第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2011中文版从入门到>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011中文版从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115279774

10位ISBN编号：7115279772

出版时间：2012-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：腾龙视觉

页数：484

字数：823000

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 2011中文版从入门到>>

内容概要

《3ds Max 2011
中文版从入门到精通》一经上市便受到了广大读者的好评，但由于是黑白书，效果不能够完美地呈现出来，影响了读者的阅读。
一段时间销售之后，经过市场调查和研究决定推出全彩版，以便读者能够更好地感受设计的魅力。

《3ds Max 2011中文版从入门到精通(全彩超值版)》是“从入门到精通”系列书中的一本。
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19章，分别介绍了3ds Max
2011的基本操作、创建基础三维模型、创建建筑场景模型、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、多边形建模方法、面片建模方法、使用材质编辑器、材质与贴图、使用贴图坐标、使用灯光照明、创建摄影机、真实的环境气氛、设置华丽的效果、粒子系统与空间扭曲、渲染与输出场景、创建动画及高级动画技术等内容。
本书在介绍3ds
Max
2011软件功能的同时，讲解了150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、视觉特效制作、华丽的粒子动画特效、真实的IK控制器动画等内容。
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。

《3ds Max
2011中文版从入门到精通(全彩超值版)》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，不仅可以作为三维动画设计、模型制作、影视特效表现及多媒体设计人员的学习用书，而且也可以作为大中专院校相关专业及培训班的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 2011中文版从入门到>>

书籍目录

第1章　熟悉3ds Max 2011
1.1　3ds Max 2011的新特点及界面设置
1.2　3ds Max 2011的工作界面
1.2.1　标题栏与菜单栏
1.2.2　主工具栏
1.2.3　工作视图
1.2.4　状态栏和提示行
1.2.5　动画控制区
1.2.6　视图控制区
1.2.7　命令面板
1.3　选择对象
1.3.1　选择对象命令
1.3.2　区域选择
1.3.3　对象成组
1.4　变换对象
1.4.1　变换控制柄
1.4.2　精确地变换对象
1.4.3　移除变换命令
1.5　3ds Max的坐标系统
1.5.1　坐标系统的类型
1.5.2　坐标系统的中心位置
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
1.8　实例制作——餐桌效果图
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　切角长方体
2.2.3　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
2.4　实例制作——音响产品效果图
2.5　实例制作——收音机效果图
第3章　创建建筑场景模型
3.1　门
3.2　窗

第一图书网, tushu007.com

3.2.1 遮篷式窗
3.2.2 平开窗
3.3 AEC扩展
3.3.1 植物
3.3.2 栏杆
3.3.3 墙
3.4 楼梯
3.4.1 L型楼梯
3.4.2 U型楼梯
3.5 实例制作——室外场景效果图
3.6 实例制作——牧场房屋效果图
第4章 使用编辑修改器建模
4.1 编辑修改器的基本使用方法
4.1.1 添加编辑修改器
4.1.2 为选择集添加编辑修改器
4.1.3 编辑修改器与变换命令
4.1.4 使用堆栈栏
4.1.5 塌陷堆栈栏中的编辑修改器
4.1.6 编辑修改器的公共特征
4.2 编辑修改器的类型
4.2.1 “弯曲”修改器
4.2.2 “噪波”修改器
4.2.3 “融化”修改器
4.2.4 “拉伸”修改器
4.3 实例制作——洗手间效果图
4.4 实例制作——可乐效果图
第5章 二维图形建模方法
5.1 创建二维图形
5.1.1 二维图形的创建工具
5.1.2 创建规则二维图形
5.1.3 创建不规则二维图形
5.1.4 二维图形的公共参数
5.2 编辑样条线
5.2.1 转化为可编辑样条线
5.2.2 顶点
5.2.3 线段
5.2.4 样条线
5.3 使用二维图形建模
5.3.1 使用“挤出”编辑修改器建模
5.3.2 使用“倒角”编辑修改器建模
5.3.3 使用“车削”编辑修改器建模
5.4 实例制作——沙发产品效果图
5.5 实例制作——留生机产品效果图
第6章 复合对象建模方法
6.1 创建复合对象
6.1.1 散布
6.1.2 图形合并

第一图书网, tushu007.com

6.2 使用布尔运算
6.2.1 “布尔”运算的类型
6.2.2 对执行过布尔运算的对象进行编辑
6.3 实例制作——古建筑效果图
6.4 创建放样对象
6.4.1 创建放样对象
6.4.2 使用多个截面图形进行放样
6.4.3 编辑放样对象
6.4.4 放样对象的子对象
6.5 ProBoolean
6.6 ProCutter复合对象
6.7 实例制作——壁炉效果图
6.8 实例制作——万圣节效果图
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
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
7.3 实例制作——软体躺椅产品效果图
7.4 实例制作——太空战舰效果图
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
8.4 实例制作——马桶产品效果图
8.5 实例制作——小丑鱼效果图
第9章 使用材质编辑器
9.1 使用平板材质编辑器
9.1.1 平板材质编辑器界面简介
9.1.2 平板材质编辑器的编辑工具介绍

第一图书网, tushu007.com

9.1.3 平板材质编辑器工作模式介绍
9.2 熟悉精简材质编辑器
9.2.1 材质示例窗
9.2.2 材质工具按钮
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 材质的扩展参数
9.3.4 材质的明暗器类型
9.3.5 使用半透明设置材质
9.4 材质的贴图通道
9.4.1 环境光颜色
9.4.2 漫反射颜色
9.4.3 高光颜色
9.4.4 高光级别
9.4.5 光泽度
9.4.6 自发光
9.4.7 不透明度
9.4.8 过滤色
9.4.9 凹凸
9.4.10 反射
9.4.11 折射
9.4.12 置换
9.5 实例制作——卧室效果图
9.6 实例制作——游乐场效果图
第10章 材质与贴图
10.1 材质贴图类型
10.1.1 公共参数卷展栏
10.1.2 2D贴图类型
10.1.3 3D贴图类型
10.1.4 “合成器”贴图类型
10.1.5 反射和折射贴图
10.2 材质类型
10.2.1 “复合”材质类型
10.2.2 Ink'n Paint材质类型
10.2.3 “无光/投影”材质
10.2.4 “光线跟踪”材质
10.3 实例制作——古建筑室内效果图
10.4 实例制作——沙漠小屋效果图
第11章 使用贴图坐标
11.1 认识UVW坐标空间
11.2 使用“UVW贴图”编辑修改器设置贴图坐标
11.3 使用“UVW展开”编辑修改器
11.3.1 “UVW展开”编辑修改器的基础编辑工具
11.3.2 使用“展平贴图”命令设置贴图坐标
11.3.3 使用“法线贴图”命令设置贴图坐标
11.3.4 使用“展开贴图”命令设置贴图坐标

第一图书网, tushu007.com

11.4 实例制作——纸箱效果图
第12章 使用灯光照明
12.1 标准灯光
12.1.1 目标聚光灯
12.1.2 自由聚光灯
12.1.3 泛光灯
12.1.4 天光
12.2 光度学灯光
12.2.1 目标灯光
12.2.2 自由灯光
12.3 实例制作——洗漱间效果图
12.4 实例制作——窗户效果图
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 创建不同种类的摄影机
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
13.4 实例制作——酒瓶效果图
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 更改背景颜色
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
14.4 实例制作——海底场景大气效果
14.5 实例制作——空战
第15章 设置华丽的效果
15.1 查看效果外观
15.2 镜头效果
15.2.1 镜头效果全局设置
15.2.2 光晕镜头效果
15.2.3 光环镜头效果
15.2.4 射线镜头效果
15.2.5 自动二级光斑镜头效果
15.2.6 手动二级光斑镜头效果

第一图书网, tushu007.com

15.2.7 星形镜头效果
15.2.8 条纹镜头效果
15.3 模糊
15.3.1 均匀型模糊
15.3.2 方向型模糊
15.3.3 径向型模糊
15.3.4 像素选择
15.4 亮度和对比度
15.5 色彩平衡
15.6 胶片颗粒
15.7 Hair和Fur
15.8 实例制作——夜晚码头场景效果
15.9 实例制作——南瓜马车
第16章 粒子系统与空间扭曲
16.1 基础粒子系统
16.1.1 “喷射”粒子系统
16.1.2 “雪”粒子系统
16.2 高级粒子系统
16.2.1 “粒子阵列”粒子系统
16.2.2 “暴风雪”粒子系统
16.3 粒子流
16.3.1 创建“粒子流”
16.3.2 使用操作符
16.3.3 使用测试
16.4 针对于粒子系统的空间扭曲
16.4.1 “力”类型的空间扭曲
16.4.2 “导向器”类型的空间扭曲
16.5 实例制作——制作机械炮动画
16.6 实例制作——木材粉碎机
第17章 渲染与输出场景
17.1 渲染命令
17.1.1 主工具栏的渲染命令
17.1.2 “渲染快捷方式”工具栏
17.1.3 渲染帧窗口
17.2 “渲染设置”对话框
17.2.1 “公用”选项卡
17.2.2 “渲染器”选项卡
17.2.3 “光线跟踪器”选项卡
17.2.4 高级照明
17.3 使用mental ray渲染方式
17.3.1 模拟真实光照环境
17.3.2 散焦效果
17.4 Quicksilver 硬件渲染器
第18章 创建动画
18.1 动画基本知识
18.1.1 动画的概念
18.1.2 动画的帧和时间

第一图书网, tushu007.com

18.2 设置和控制动画
18.2.1 设置简单动画
18.2.2 控制动画
18.2.3 设置关键点过滤器
18.2.4 设置关键点切线
18.2.5 “时间配置”对话框
18.3 轨迹视图窗口
18.3.1 使用“轨迹视图”窗口编辑动画
18.3.2 认识功能曲线
18.3.3 循环运动
18.3.4 设置可视轨迹
18.4 实例制作——油灯
第19章 高级动画技术
19.1 正向运动
19.1.1 对象的链接
19.1.2 锁定和继承
19.1.3 “图解视图”窗口
19.2 反向运动
19.2.1 使用反向运动设置动画的步骤
19.2.2 反向运动设置方法
19.2.3 编辑对象的IK参数
19.3 使用动画控制器
19.3.1 指定动画控制器
19.3.2 控制器类型
19.4 参数关联
19.5 实例制作——投石车

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页：插图：第1章熟悉3ds Max 20113ds Max是一款基于Windows操作平台的优秀三维制作软件，它广泛地应用于建筑装潢、工业造型、影视动画等设计领域。
从诞生以来该软件已经荣获了近百项行业大奖，获得了业内人士的诸多好评，成为Windows环境下3D设计师的首选开发工具。
用户通过3ds Max可以创建出各式各样的虚拟现实效果以及生动逼真的动画场景。
本章将对3ds Max 2011的功能特点、工作环境及一些基本操作进行讲解。
1.1 3ds Max 2011的新特点及界面设置3ds Max 2011的新特点随着3ds Max版本的不断升级，其功能日趋完善，操作也更加人性化。
新版的3ds Max 2011，在建模方面，改进了子对象编辑中的工具界面，使用新的助手界面，可以用参数化方式设置子对象，并立即在视口中查看结果；在材质方面，新增了“板岩”材质编辑器，使用户可以更直观地编辑材质；在渲染方面，新增了Quicksilver硬件渲染器，使用图形硬件生成渲染，能够快速渲染场景，并设置渲染级别；在动画方面，新增了’CAT角色动画工具集，提供最适合对多条腿角色和人体形状进行装配和设置动画的完整工具集，使角色动画的设置更为简便，还有其他共计25大项新增功能，这些新增功能全面提升了3ds Max 2011的使用性能。
更改3ds Max 2011的界面为了更好地学习3ds Max 2011，我们首先需要了解3ds Max 2011初始界面的设置方法。
当启动3ds Max 2011时，映入眼帘的是以黑色为主题的UI界面，如图1-1所示。
但黑色界面不便于图书的插图演示与印刷，所以在本书开始讲解之前对软件的初始界面进行了更改。
读者可以根据自己的喜好及应用范围进行更改，或者依旧保持3ds Max 2011默认的UI界面。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《3ds Max 2011中文版从入门到精通(全彩超值版)》全书设计了35个完整案例和180多个要点提示，由浅入深，从易到难，逐步引导读者系统地掌握软件操作技能。
每一章都是一个技术专题，与实战紧密结合，技巧全面丰富。
超大容易的DVD多好媒体教学光盘，包含了书中35个案例的全程同步多媒体语音视频教学，就像有一位专业的老师在您旁边讲解一样。

第一图书网, tushu007.com

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