

<<3ds Max 2011入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011入门与提高>>

13位ISBN编号：9787115269225

10位ISBN编号：711526922X

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电

作者：王珂

页数：332

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 2011入门与提高>>

内容概要

本书根据使用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16章，分别介绍了3ds Max 2011的基本操作、创建基础三维模型、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、网格建模方法、多边形建模方法、面片建模方法、使用材质编辑器、材质的贴图通道、使用贴图坐标、使用灯光照明、创建摄影机、真实的环境气氛、渲染与输出场景、创建动画等内容。本书在介绍3ds Max 2011软件功能的同时，讲解了100多个实例，这些实例包括产品设计效果图、室内效果图、室外场景效果图、卡通模型制作、角色建模、渲染合成等内容。附带的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。

本书采用“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和平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。

<<3ds Max 2011入门与提高>>

书籍目录

第1章 熟悉3ds Max 2011

- 1.1 如何更好地学习3ds Max 2011
- 1.2 工作视图
- 1.3 视图控制区
- 1.4 选择对象
 - 1.4.1 选择对象命令
 - 1.4.2 区域选择
- 1.5 变换对象
 - 1.5.1 变换控制柄
 - 1.5.2 精确地变换对象
 - 1.5.3 移除变换命令
- 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

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 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

第3章 使用编辑修改器建模

- 3.1 编辑修改器的基本使用方法
 - 3.1.1 添加编辑修改器
 - 3.1.2 为选择集添加编辑修改器
 - 3.1.3 编辑修改器与变换命令
 - 3.1.4 使用堆栈栏
 - 3.1.5 塌陷堆栈栏中的编辑修改器
 - 3.1.6 编辑修改器的公共特征
- 3.2 使用编辑修改器建模
 - 3.2.1 “弯曲”修改器
 - 3.2.2 “噪波”修改器
 - 3.2.3 “拉伸”修改器

第4章 二维图形建模方法

- 4.1 创建二维图形

<<3ds Max 2011入门与提高>>

- 4.1.1 认识二维图形
- 4.1.2 创建规则二维图形
- 4.1.3 创建不规则二维图形
- 4.1.4 二维图形的公共参数
- 4.2 编辑样条线
 - 4.2.1 转化为可编辑样条线
 - 4.2.2 顶点
 - 4.2.3 线段
 - 4.2.4 样条线
- 4.3 使用二维图形建模
 - 4.3.1 使用“挤出”编辑修改器建模
 - 4.3.2 使用“倒角”编辑修改器建模
 - 4.3.3 使用“车削”编辑修改器建模
- 第5章 复合对象建模方法
 - 5.1 创建复合对象
 - 5.1.1 散布
 - 5.1.2 图形合并
 - 5.2 使用布尔运算
 - 5.2.1 “布尔”运算的类型
 - 5.2.2 对执行过布尔运算的对象进行编辑
 - 5.3 实例制作——古建筑效果图
 - 5.4 创建放样对象
 - 5.4.1 创建放样对象
 - 5.4.2 使用多个截面图形进行放样
 - 5.4.3 编辑放样对象
 - 5.4.4 放样对象的子对象
 - 5.5 PrpBoolean
 - 5.6 ProCutter复合对象
- 第6章 网格建模方法
 - 6.1 网格对象的创建方法
 - 6.1.1 通过塌陷创建网格对象
 - 6.1.2 使用“编辑网格”编辑修改器
 - 6.1.3 使用“塌陷”工具
 - 6.2 编辑网格模型
 - 6.2.1 网格对象的公共命令
 - 6.2.2 “编辑几何体”卷展栏
 - 6.2.3 编辑“顶点”子对象
 - 6.2.4 编辑“边”子对象
 - 6.2.5 编辑“面”、“多边形”和“元素”子对象
- 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

<<3ds Max 2011入门与提高>>

- 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

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

第9章 使用材质编辑器

- 9.1 使用板岩材质编辑器
 - 9.1.1 板岩材质编辑器界面简介
 - 9.1.2 板岩材质编辑器的编辑工具介绍
 - 9.1.3 板岩材质编辑器工作模式介绍
- 9.2 熟悉精简材质编辑器
- 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 材质的明暗器类型
 - 9.3.4 使用半透明设置材质

第10章 材质的贴图通道

- 10.1 环境光颜色
- 10.2 漫反射颜色
- 10.3 高光颜色
- 10.4 高光级别
- 10.5 光泽度
- 10.6 自发光
- 10.7 不透明度
- 10.8 过滤色
- 10.9 凹凸
- 10.10 反射
 - 10.10.1 基本反射贴图
 - 10.10.2 自动反射贴图
 - 10.10.3 平面镜反射贴图
- 10.11 折射
- 10.12 置换

第11章 使用贴图坐标

- 11.1 认识UVW坐标空间

<<3ds Max 2011入门与提高>>

11.2 使用“UVW贴图”编辑修改器设置贴图坐标

第12章 使用灯光照明

12.1 使用灯光的基本原理

12.1.1 自然照明

12.1.2 人工照明

12.1.3 环境光

12.2 标准灯光

12.2.1 目标聚光灯

12.2.2 自由聚光灯

12.2.3 目标平行光

12.2.4 自由平行光

12.2.5 泛光灯

12.2.6 天光

12.2.7 mr区域泛光灯

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

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 更改背景色彩

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

14.3.4 体积光

第15章 渲染与输出场景

15.1 渲染命令

15.2 “渲染设置”对话框

15.2.1 “公用”选项卡

15.2.2 “光线跟踪器”选项卡

15.2.3 高级照明

第16章 创建动画

16.1 动画基本知识

16.1.1 动画的概念

16.1.2 动画的帧和时间

<<3ds Max 2011入门与提高>>

16.2 设置和控制动画

16.2.1 设置简单动画

16.2.2 控制动画

16.2.3 设置关键点过滤器

16.2.4 设置关键点切线

16.2.5 “时间配置”对话框

16.3 轨迹视图窗口

16.3.1 使用“轨迹视图”窗口编辑动画

16.3.2 认识功能曲线

16.3.3 循环运动

<<3ds Max 2011入门与提高>>

编辑推荐

多年畅销图书的精华内容集合，由一线工作人员和有丰富经验的教师编写，循序渐进、知识全面，带你轻松入门、快速提高，全彩印刷，超低价上市，DVD全程视频讲解，超值奉献！

<<3ds Max 2011入门与提高>>

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>