 6.4 实验指导——局部照明
  - 6.5 光度学灯光
  - 6.6 实验指导——历史的辉煌
  - 6.7 习题
- 第7章 摄像机系统
  - 7.1 创建摄像机
  - 7.2 摄像机分类
  - 7.3 实验指导——局部效果
  - 7.4 习题
- 第8章 材质与贴图技术
  - 8.1 材质编辑器
  - 8.2 材质资源管理器
  - 8.3 公共参数简介
  - 8.4 常用材质简介
  - 8.5 实验指导——玻璃材质
  - 8.6 实验指导——腐蚀材质
  - 8.7 实验指导——书本效果
  - 8.8 认识贴图
  - 8.9 常用贴图及其应用
  - 8.10 实验指导——书页效果
  - 8.11 习题
- 第9章 动画基础
  - 9.1 动画简介
  - 9.2 动画制作工具简介
  - 9.3 创建关键帧动画
  - 9.4 实验指导——移动盒子
  - 9.5 使用动画控制器
  - 9.6 使用动画约束
  - 9.7 实验指导——翱翔蓝天
  - 9.8 思考与练习
- 第10章 粒子与空间扭曲系统
  - 10.1 基础粒子系统
  - 10.2 高级粒子系统
  - 10.3 粒子流
  - 10.4 动手练习1：logo汇聚特效
  - 10.5 力空间扭曲
  - 10.6 导向器空间扭曲
  - 10.7 动手练习2：爆裂的雕塑

10.8习题

第11章环境与效果

11.1设置场景背景

11.2常见环境特效

11.3实验指导——蜡烛燃烧

11.4曝光控制

11.5常见效果特效

11.6实验指导——景深效果

11.7习题

习题答案

## 章节摘录

版权页：插图：提示：由于投影方向最初是在拾取包裹对象时指定的，因此，如果要在产生投影后更改视图窗口，可单击【重新计算投影】按钮重新计算投影效果。

使用任何对象的Z轴：选中该单选按钮可以使用场景中任何对象的局部Z轴作为投影方向。

指定包裹对象之后，可以通过旋转方向对象来改变顶点投射的方向。

拾取Z轴对象：选中【使用任何对象的Z轴】单选按钮后，再单击该按钮，可以在视图中，选择一个对象作为投射源方向。

沿顶点法线：选中该单选按钮可以沿顶点法线的相反方向向内投射包裹器对象的顶点。

提示：顶点法线是通过将顶点连接的所有面的法线，求平均值所产生的向量。

如果包裹器对象将包裹对象包围在内，则包裹器将呈现包裹对象的形状。

指向包裹器中心：选中该单选按钮可以向包裹器对象的边界中心投射顶点。

指向包裹器轴：选中该单选按钮可以向包裹器对象的原始轴心投射顶点。

指向包裹对象中心：选中该单选按钮可以向包裹对象的边界中心投射顶点。

指向包裹对象轴：选中该单选按钮可以向包裹对象的轴心投射顶点。

默认投影距离：用于定义包裹对象和包裹器在未执行一致操作前顶点之间的距离。

也就是说，在执行投影操作时，允许用户指定一个默认的投影距离，该距离表示投影前包裹对象和包裹器对象之间的距离。

间隔距离：该参数用于设定在执行一致操作后，包裹器和包裹对象之间的距离。

除了这些参数以外，在“一致”参数面板中还有很多参数用来定义“一致”，工具，鉴于这些参数很少使用，这里就不再一一介绍。

3.5 连接 连接是指将两个物体连接成为一个物体，并且可以通过参数来控制二者的连接形状。

连接物体必须是网格或可以转换为网格的物体。

下面介绍连接的参数功能。

操作对象：在列表中显示当前的操作对象。

单击操作对象即可选中该对象，可以进行重命名、删除或提取操作。

名称：对所选的操作对象进行重命名。

在文本框中输入新的名称，然后按Enter键即可。

删除操作对象：单击该按钮可以将所选操作对象从操作对象列表中删除。

提取操作对象：单击该按钮可以提取选中操作对象的副本或实例。

在操作对象列表选择一个操作对象即可激活该按钮。

### 编辑推荐

《高等学校应用型特色规划教材：3ds Max 2012中文版简明教程》主要特点：1.结构清晰：理论知识+案例操作+实验指导。

2.案例丰富：案例与课堂练习覆盖全书，可以迅速提高读者的操作能力。

3.课堂式教学：章后提供习题，帮助读者进行课后巩固。



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>