第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787030328885

10位ISBN编号：7030328884

出版时间：2012-1

出版时间：科学出版社

作者：刘正旭

页数：592

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从入门到精通>>

内容概要

本书由国内资深三维专家编写，是一本系统学习3dsMax的操作方法和实战技能的技术手册。
全书共分12章，包括如何用3dsMax进行初级建模和高级建模，如何使用材质与贴图等制作效果，如何制作基础动画，如何制作效果图和建筑动画等。
各章之间既有一定的连续性，又可作为完整、独立的章节使用。
书中所举实例都有很强的针对性。
如果初学三维建模，建议从第1章学起。
如果已经掌握了初级建模技术，可以直接学习高级建模。
随书附带的DVD多媒体视频光盘中包括《3ds
Max 2012从入门到精通》所有实例的源文件、贴图和视频教程文件。

本书既可作为建筑、装潢、影视和动画制作人士的入门图书，也可作为各大艺术院校或培训机构学生的参考工具书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

1 基础知识
1.1 初步认识3dsMax
1.1.1 3dsMax概述
1.1.2 3dsMax的应用领域
1.1.3 3dsMax2012的新增功能
1.2 如何使用3dsMax2012
1.2.1 3dsMax的工作流程
1.2.2 安装3dsMax2012
1.2.3 首次使用3dsMax2012
2 熟悉3dsMax用户界面
2.1 主界面
2.1.1 认识3dsMax的界面
2.1.2 自定义用户界面
2.2 界面操作
2.2.1 显示UI的操作
2.2.2 四元菜单
2.2.3 控制卷展栏
2.3 视口
2.3.1 视口与视图的概述
2.3.2 视口控制工具的应用
2.3.3 3dsMax中对象的显示方式
2.3.4 视口盒
3 场景对象
3.1 创建简单对象
3.1.1 创建三维模型
3.1.2 创建几何体图形
3.2 对象的属性
3.2.1 对象信息
3.2.2 对象的交互性
3.2.3 显示属性
3.2.4 渲染控制
3.3 对象的选择
3.3.1 区域选择
3,3.2 按名称选择
3.3.3 过滤选择
3.3.4 命名选择集
3.4 创建电脑桌
3.4.1 创建电脑桌面的样条曲线
3.4.2 编辑桌面样条曲线
3.4.3 创建桌子腿部
3.4.4 制作桌子轮廓
3.4.5 制作桌子细节部分
3.4.6 制作桌面细节部分
4 对象的变换
4.1 对象基本变换

第一图书网, tushu007.com

4.1.1 认识三轴架和Gizmo
4.1.2 使用变换工具
4.1.3 精确变换
4.1.4 通过变换克隆对象
4.2 变换工具,
4.2.1 对齐工具
4.2.2 阵列工具
4.2.3 间隔工具
4.2.4 镜像工具
4.3 捕捉工具
4.3.1 维数捕捉
4.3.2 捕捉类型
4.3.3 角度捕捉
4.3.4 百分比捕捉
4.4 坐标系统与坐标中心点
4.4.1 参考坐标系
4.4.2 变换中心
4.5 制作魔方
4.5.1 制作魔方雏形轮廓
4.5.2 制作魔方外部轮廓
4.5.3 制作魔方外部细节
5 文件与场景管理
5.1 场景文件处理
5.1.1 项目文件夹解读
5.1.2 文件操作命令
5.2 常用文件处理工具
5.2.1 “ 资源浏览器 ”工具
5.2.2 “ 位图／光度学路径编辑器工具
5.2.3 “ Max文件查找程序 ”工具
5.3 场景的管理应用
5.3.1 场景状态的应用
5.3.2 层的应用
5.3.3 容器资源管理器的应用
6 复合对象的创建与修改
6.1 创建复合模型
6.1.1 创建放样对象
6.1.2 创建超级布尔
6.1.3 创建切割对象
6.2 修改器基础知识
6.2.1 认识修改器堆栈
6.2.2 修改器堆栈的应用
6.3 常用修改器
6.3.1 常用世界空间修改器
6.3.2 常用对象空间修改器
6.4 可编辑对象
6.4.1 可编辑样条线
6.4 ,2可编辑多边形

第一图书网, tushu007.com

6.4.3 可编辑网格和片面
6.5 制作鸟笼模型
6.5.1 制作鸟笼底座
6.5.2 制作鸟笼上部
6.5.3 制作鸟笼顶部
6.5.4 制作鸟笼细节部分
7 材质与帖图
7.1 材质基础知识
7.1.1 设计材质
7.1.2 材质编辑器
7.1.3 材质管理器
7.2 材质类型
7.2.1 “ 标准 ” 材质
7.2.2 “ 建筑 ” 材质
7.2.3 “ 混合 ” 材质
7.2.4 “ 合成 ” 材质
7.2.5 “ 双面 ” 材质
7.2.6 “ 多维／子对象 ” 材质
7.2.7 “ 顶／底 ” 材质
7.2.8 “ 无光／投影 ” 材质
7.3 贴图
7.3.1 2D贴图
……
8 摄影机和灯光
9 环境和效果
10 动画
11 效果图制作
12 建筑动画

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

图文并茂，专业超值。
对图片进行标识和对比，详解参数意义，展示抽象的参数如何转换成具象的应用效果　　141个范例实录涵盖基础建模、高级建模、材质与贴图、灯光、环境、基础动画、建筑动画，完整记录来自软件应用　　最前沿的操作过程和实践技法　　随书光盘　　125个实例的源文件和所用贴图　　110个视频教程文件，播放时间长达7小时　　本书图文并茂，专业超值。
书中对大量图片进行标识和对比，有助于读者理解抽象的参数和具象的应用效果之间的联系。
采用参数讲解与范例实录相结合的方法，使读者在明白参数意义的同时，能学会相关应用。
通过学习本书并勤于实践，就能独立制作出各种美妙的三维模型和精彩的动画效果。
随书光盘提供了书中所有实例的源文件、贴图，另外包含110个视频教程文件，播放时间长达7小时。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2012从入门到精通>>

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