

<<中文版3ds Max 2012实用教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2012实用教程>>

13位ISBN编号：9787115268501

10位ISBN编号：7115268509

出版时间：2012-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象

页数：360

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>

<<中文版3ds Max 2012实用教程>>

内容概要

这是一本全面介绍中文版3ds Max 2012基本功能及实际应用的书籍，包含3ds Max的建模、灯光、摄影机、材质、环境和效果、渲染、粒子系统、动力学、毛发系统和动画技术等内容。

《中文版3ds Max 2012实用教程》完全针对零基础读者而开发，是入门级读者快速而全面掌握3ds Max 2012的必备参考书。

《中文版3ds Max 2012实用教程》内容均以各种重要技术为主线，然后对每个技术版本中的重点内容进行细分介绍，并安排实际工作中经常遇到的各种项目作为课堂案例和课堂练习，让学生可以快速上手，熟悉软件功能和制作思路。

另外，在每个技术章节后的最后都安排了课后习题，这些课后习题既能达到强化训练的目的，又可以做到让学生在不出校园的情况下就能更多地了解以后在实际工作中会做些什么！该做些什么！

《中文版3ds Max 2012实用教程》附带1张DVD教学光盘，内容包括本书所有案例的源文件、效果图、场景文件、贴图文件与多媒体教学录像。

另外，我们还为学生精心准备了中文版3ds Max

2012快捷键索引和效果图制作实用附录(内容包括常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸)，以方便学生学习。

同时本书还配备了PPT课件等丰富的教学资源供教师使用。

《中文版3ds Max 2012实用教程》可以作为3ds Max 2012自学人员的参考用书。

同时也非常适合院校和培训机构艺术专业课程作为教材使用，本书所有内容均采用中文版3ds Max 2012、VRay 2.0 SP1进行编写。

书籍目录

第1章 认识3ds Max 2012

- 1.1 3ds Max 2012的应用领域
- 1.2 3ds Max 2012的工作界面
 - 1.2.1 标题栏
 - 1.2.2 菜单栏
 - 1.2.3 主工具栏
 - 1.2.4 视口区域
 - 1.2.5 命令面板
 - 1.2.6 时间尺
 - 1.2.7 状态栏
 - 1.2.8 时间控制按钮
 - 1.2.9 视图导航控制按钮

1.3 本章小节

第2章 基础建模

- 2.1 建模常识
 - 2.1.1 建模思路解析
 - 2.1.2 参数化对象与可编辑对象
 - 2.1.3 建模的常用方法
- 2.2 创建标准基本体
 - 2.2.1 长方体
 - 2.2.2 圆锥体
 - 2.2.3 球体
 - 2.2.4 几何球体
 - 2.2.5 圆柱体
 - 2.2.6 管状体
 - 2.2.7 圆环
 - 2.2.8 四棱锥
 - 2.2.9 茶壶
 - 2.2.10 平面
- 2.3 创建扩展基本体
 - 2.3.1 异面体
 - 2.3.2 切角长方体
 - 2.3.3 切角圆柱体
- 2.4 创建复合对象
 - 2.4.1 图形合并
 - 2.4.2 布尔
 - 2.4.3 放样
- 2.5 创建二维图形
 - 2.5.1 线
 - 2.5.2 文本
- 2.6 本章小结
- 2.7 课后习题
 - 2.7.1 课后习题1——衣柜
 - 2.7.2 课后习题2——单人沙发
 - 2.7.3 课后习题3——时尚台灯

第3章 高级建模

3.1 修改器基础知识

- 3.1.1 修改器堆栈
- 3.1.2 为对象加载修改器
- 3.1.3 修改器的排序
- 3.1.4 启用与禁用修改器
- 3.1.5 编辑修改器
- 3.1.6 修改器的种类

3.2 常用修改器

- 3.2.1 挤出修改器
- 3.2.2 倒角修改器
- 3.2.3 车削修改器
- 3.2.4 弯曲修改器
- 3.2.5 扭曲修改器
- 3.2.6 置换修改器
- 3.2.7 噪波修改器
- 3.2.8 FFD修改器
- 3.2.9 晶格修改器
- 3.2.10 平滑类修改器

3.3 多边形建模

- 3.3.1 塌陷多边形对象
- 3.3.2 编辑多边形对象

3.4 Graphite建模工具

- 3.4.1 调出Graphite建模工具
- 3.4.2 切换Graphite建模工具的显示状态
- 3.4.3 Graphite建模工具的参数面板

3.5 网格建模

- 3.5.1 转换网格对象
- 3.5.2 编辑网格对象

3.6 NURBS建模

- 3.6.1 NURBS对象类型
- 3.6.2 转换NURBS对象
- 3.6.3 编辑NURBS对象
- 3.6.4 NURBS工具箱

3.7 本章小结

3.8 课后习题

- 3.8.1 课后习题1——欧式台灯
- 3.8.2 课后习题2——珠帘
- 3.8.3 课后习题3——圆床
- 3.8.4 课后习题4——简约沙发
- 3.8.5 课后习题5——U盘

第4章 灯光技术

4.1 初识灯光

- 4.1.1 灯光的功能
- 4.1.2 3ds Max中的灯光

4.2 光度学灯光

- 4.2.1 目标灯光

<<中文版3ds Max 2012实用教程>>

- 4.2.2 自由灯光
- 4.2.3 mr Sky门户
- 4.3 标准灯光
 - 4.3.1 目标聚光灯
 - 4.3.2 自由聚光灯
 - 4.3.3 目标平行光
 - 4.3.4 自由平行光
 - 4.3.5 泛光灯
 - 4.3.6 天光
 - 4.3.7 mr区域泛光灯
 - 4.3.8 mr区域聚光灯
- 4.4 V-Ray灯光
 - 4.4.1 V-Ray光源
 - 4.4.2 V-Ray太阳
 - 4.4.3 V-Ray天空
- 4.5 本章小结
- 4.6 课后习题
 - 4.6.1 课后习题1——客厅台灯灯光
 - 4.6.2 课后习题2——卧室柔和灯光
 - 4.6.3 课后习题3——休闲室夜景
- 第5章 摄影机技术
 - 5.1 真实摄影机的结构
 - 5.2 摄影机的相关术语
 - 5.2.1 镜头
 - 5.2.2 焦平面
 - 5.2.3 光圈
 - 5.2.4 快门
 - 5.2.5 胶片感光度
 - 5.3 3ds Max中的摄影机
 - 5.3.1 目标摄影机
 - 5.3.2 V-Ray物理像机
 - 5.4 本章小结
 - 5.5 课后习题
 - 5.5.1 课后习题1——制作景深桃花
 - 5.5.2 课后习题2——制作运动模糊效果
- 第6章 材质与贴图技术
 - 6.1 初识材质
 - 6.2 材质编辑器
 - 6.2.1 菜单栏
 - 6.2.2 材质球示例窗
 - 6.2.3 工具栏
 - 6.2.4 参数控制区
 - 6.3 材质资源管理器
 - 6.3.1 场景面板
 - 6.3.2 材质面板
 - 6.4 常用材质
 - 6.4.1 标准材质

<<中文版3ds Max 2012实用教程>>

- 6.4.2 混合材质
- 6.4.3 墨水油漆材质
- 6.4.4 多维/子对象材质
- 6.4.5 V-Ray发光材质
- 6.4.6 V-Ray双面材质
- 6.4.7 V-Ray混合材质
- 6.4.8 V-RayMtl材质
- 6.5 常用贴图
 - 6.5.1 不透明度贴图
 - 6.5.2 棋盘格贴图
 - 6.5.3 位图贴图
 - 6.5.4 渐变贴图
 - 6.5.5 平铺贴图
 - 6.5.6 衰减贴图
 - 6.5.7 噪波贴图
 - 6.5.8 斑点贴图
 - 6.5.9 泼溅贴图
 - 6.5.10 混合贴图
 - 6.5.11 细胞贴图
 - 6.5.12 法线凹凸贴图
 - 6.5.13 V-RayHDRI贴图
- 6.6 本章小结
- 6.7 课后习题
 - 6.7.1 课后习题1——餐厅材质
 - 6.7.2 课后习题2——办公室材质
- 第7章 环境和效果
 - 7.1 环境
 - 7.1.1 背景与全局照明
 - 7.1.2 曝光控制
 - 7.1.3 大气
 - 7.2 效果
 - 7.2.1 镜头效果
 - 7.2.2 模糊
 - 7.2.3 亮度和对比度
 - 7.2.4 色彩平衡
 - 7.2.5 胶片颗粒
 - 7.3 本章小结
 - 7.4 课后习题
 - 7.4.1 课后习题1——加载环境贴图
 - 7.4.2 课后习题2——燃烧的火柴
 - 7.4.3 课后习题3——制作雪山雾
 - 7.4.4 课后习题4——制作胶片颗粒特效
- 第8章 灯光/材质/渲染综合运用
 - 8.1 渲染的基本常识
 - 8.1.1 渲染器的类型
 - 8.1.2 渲染工具
 - 8.2 默认扫描线渲染器

<<中文版3ds Max 2012实用教程>>

- 8.3 mental ray渲染器
 - 8.3.1 间接照明
 - 8.3.2 渲染器
- 8.4 V-Ray渲染器
 - 8.4.1 VR-基项
 - 8.4.2 VR-间接照明
 - 8.4.3 VR-设置
- 8.5 课堂案例——家装客厅柔和灯光表现
 - 8.5.1 材质制作
 - 8.5.2 设置测试渲染参数
 - 8.5.3 灯光设置
 - 8.5.4 设置最终渲染参数
- 8.6 课堂案例——工装酒吧室内灯光表现
 - 8.6.1 材质制作
 - 8.6.2 灯光设置
 - 8.6.3 渲染设置
- 8.7 课堂案例——恐龙CG表现
 - 8.7.1 灯光设置
 - 8.7.2 设置测试渲染参数
 - 8.7.3 材质制作
 - 8.7.4 添加背景
 - 8.7.5 添加景深特效
 - 8.7.6 设置最终渲染参数
 - 8.7.7 用Photoshop制作体积光
- 8.8 本章小结
- 8.9 课后习题
 - 8.9.1 课后习题1——家装书房日光表现
 - 8.9.2 课后习题2——工装商店日光表现
 - 8.9.3 课后习题3——窗前蝴蝶CG表现
- 第9章 粒子系统与空间扭曲
 - 9.1 粒子系统
 - 9.1.1 PF Source(粒子流源)
 - 9.1.2 喷射
 - 9.1.3 雪
 - 9.1.4 超级喷射
 - 9.1.5 暴风雪
 - 9.1.6 粒子阵列
 - 9.1.7 粒子云
 - 9.2 空间扭曲
 - 9.2.1 力
 - 9.2.2 导向器
 - 9.2.3 几何/可变形
 - 9.3 本章小结
 - 9.4 课后习题
 - 9.4.1 课后习题1——制作烟花爆炸动画
 - 9.4.2 课后习题2——制作金鱼吐泡泡动画
- 第10章 动力学

<<中文版3ds Max 2012实用教程>>

- 10.1 动力学MassFX概述
- 10.2 创建动力学MassFX
 - 10.2.1 MassFX工具
 - 10.2.2 模拟工具
 - 10.2.3 创建刚体
- 10.3 创建约束
- 10.4 本章小结
- 10.5 课后习题
 - 10.5.1 课后习题1——制作弹力球动力学刚体动画
 - 10.5.2 课后习题2——制作小球撞墙运动学刚体动画
- 第11章 毛发系统
 - 11.1 毛发系统概述
 - 11.2 制作毛发
 - 11.2.1 Hair和Fur(WSM)修改器
 - 11.2.2 V-Ray毛发
 - 11.3 本章小结
 - 11.4 课后习题
 - 11.4.1 课后习题1——制作牙刷
 - 11.4.2 课后习题2——制作地毯
- 第12章 动画技术
 - 12.1 动画概述
 - 12.2 基础动画
 - 12.2.1 动画制作工具
 - 12.2.2 曲线编辑器
 - 12.2.3 约束
 - 12.2.4 变形器修改器
 - 12.3 高级动画
 - 12.3.1 骨骼
 - 12.3.2 蒙皮
 - 12.4 本章小结
 - 12.5 课后习题
 - 12.5.1 课后习题1——制作蝴蝶飞舞动画
 - 12.5.2 课后习题2——制作露珠变形动画
- 附录1 3ds Max快捷键索引
- 附录2 效果图制作实用索引
- 附录3 课堂案例索引
- 附录4 课堂练习索引
- 附录5 课后习题索引

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《中文版3ds Max 2012实用教程》编辑推荐：新编实战型全功能入门教程，软件功能全面讲解+实战案例全面演练+商业应用全面接触！

附教学光盘：包含书中所有案例文件、包含书中所有案例的教学录像、包含书中所有课后习题的教学录像、包含配套教学PPT课件。

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>