

<<3ds Max 2012中文版完全自学一>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012中文版完全自学一本通>>

13位ISBN编号：9787121146947

10位ISBN编号：7121146940

出版时间：2012-1

出版时间：电子工业出版社

作者：葛俊杰 编著

页数：684

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中文版完全自学一>>

内容概要

本书语言浅显易懂，知识非常详尽，通过很简洁的实例操作步骤具体说明如何熟练使用3dsMax2012。

在内容编排上尽量做到分门别类，条理清楚，使读者在阅读时能够很快把握书的总体结构和使用技巧。

。主要内容包括基础知识、对象的选择和变换、场景管理和界面定制、基本物体的创建、复合物体和辅助对象的创建、修改器和编辑工具、NURBS曲面建模、灯光、材质、摄影机和环境、渲染、动画、粒子系统和空间扭曲等，并通过数个案例对全书技术点进行总结。

本书不仅可以作为动画设计人员、建筑设计人员、影视动画设计人员的参考用书，也可以作为大专院校或相关专业培训机构的教材。

<<3ds Max 2012中文版完全自学一>>

书籍目录

第1章 基础知识

1.1 3ds Max的应用领域

1.1.1 建筑行业的应用

1.1.2 广告包装行业的应用

1.1.3 影视行业的应用

1.1.4 电影特效行业的应用

1.1.5 游戏行业的应用

1.2 动手操练——安装3ds Max 2012

1.3 3ds Max 2012的新增功能

1.4 3ds Max的工作流程

1.4.1 设置场景

1.4.2 建立对象模型

1.4.3 使用材质

1.4.4 放置灯光和摄影机

1.4.5 设置场景动画

1.4.6 渲染场景

1.5 认识3ds Max的界面

1.6 动手操练——3ds Max中物体的显示方式

1.7 3ds Max的视图布局

1.7.1 动手操练——3ds Max的视口设置

1.7.2 动手操练——3ds Max的视图背景

1.7.3 动手操练——操作视图

1.8 动手操练——加速显示

1.9 动手操练——隐藏冻结物体

第2章 对象的选择和变换

2.1 选择对象的基本知识

2.2 动手操练——按区域选择

2.3 动手操练——按名称选择

2.4 动手操练——使用命名选择集

2.5 动手操练——使用选择过滤器

2.6 动手操练——孤立当前选择

2.7 变换命令

2.7.1 “选择并移动”按钮

2.7.2 “选择并旋转”按钮

2.7.3 “选择并缩放”弹出按钮

2.8 变换坐标和坐标中心

2.8.1 参考坐标系

2.8.2 使用轴点中心

2.8.3 使用选择中心

2.8.4 使用变换坐标中心

2.9 变换约束

2.9.1 限制到X轴

2.9.2 限制到Y轴

2.9.3 限制到Z轴

2.9.4 限制到XY轴

<<3ds Max 2012中文版完全自学一>>

2.10 变换工具

2.10.1 动手操练——镜像工具

2.10.2 动手操练——阵列工具

2.10.3 动手操练——间隔工具

2.10.4 动手操练——克隆并对齐工具

2.10.5 动手操练——对齐工具

2.11 捕捉

2.11.1 捕捉工具

2.11.2 动手操练——捕捉类型

2.12 课后习题

第3章 场景管理和界面定制

3.1 动手操练——组

3.2 图解视图

3.3 动手操练——命令选择集

3.4 动手操练——界面管理

3.5 设置快捷键

3.6 动手操练——自定义工具

3.7 动手操练——设定快捷菜单

3.8 动手操练——设置菜单

3.9 动手操练——设置颜色

3.10 课后习题

第4章 基本物体的创建

4.1 创建面板

4.2 标准几何体

4.3 扩展基本体

4.4 AEC扩展对象

4.5 魔方建模

4.5.1 动手操练——制作魔方轮廓

4.5.2 动手操练——制作魔方外部轮廓

4.5.3 动手操练——制作魔方外部细节

4.6 电脑桌建模

4.6.1 动手操练——创建电脑桌面的样条曲线

4.6.2 动手操练——编辑样条曲线制作桌面

4.6.3 动手操练——创建桌子腿部

4.6.4 动手操练——制作桌子轮廓

4.6.5 动手操练——制作桌子细节部分

4.6.6 动手操练——继续制作桌面细节部分

4.7 奔驰车标

4.7.1 动手操练——制作车标中心部分模型

4.7.2 动手操练——继续制造中心模型

4.7.3 动手操练——制作车标外部圆环部分

4.8 小闹钟模型

4.8.1 动手操练——创建基本体进行操作

4.8.2 动手操练——制作小闹钟主体模型

4.8.3 动手操练——继续制作主体模型

4.8.4 动手操练——作小闹钟顶部装饰

4.8.5 动手操练——继续制作顶部装饰

<<3ds Max 2012中文版完全自学一>>

4.8.6 动手操练——制作闹钟表盘部分

4.8.7 动手操练——继续制作表盘细节

4.8.8 动手操练——制作指针部分

4.8.9 动手操练——制作底盘部分

4.9 小亭子模型

4.9.1 动手操练——制作小亭子轮廓

4.9.2 动手操练——继续制作小亭子轮廓

4.9.3 动手操练——制作小亭子顶部主体

4.9.4 动手操练——继续制作顶部模型

4.10 鸟笼模型

4.10.1 动手操练——制作鸟笼底座

4.10.2 动手操练——制作鸟笼上部分

4.10.3 动手操练——制作鸟笼顶部

4.10.4 动手操练——制作鸟笼细节部分

4.11 课后习题

第5章 复合物体和辅助对象的创建

5.1 复合对象

5.1.1 动手操练——变形复合对象

5.1.2 动手操练——散布复合对象

5.1.3 动手操练——一致复合对象

5.1.4 动手操练——连接复合对象

5.1.5 动手操练——水滴网格复合对象

5.1.6 动手操练——图形合并复合对象

5.1.7 动手操练——布尔复合对象

5.1.8 动手操练——地形复合对象

5.1.9 动手操练——放样复合对象

5.1.10 动手操练——网格化复合对象

5.2 变形命令建模——床

5.2.1 动手操练——制作床体

5.2.2 动手操练——制作枕头

5.2.3 动手操练——制作布料

5.3 变形命令建模——电脑椅

5.3.1 动手操练——制作电脑椅的坐垫

5.3.2 动手操练——制作电脑椅的坐垫和扶手

5.3.3 动手操练——制作电脑椅的支架

5.4 课后习题

第6章 修改器和编辑工具

6.1 使用修改面板

6.2 使用修改器堆栈

6.3 动手操练——编辑堆栈

6.4 编辑修改器和可编辑对象

6.5 仙人球

6.5.1 动手操练——绘制花盆

6.5.2 动手操练——创建基本体

6.5.3 动手操练——制作仙人球球体

6.5.4 动手操练——制作仙人球针刺部分

6.6 剪刀模型

<<3ds Max 2012中文版完全自学一>>

- 6.6.1 动手操练——导入参考图
- 6.6.2 动手操练——创建基本体
- 6.6.3 动手操练——继续编辑基本体
- 6.6.4 动手操练——制作剪刀下部分细节
- 6.6.5 动手操练——继续制作下部模型
- 6.6.6 动手操练——制作剪刀上部分细节
- 6.6.7 动手操练——继续制作剪刀上部分细节
- 6.7 蜻蜓模型
 - 6.7.1 动手操练——导入参考图
 - 6.7.2 动手操练——创建参考体
 - 6.7.3 动手操练——调整参考体位置
 - 6.7.4 动手操练——制作蜻蜓头部模型
 - 6.7.5 动手操练——继续制作蜻蜓头部模型
 - 6.7.6 动手操练——继续制作蜻蜓头部
 - 6.7.7 动手操练——制作蜻蜓的身体部分
 - 6.7.8 动手操练——制作蜻蜓尾部
 - 6.7.9 动手操练——制作蜻蜓腿部
 - 6.7.10 动手操练——制作蜻蜓翅膀部分
- 6.8 雨伞模型
 - 6.8.1 动手操练——制作伞面
 - 6.8.2 动手操练——继续制作伞面模型
 - 6.8.3 动手操练——制作伞把部分
 - 6.8.4 动手操练——制作伞面细节部分
 - 6.8.5 动手操练——继续制作伞面细节部分
 - 6.8.6 动手操练——制作伞把细节部分
 - 6.8.7 动手操练——继续制作伞把细节部分
 - 6.8.8 动手操练——继续制作伞把细节及支撑部分
 - 6.8.9 动手操练——继续制作支撑的细节模型
 - 6.8.10 动手操练——继续制作伞把底部的细节
- 6.9 课后习题
- 第7章 NURBS曲面建模
 - 7.1 NURBS模型的转换方法
 - 7.1.1 动手操练——通过标准几何体转换NURBS
 - 7.1.2 动手操练——通过曲线转换NURBS
 - 7.1.3 动手操练——通过放样转换NURBS
 - 7.1.4 动手操练——万能转换NURBS
 - 7.2 动手操练——NURBS标准建模方法
 - 7.3 NURBS曲面成形工具
 - 7.3.1 动手操练——挤出工具
 - 7.3.2 动手操练——车削工具
 - 7.3.3 动手操练——规则成形工具
 - 7.3.4 动手操练——封口成形工具
 - 7.3.5 动手操练——U向放样工具
 - 7.3.6 动手操练——UV放样工具
 - 7.3.7 动手操练——单轨扫描工具
 - 7.3.8 动手操练——双轨扫描工具
 - 7.3.9 动手操练——变换工具

<<3ds Max 2012中文版完全自学一>>

- 7.3.10 动手操练——偏移工具
- 7.3.11 动手操练——混合工具
- 7.3.12 动手操练——镜像曲面工具
- 7.3.13 动手操练——多边融合曲面工具
- 7.3.14 动手操练——多重剪切工具
- 7.3.15 动手操练——圆角工具
- 7.4 曲线编辑工具
- 7.4.1 简单编辑工具
- 7.4.2 一般编辑工具
- 7.4.3 动手操练——复杂编辑工具
- 7.5 苹果模型
- 7.5.1 动手操练——制苹果主体部分
- 7.5.2 动手操练——制作苹果把柄部分
- 7.5.3 动手操练——继续制作苹果把柄部分
- 7.5.4 动手操练——制作苹果把柄细节模型
- 7.6 课后习题
- 第8章 灯光
- 8.1 真实光理论
- 8.2 自然光属性
- 8.3 标准灯光
- 8.3.1 动手操练——泛光灯
- 8.3.2 动手操练——聚光灯
- 8.3.3 动手操练——天光灯
- 8.4 光度学灯光
- 8.4.1 动手操练——目标灯光
- 8.4.2 自由灯光
- 8.4.3 动手操练——灯光投射投影
- 8.5 VRay专用灯光
- 8.5.1 基本参数设置
- 8.5.2 阴影的参数设置
- 8.6 酒店大堂
- 8.6.1 动手操练——模拟室外天光
- 8.6.2 动手操练——模拟人工光源
- 8.7 动手操练——建筑动画的灯光打法
- 8.8 走廊效果图制作
- 8.8.1 动手操练——模型环境光
- 8.8.2 动手操练——模拟人工光
- 8.9 写字楼渲染
- 8.9.1 动手操练——场景灯光设置
- 8.9.2 动手操练——Photoshop后期处理
- 8.10 课后习题
- 第9章 材质
- 9.1 材质编辑器简介
- 9.1.1 精简材质编辑器
- 9.1.2 材质编辑器基本工具
- 9.1.3 Slate材质编辑器
- 9.1.4 活动视图中的材质和贴图节点

- 9.1.5 控制器节点
- 9.2 阴影类型分析及贴图基本属性
 - 9.2.1 材质阴影类型
 - 9.2.2 Blinn和Phong材质阴影类型
 - 9.2.3 (M) 金属材质阴影类型
 - 9.2.4 (ML) 多层材质阴影类型
 - 9.2.5 ren-Nayar- Blinn材质阴影类型
 - 9.2.6 Strauss材质阴影类型
 - 9.2.7 半透明明暗器材材质阴影类型
- 9.3 主要材质类型
 - 9.3.1 高级照明覆盖
 - 9.3.2 混合 (Blend) 材质类型
 - 9.3.3 合成材质类型
 - 9.3.4 双面材质类型
 - 9.3.5 Ink ' n Paint卡通材质类型
 - 9.3.6 天光 / 投影材质
 - 9.3.7 变形器材质类型
 - 9.3.8 多维/子对象材质类型
 - 9.3.9 光线跟踪材质类型
 - 9.3.10 壳材质类型
 - 9.3.11 虫漆材质类型
 - 9.3.12 标准材质类型
 - 9.3.13 顶 / 底材质类型
 - 9.3.14 建筑材质类型
 - 9.3.15 MR材质类型
 - 9.3.16 实际应用全局光照
- 9.4 VRay材质类型
 - 9.4.1 VRayMtl材质类型
 - 9.4.2 VRay灯光材质类型
 - 9.4.3 VRay材质包裹器材质类型
- 9.5 VRay贴图类型
 - 9.5.1 VRay贴图类型
 - 9.5.2 VRayHDRI贴图类型
 - 9.5.3 VRay边纹理贴图类型
- 9.6 动手操练——玛瑙项链
- 9.7 动手操练——车漆材质
- 9.8 课后习题
- 第10章 摄影机和环境
 - 10.1 摄影机
 - 10.1.1 动手操练——景深
 - 10.1.2 动手操练——摄影机应用实例 (动态模糊)
 - 10.2 环境控制
 - 10.3 动手操练——制作大气环境
 - 10.4 炙热的太阳
 - 10.4.1 动手操练——制作太阳和火焰辅助体
 - 10.4.2 动手操练——给辅助体增加火焰效果
 - 10.4.3 动手操练——设置背景

<<3ds Max 2012中文版完全自学一>>

10.4.4 动手操练——编辑太阳材质

10.4.5 动手操练——加入太阳辉光效果

10.5 海底体光

10.5.1 动手操练——制作海底

10.5.2 动手操练——制作海底光线

10.6 课后习题

第11章 渲染

11.1 渲染参数设置

11.1.1 渲染工具

11.1.2 渲染设置对话框

11.1.3 公用参数

11.1.4 渲染帧窗口

11.1.5 渲染输出面板

11.2 V-Ray渲染器

11.3 动手操练——设置V-Ray渲染器

11.4 阳光棚榻米渲染

11.4.1 动手操练——创建目标摄影机

11.4.2 动手操练——测试渲染设置

11.4.3 动手操练——场景灯光设置

11.4.4 动手操练——场景材质设置

11.4.5 动手操练——设置墙体材质

11.4.6 动手操练——设置地板材质

11.4.7 动手操练——设置坐垫材质

11.4.8 动手操练——设置椅子材质

11.4.9 动手操练——设置电视和音箱材质

11.4.10 动手操练——设置不锈钢雕塑材质

11.4.11 动手操练——设置射灯材质

11.4.12 动手操练——设置盆景材质

11.4.13 动手操练——设置室外环境

11.5 浴室渲染

11.5.1 动手操练——布置浴室灯光

11.5.2 动手操练——测试渲染设置

11.5.3 动手操练——场景灯光设置

11.5.4 动手操练——场景材质设置

11.5.5 动手操练——设置墙体和地板材质

11.5.6 动手操练——设置衣柜材质

11.5.7 动手操练——设置玻璃材质、不锈钢材质和白瓷材质

11.5.8 动手操练——设置穿衣镜材质

11.5.9 动手操练——设置毛巾材质

11.5.10 动手操练——设置垃圾桶材质

11.5.11 动手操练——设置花瓶材质

11.5.12 动手操练——设置钟表材质

11.6 课后习题

第12章 动画

12.1 关键帧动画

12.1.1 动手操练——自动记录关键点

12.1.2 动手操练——手动记录关键帧

<<3ds Max 2012中文版完全自学一>>

- 12.1.3 动手操练——旋转动画
- 12.1.4 动手操练——缩放动画
- 12.2 动画约束
 - 12.2.1 动手操练——附着约束
 - 12.2.2 动手操练——曲面约束
 - 12.2.3 动手操练——路径约束
 - 12.2.4 动手操练——位置约束
- 12.3 动手操练——基本轨迹编辑方法
- 12.4 动手操练——Look At动画
- 12.5 动手操练——Noise噪波动画
- 12.6 动手操练——音乐动画
- 12.7 动手操练——蝴蝶飞舞动画
- 12.8 动手操练——乒乓球动画
- 12.9 动手操练——循环动画
- 12.10 动手操练——重复动画
- 12.11 动手操练——动画时间编辑
- 12.12 动手操练——霓虹灯动画
- 12.13 动手操练——圣诞树动画
- 12.14 动手操练——光效动画
- 12.15 动手操练——海底体光动画
- 12.16 了解Character Studio (角色工作室)
 - 12.16.1 了解biped (两足动物)
 - 12.16.2 动手操练——走路动画
- 12.17 课后习题
- 第13章 粒子系统和空间扭曲
 - 13.1 粒子系统
 - 13.1.1 喷射粒子系统
 - 13.1.2 雪粒子系统
 - 13.1.3 暴风雪粒子系统
 - 13.1.4 粒子云粒子系统
 - 13.1.5 粒子阵列粒子系统
 - 13.1.6 超级喷射粒子系统
 - 13.2 动手操练——超级粒子喷泉
 - 13.3 动手操练——粒子流体动画
 - 13.4 动手操练——物体爆炸碎片
 - 13.5 动手操练——变形动画
 - 13.6 动手操练——Box 4*4动画
 - 13.7 动手操练——噪波动画
 - 13.8 课后习题
- 第14章 综合应用
 - 14.1 设置材质贴图
 - 14.1.1 动手操练——设置地面贴图
 - 14.1.2 动手操练——设置墙体材质
 - 14.1.3 动手操练——竹子材质设置
 - 14.1.4 动手操练——石头瓦罐材质设置
 - 14.1.5 动手操练——柜子的材质
 - 14.1.6 动手操练——电视材质设置

14.1.7 动手操练——沙发部分材质设置

14.1.8 动手操练——其他部分材质

14.2 设置灯光渲染

14.2.1 动手操练——模拟室外天光

14.2.2 动手操练——模拟室内人工光源

14.2.3 动手操练——确定主光源

14.3 后期效果处理

14.3.1 动手操练——调整整体画面

14.3.2 动手操练——局部画面调节

14.4 飞机动画制作

14.4.1 动手操练——在路径上飞行

14.4.2 动手操练——链接控制飞行

14.4.3 动手操练——方向控制飞行

14.4.4 动手操练——噪波控制飞行

14.4.5 动手操练——交换路径飞行

14.5 课后习题

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《3ds Max 2012中文版完全自学一本通》根据用户的实际需求，从学习的角度由浅入深、循序渐进、详细地讲解了软件的设计功能。

内容编排上尽量做到分门别类，条理清楚，使读者在阅读时，能够很快把握全书的总体结构和相关的操作方法。

案例经典，技术含量高，全部来自作者实战案例，具有很强的实用性、指导性和可操作性。

“基础知识+实用案例+案例拓展的结构模式”，学用紧密结合，简洁易懂的实例操作，详细讲解如何进行三维图形设计，丰富的专业知识和详细的操作技巧说明，具有商业级设计水平的案例，近一个实战案例，提高动手能力，提供实例源文件、素材，赠送多个素材文件，一个大型综合案例，全方位检测学习效果。

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>