

<<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>

## <<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。

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

## <<3ds Max 2012从入门到精通>>

- 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 制作魔方锥形轮廓
  - 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

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 材质与贴图

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

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。

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>