

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012 中文版从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115294791

10位ISBN编号：7115294798

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王珂 主编

页数：680

字数：1319000

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>

内容概要

《3ds Max 2012 中文版从入门到精通》是“从入门到精通”系列书中的一本。

根据使用3ds

Max进行三维制作的流程和众多教学人员的制作经验编写而成，并精心设计了非常系统的学习体系。

全书共分为24章，首先介绍了3ds Max

2012的基本操作，包括熟悉工作环境、创建基础三维模型、创建建筑场景模型，使读者对3ds Max 2012有一个全面地了解；然后讲解了使用编辑修改器建模、二维图形建模方法、复合对象建模方法、多边形建模方法、面片建模方法，通过这部分知识的学习，使读者全面了解建模相关知识；接下来讲解了技能提升所需的重点知识，包括使用材质编辑器、材质与贴图、贴图坐标的设置、使用灯光照明、创建摄影机、真实的环境气氛、设置华丽的效果等，使读者了解材质及特效的设置方法；从提高应用能力的角度出发，讲解了粒子系统与空间扭曲、渲染与输出场景、创建动画及高级动画技术等知识；最后介绍了当今非常流行的渲染插件VRay的工作流程、VRay摄影机和光源设置方法、VRay专用材质基础、VRay专用贴图和材质类型的设置方法，以及VRay渲染设置相关知识，使读者能够全面了解该插件。

随书赠送的1张DVD视频教学光盘包含了书中案例的多媒体视频教学文件、源文件和素材文件。

《3ds Max 2012

中文版从入门到精通》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，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为图像处理 and 平面设计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平面设计培训班的教材。

书籍目录

第1章 熟悉3ds Max 2012

1.1 3ds Max 2012的新特点及界面设置

1.2 3ds Max 2012的工作界面

1.2.1 标题栏与菜单栏

1.2.2 主工具栏

1.2.3 工作视图

1.2.4 状态栏和提示行

1.2.5 动画控制区

1.2.6 视图控制区

1.2.7 命令面板

1.3 选择对象

1.3.1 选择对象命令

1.3.2 区域选择

1.3.3 对象成组

1.4 变换对象

1.4.1 变换控制柄

1.4.2 精确地变换对象

1.4.3 移除变换命令

1.5 3ds Max的坐标系统

1.5.1 坐标系统的类型

1.5.2 坐标系统的中心位置

1.6 复制对象

1.7 对齐、镜像和阵列对象

1.7.1 对齐对象

1.7.2 镜像对象

1.7.3 阵列对象

1.8 实例制作——餐桌效果图

第2章 创建基础三维模型

2.1 创建标准三维模型

2.1.1 长方体与正方体

2.1.2 球体和几何球体

2.1.3 圆柱体

2.1.4 其他标准三维模型

2.2 创建扩展三维模型

2.2.1 异面体

2.2.2 环形结

2.2.3 切角长方体

2.2.4 软管

2.2.5 环形波

2.2.6 其他扩展三维模型

2.3 三维模型的公共创建参数

2.3.1 分段数初始值的修改

2.3.2 名称和颜色

2.3.3 贴图坐标设置

2.3.4 获取创建参数

2.4 实例制作——音响产品效果图

2.5 实例制作——收音机效果图

第3章 创建建筑场景模型

3.1 门

3.1.1 枢轴门

3.1.2 推拉门

3.1.3 折叠门

3.2 窗

3.2.1 遮篷式窗

3.2.2 平开窗

3.2.3 固定窗

3.2.4 旋开窗

3.2.5 伸出式窗

3.2.6 推拉窗

3.3 AEC扩展

3.3.1 植物

3.3.2 栏杆

3.3.3 墙

3.4 楼梯

3.4.1 L型楼梯

3.4.2 U型楼梯

3.4.3 直线楼梯

3.4.4 螺旋楼梯

3.5 实例制作——室外场景效果图

3.6 实例制作——牧场房屋效果图

第4章 使用编辑修改器建模

4.1 编辑修改器的基本使用方法

4.1.1 添加编辑修改器

4.1.2 为选择集添加编辑修改器

4.1.3 编辑修改器与变换命令

4.1.4 使用堆栈栏

4.1.5 塌陷堆栈栏中的编辑修改器

4.1.6 编辑修改器的公共特征

4.2 编辑修改器的类型

4.2.1 “弯曲”修改器

4.2.2 “噪波”修改器

4.2.3 “融化”修改器

4.2.4 “拉伸”修改器

4.3 实例制作——洗手间效果图

4.4 实例制作——可乐效果图

第5章 二维图形建模方法

5.1 创建二维图形

5.1.1 二维图形的创建工具

5.1.2 创建规则二维图形

5.1.3 创建不规则二维图形

5.1.4 二维图形的公共参数

5.2 编辑样条线

5.2.1 转化为可编辑样条线

5.2.2 顶点

5.2.3 线段

5.2.4 样条线

5.3 使用二维图形建模

5.3.1 使用“挤出”编辑修改器建模

5.3.2 使用“倒角”编辑修改器建模

5.3.3 使用“车削”编辑修改器建模

5.4 实例制作——沙发产品效果图

5.5 实例制作——留声机产品效果图

第6章 复合对象建模方法

6.1 创建复合对象

6.1.1 散布

6.1.2 一致

6.1.3 连接

6.1.4 图形合并

6.1.5 地形

6.2 使用布尔运算

6.2.1 布尔运算的类型

6.2.2 对执行过布尔运算的对象进行编辑

6.3 实例制作——古家具效果图

6.4 创建放样对象

6.4.1 创建放样对象

6.4.2 使用多个截面图形进行放样

6.4.3 编辑放样对象

6.4.4 放样对象的子对象

6.5 ProBoolean

6.6 ProCutter复合对象

6.7 实例制作——壁炉效果图

6.8 实例制作——万圣节效果图

第7章 多边形建模方法

7.1 了解多边形建模

7.1.1 多边形建模的工作模式

7.1.2 “四边形网格化”修改器

7.1.3 塌陷多边形对象

7.2 编辑多边形对象的子对象

7.2.1 多边形对象的公共命令

7.2.2 编辑“顶点”子对象

7.2.3 编辑“边”子对象

7.2.4 编辑“边界”子对象

7.2.5 编辑“多边形”和“元素”子对象

7.3 实例制作——软体躺椅产品效果图

7.4 实例制作——太空战舰效果图

第8章 面片建模方法

8.1 面片建模原理

8.1.1 面片的两种形式

8.1.2 创建面片对象

- 8.1.3 面片对象中的Bezier曲线
- 8.2 编辑面片对象
 - 8.2.1 面片对象的子对象类型
 - 8.2.2 面片对象的公共参数
 - 8.2.3 编辑“顶点”子对象
 - 8.2.4 编辑“边”子对象
 - 8.2.5 编辑“面片”和“元素”子对象
 - 8.2.6 编辑“控制柄”子对象
- 8.3 面片建模编辑修改器
 - 8.3.1 “曲面”编辑修改器
 - 8.3.2 “横截面”编辑修改器
- 8.4 实例制作——马桶产品效果图
- 8.5 实例制作——小丑鱼效果图
- 第9章 使用材质编辑器
 - 9.1 使用Slate材质编辑器
 - 9.1.1 Slate材质编辑器界面简介
 - 9.1.2 Slate材质编辑器的编辑工具介绍
 - 9.1.3 Slate材质编辑器工作模式介绍
 - 9.2 熟悉精简材质编辑器
 - 9.2.1 材质示例窗
 - 9.2.2 材质工具按钮
 - 9.3 材质和基本参数
 - 9.3.1 材质的基本着色参数
 - 9.3.2 材质的基本参数设置
 - 9.3.3 材质的扩展参数
 - 9.3.4 材质的明暗器类型
 - 9.3.5 使用半透明设置材质
 - 9.4 材质的贴图通道
 - 9.4.1 环境光颜色
 - 9.4.2 漫反射颜色
 - 9.4.3 高光颜色
 - 9.4.4 高光级别
 - 9.4.5 光泽度
 - 9.4.6 自发光
 - 9.4.7 不透明度
 - 9.4.8 过滤色
 - 9.4.9 凹凸
 - 9.4.10 反射
 - 9.4.11 折射
 - 9.4.12 置换
 - 9.5 实例制作——卧室效果图
 - 9.6 实例制作——游乐场效果图
- 第10章 材质与贴图
 - 10.1 材质贴图类型
 - 10.1.1 公共参数卷展栏
 - 10.1.2 2D贴图类型
 - 10.1.3 3D贴图类型

- 10.1.4 “合成器”贴图类型
- 10.1.5 反射和折射贴图
- 10.2 材质类型
 - 10.2.1 “复合”材质类型
 - 10.2.2 Ink'n Paint材质类型
 - 10.2.3 “无光/投影”材质
 - 10.2.4 “光线跟踪”材质
- 10.3 实例制作——古建筑室内效果图
- 10.4 实例制作——沙漠小屋效果图
- 第11章 使用贴图坐标
 - 11.1 认识UVW坐标空间
 - 11.2 使用“UVW贴图”编辑修改器设置贴图坐标
 - 11.3 使用“UVW展开”编辑修改器
 - 11.3.1 “UVW展开”编辑修改器的基础编辑工具
 - 11.3.2 使用“展平贴图”命令设置贴图坐标
 - 11.3.3 使用“法线贴图”命令设置贴图坐标
 - 11.3.4 使用“展开贴图”命令设置贴图坐标
 - 11.4 实例制作——纸箱效果图
- 第12章 使用灯光照明
 - 12.1 标准灯光
 - 12.1.1 目标聚光灯
 - 12.1.2 泛光灯
 - 12.1.3 天光
 - 12.1.4 mr区域泛光灯
 - 12.1.5 mr区域聚光灯
 - 12.2 光度学灯光
 - 12.2.1 目标灯光
 - 12.2.2 自由灯光
 - 12.3 实例制作——洗漱间效果图
 - 12.4 实例制作——窗户效果图
- 第13章 创建摄影机
 - 13.1 摄影机的特征
 - 13.1.1 焦距
 - 13.1.2 视角
 - 13.2 创建不同类型的摄影机
 - 13.2.1 目标摄影机
 - 13.2.2 自由摄影机
 - 13.3 设置摄影机
 - 13.3.1 多过程景深
 - 13.3.2 多过程运动模糊
 - 13.4 实例制作——酒瓶效果图
- 第14章 真实的环境气氛
 - 14.1 环境和效果对话框
 - 14.2 背景和全局照明
 - 14.2.1 更改背景颜色
 - 14.2.2 设置背景贴图
 - 14.2.3 从材质库中获取背景贴图

- 14.2.4 制作渐变背景
- 14.2.5 全局照明
- 14.3 大气
 - 14.3.1 火效果
 - 14.3.2 雾
 - 14.3.3 体积雾
- 14.4 实例制作——海底场景大气效果
- 14.5 实例制作——空战
- 第15章 设置华丽的效果
 - 15.1 查看效果外观
 - 15.2 镜头效果
 - 15.2.1 镜头效果全局设置
 - 15.2.2 光晕镜头效果
 - 15.2.3 光环镜头效果
 - 15.2.4 射线镜头效果
 - 15.2.5 自动二级光斑镜头效果
 - 15.2.6 手动二级光斑镜头效果
 - 15.2.7 星形镜头效果
 - 15.2.8 条纹镜头效果
 - 15.3 模糊
 - 15.3.1 均匀型模糊
 - 15.3.2 方向型模糊
 - 15.3.3 径向型模糊
 - 15.3.4 像素选择
 - 15.4 亮度和对比度
 - 15.5 色彩平衡
 - 15.6 胶片颗粒
 - 15.7 Hair和Fur
 - 15.8 实例制作——夜晚码头场景效果
 - 15.9 实例制作——南瓜马车
- 第16章 粒子系统与空间扭曲
 - 16.1 基础粒子系统
 - 16.1.1 “喷射”粒子系统
 - 16.1.2 “雪”粒子系统
 - 16.2 高级粒子系统
 - 16.2.1 粒子的基本参数
 - 16.2.2 粒子生成
 - 16.2.3 粒子类型
 - 16.2.4 粒子的运动继承
 - 16.2.5 粒子的旋转和碰撞
 - 16.2.6 粒子的气泡运动
 - 16.2.7 粒子的繁殖
 - 16.2.8 加载和保存预设
 - 16.2.9 “暴风雪”粒子系统
 - 16.2.10 “粒子云”粒子系统
 - 16.2.11 “超级喷射”粒子系统
 - 16.3 粒子流

- 16.3.1 创建“粒子流”
- 16.3.2 使用操作符
- 16.3.3 使用测试
- 16.4 针对于粒子系统的空间扭曲
 - 16.4.1 “力”类型的空间扭曲
 - 16.4.2 “导向器”类型的空间扭曲
- 16.5 实例制作——制作机械炮动画
- 16.6 实例制作——木材粉碎机
- 第17章 渲染与输出场景
 - 17.1 渲染命令
 - 17.1.1 主工具栏的渲染命令
 - 17.1.2 “渲染快捷方式”工具栏
 - 17.1.3 渲染帧窗口
 - 17.2 “渲染设置”对话框
 - 17.2.1 “公用”选项卡
 - 17.2.2 “渲染器”选项卡
 - 17.2.3 “光线跟踪器”选项卡
 - 17.2.4 高级照明
 - 17.3 使用mental ray渲染方式
 - 17.3.1 模拟真实光照环境
 - 17.3.2 散焦效果
- 第18章 创建动画
 - 18.1 动画基本知识
 - 18.1.1 动画的概念
 - 18.1.2 动画的帧和时间
 - 18.2 设置和控制动画
 - 18.2.1 设置简单动画
 - 18.2.2 控制动画
 - 18.2.3 设置关键点过滤器
 - 18.2.4 设置关键点切线
 - 18.2.5 “时间配置”对话框
 - 18.3 轨迹视图窗口
 - 18.3.1 使用“轨迹视图”窗口编辑动画
 - 18.3.2 认识功能曲线
 - 18.3.3 循环运动
 - 18.3.4 设置可视轨迹
 - 18.4 实例制作——油灯
- 第19章 高级动画技术
 - 19.1 正向运动
 - 19.1.1 对象的链接
 - 19.1.2 锁定和继承
 - 19.1.3 “图解视图”窗口
 - 19.2 反向运动
 - 19.2.1 使用反向运动设置动画的步骤
 - 19.2.2 反向运动设置方法
 - 19.2.3 编辑对象的IK参数
 - 19.3 使用动画控制器

- 19.3.1 指定动画控制器
- 19.3.2 控制器类型
- 19.4 参数关联
- 19.5 实例制作——投石车
- 第20章 V-Ray渲染器工作流程
- 20.1 使用V-Ray渲染器
- 20.2 设置摄影机
- 20.3 设置光源
- 20.4 设置材质
- 20.5 设置渲染
- 第21章 V-Ray物理摄影机和光源设置
- 21.1 V-Ray物理摄影机
- 21.1.1 V-Ray物理摄影机基本参数
- 21.1.2 设置景深模糊效果
- 21.1.3 设置运动模糊效果
- 21.2 V-Ray光源设置
- 21.2.1 VR太阳
- 21.2.2 VR灯光
- 21.2.3 V-RayIES光源
- 第22章 V-Ray材质设置基础
- 22.1 V-Ray材质基础参数设置
- 22.2 设置材质的反射效果
- 22.3 设置材质的折射效果
- 第23章 V-Ray贴图和材质类型
- 23.1 V-Ray贴图类型
- 23.1.1 边纹理贴图
- 23.1.2 多维子纹理贴图
- 23.1.3 HDRI贴图
- 23.2 V-Ray材质类型
- 23.2.1 VR材质包裹器
- 23.2.2 VR双面材质
- 23.2.3 VR混合材质与VR灯光材质
- 第24章 设置V-Ray渲染
- 24.1 设置渲染精度
- 24.2 设置场景效果
- 24.3 实现特殊效果
- 24.3.1 设置摄影机类型
- 24.3.2 设置焦散效果
- 24.4 控制色溢
- 24.5 使用发光贴图和灯光贴图文件
-

编辑推荐

结合平常学习、工作和生活需求，精选案例，学以致用设计了35个完整案例和180多个要点提示，由浅入深逐步掌握每章一个技术专题，紧密结合实战，技巧全面丰富超3G海量光盘，包含书中近35个案例同步教学视频

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>