

<<3ds Max 2012中文版基础与实>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012中文版基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787564072162

10位ISBN编号：7564072164

出版时间：2013-1

出版时间：北京理工大学出版社

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>

书籍目录

第1章3ds Max 2012概述 1.1 3ds Max 2012介绍 1.1.1认识3ds Max 2012 1.1.2 3ds Max 2012的应用领域 1.2 3ds Max 2012的用户界面 1.2.1快捷访问工具栏 1.2.2菜单栏 1.2.3主工具栏 1.2.4视图区 1.2.5命令面板 1.2.6动画控制区 1.2.7视图控制区 1.3 3ds Max 2012版本的新特色 1.4课后练习 第2章基础建模和常用修改器 2.1二维基本样条线建模 2.2三维基本造型建模 2.2.1创建标准基本体 2.2.2创建扩展基本体 2.3选择对象 2.3.1使用工具按钮 2.3.2根据名称选择 2.3.3使用范围框选择 2.4变换对象 2.4.1对象的移动 2.4.2对象的旋转 2.4.3对象的缩放 2.4.4变换对象的轴心点 2.4.5变换对象的坐标系 2.5复制对象 2.5.1使用克隆命令 2.5.2使用镜像命令 2.5.3使用阵列命令 2.5.4使用间隔工具命令 2.6组合对象 2.7编辑修改器 2.7.1认识修改器面板 2.7.2常用编辑修改器 2.8实例讲解 2.8.1制作足球 2.8.2制作路径变形动画效果 2.8.3制作沙发效果 2.8.4制作中式凉亭效果 2.9课后练习 第3章复合建模和高级建模 3.1复合建模 3.1.1变形 3.1.2水滴网格 3.1.3布尔 3.1.4放样 3.2高级建模 3.2.1网格建模 3.2.2多边形建模 3.3实例讲解 3.3.1制作象棋棋子效果 3.3.2制作排球效果 3.4课后练习 第4章材质与贴图 4.1材质编辑器 4.1.1样本球区 4.1.2编辑工具区 4.1.3阴影类型和显示效果 4.1.4“扩展参数”卷展栏 4.1.5“超级采样”卷展栏 4.1.6“贴图”卷展栏 4.2材质类型 4.2.1“光线跟踪”材质 4.2.2“顶/底”材质 4.2.3“多维/子对象”材质 4.2.4“混合”材质 4.2.5“双面”材质 4.2.6 Ink'n Paint材质 4.2.7其他材质类型 4.3贴图类型 4.4实例讲解 4.4.1金、银、玉材质 4.4.2制作景泰蓝花瓶 4.5习题 第5章灯光、摄影机、渲染与环境 5.1灯光 5.1.1灯光概述 5.1.2灯光的种类 5.1.3灯光的卷展栏参数 5.2摄影机 5.2.1摄影机概述 5.2.2创建目标和自由摄影机 5.2.3摄影机视图按钮 5.2.4摄影机的景深特效 5.3渲染 5.3.1设置动画渲染 5.3.2选择渲染器类型 5.4环境 5.4.1环境大气的概念 5.4.2设置环境颜色和背景 5.4.3火效果 5.4.4雾效果 5.4.5体积雾 5.4.6体积光 5.5实例讲解 5.5.1制作光线穿透海水的效果 5.5.2制作体积光夜景 5.6课后练习 第6章3ds Max 2012基础动画 6.1动画制作基础理论 6.1.1动画基础知识 6.1.2制作动画的一般过程 6.2轨迹视图 6.2.1菜单栏 6.2.2编辑工具栏 6.2.3树状结构图 6.2.4轨迹视图区域 6.3动画控制器 6.3.1动画控制器概述 6.3.2常用动画控制器 6.4实例讲解 6.4.1制作弹跳的小球效果 6.4.2制作旋转倒地的硬币效果 6.4.3制作沿山丘行驶的汽车效果 6.5课后练习 第7章粒子系统与空间扭曲 7.1粒子系统 7.1.1“喷射”粒子 7.1.2“雪”粒子 7.1.3“暴风雪”粒子 7.1.4“粒子阵列”粒子 7.1.5“粒子云”粒子 7.1.6“超级喷射”粒子 7.1.7“PF Source”粒子 7.2空间扭曲 7.2.1重力 7.2.2风 7.2.3置换 7.2.4粒子爆炸 7.2.5漩涡 7.2.6阻力 7.2.7路径跟随 7.3实例讲解 7.3.1制作茶壶倒水效果 7.3.2制作飞驰中火车头的冒烟效果 7.4课后练习 第8章综合实例——制作京剧服饰的卡通玩具 8.1制作模型的主体结构 8.2制作头部环形的装饰模型 8.3制作头饰球形的装饰模型 8.4制作衣服模型 8.5制作锤子和旗子 8.6赋予模型材质 8.7课后练习

章节摘录

版权页：插图：2.4.5变换对象的坐标系 在每个视图的左下角都有一个由红、绿和蓝3个轴向组成的坐标系图标，这个图标就是坐标系。

默认坐标系中X轴以红色显示，Y轴以绿色显示，Z轴以蓝色显示。

在3ds Max 2012中提供了8种坐标系，单击工具栏中的下拉列表框，即可显示出相关的坐标系，如图2—84所示。

下面就来具体讲解一下这些坐标系的特征。

- 1.屏幕坐标系 屏幕坐标系在任何一个激活的视图中，X轴都代表水平方向，Y轴都代表垂直方向。
- 2.世界坐标系 世界坐标系是真实世界的三维坐标系统，在顶视图中，X轴从左到右，Y轴从上到下，Z轴在这个视图中无法操作，所以没有显示出来，实际上这个时候的Z轴是穿过屏幕向内而去的。如果转换到前视图，那么从屏幕上来看，坐标轴方向的显示会发生一定程度的变化，Y轴是穿过屏幕向内而去的，所以在这个视图中是不可见的，从下往上的坐标轴向变成了Z轴。
- 3.视图坐标系 视图坐标系是3ds Max 2012默认的坐标系统，它结合了世界坐标系统和屏幕坐标系统，在所有的正交视图中与屏幕坐标系一致，而在透视图图中与世界坐标系一致。
- 4.父对象坐标系 父对象坐标系只对有链接关系的对象起作用。如果使用这个坐标系，当对子对象进行操作时，使用的是与其有链接关系的父对象的坐标系。
- 5.局部坐标系 局部坐标系用于对象自身。以正方体为例，在世界坐标系下，3个坐标轴向都是与正方体表面垂直的，如果将正方体旋转一定的角度，那么坐标轴向与表面就不再垂直，但在局部坐标系下，无论对象怎样旋转，坐标轴向始终与正方体表面垂直。
- 6.万向坐标系 万向坐标系有点类似于局部坐标系，在这里万向节物体代表了一种旋转方式，实际上就是各坐标独立旋转。普遍意义上的旋转是“Euler（欧拉）”旋转，欧拉旋转能够单独调节各个坐标轴向上的旋转曲线。在局部坐标系下，围绕对象的某一根轴进行旋转，物体的另两根轴同时旋转，但是在万向坐标系下，可以只影响到另一根轴。
- 7.栅格坐标系 栅格坐标系是使用当前激活栅格系统的原点作为变换的中心。
- 8.工作坐标系 工作坐标系是使用指定好的工作轴的原点作为变换的中心。
- 9.拾取坐标系 如果希望绕空间中的某个点旋转一系列对象，最好使用拾取坐标系。在选择了拾取坐标系后，即使选择了其他对象，变换的中心仍然是特定对象的轴心点。

编辑推荐

《3ds Max 2012中文版基础与实例教程》内容丰富，实例典型，讲解详尽，对教学水平的提高、学生应用能力的培养创造了良好条件。

既可作为高等院校及相关专业师生或社会培训班的教材，也可作为从事三维设计的初、中级用户的参考书。

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>