

<<新手速成>>

图书基本信息

书名：<<新手速成>>

13位ISBN编号：9787122120649

10位ISBN编号：7122120643

出版时间：2011-11

出版时间：化学工业出版社

作者：飞龙书院

页数：303

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>

<<新手速成>>

前言

软件简介3dsMax2012是由Autodesk公司最新推出的三维制作软件，其全新设计的读者界面、稳定安全的文件格式、集中高效的运作机制备受广大3D用户的喜爱。

本书立足于3dsMax2012软件及其行业应用，完全从一个初学者的角度出发，循序渐进地讲解每一个知识点，并通过大量行业案例演练，让读者在最短的时间内成为3dsMax制作高手。

本书特色：6大篇幅内容安排；本书结构清晰，全书共分为6大篇：入门篇、进阶篇、提高篇、核心篇、精通篇和高手篇，帮助读者循序渐进、稳扎稳打，从新手成为高手。

7大专业领域应用；本书通过7大领域案例实战：日常用品设计、家具构件设计、家用电器设计、家居配件设计、片头动画设计、室内装潢设计、室外建筑设计，详细讲解了3dsMax在各行业中的精华应用。

25章软件技术精解；本书结构清晰、体系完整，全书由浅入深地对3dsMax2012软件的操作进行了讲解，内容包括：基本建模、模型的制作、材质的应用、渲染的设置等。

近200个专家提醒放送。

本书将编者从实际工作中总结出来的实战心得、经验、技巧毫无保留地奉献给读者，提高读者的学习效率与工作能力。

280多分钟视频演示。

书中将动手操作的技能实例，录制了带语音讲解的演示视频，时间长度达280多分钟，读者可以结合书本，也可以独立观看视频演示，学习过程既轻松方便又高效。

500个知识范例演练。

全书将软件各项内容细分，通过500个知识范例演练，帮助读者逐步掌握软件的核心技能与操作技巧，从新手快速成为3D制作高手。

内容安排；本书共分为入门篇、进阶篇、提高篇、核心篇、精通篇和高手篇6大篇、25章内容介绍了3dsMax2012软件及其应用，具体内容安排如下。

入门篇第1~4章，主要讲解了3dsMax2012的新增功能、软件的启动与退出、3dsMax2012的工作界面、视图的控制与常用操作、对象的基本设置与操作、三维基础建模等内容。

进阶篇；第5~9章，主要讲解了创建与修改二维图形、修改器的运用、复合建模的操作、复制建模的基本操作、植物和建筑对象的创建等内容。

提高篇；第10~11章，主要讲解了编辑网格建模、编辑面片建模、编辑多边形建模、NURBS建模、材质编辑器的运用等内容。

核心篇；第12~15章，主要讲解了贴图的运用、灯光的创建、摄影机的设置、效果的应用、动画的基本创建等内容。

精通篇；第16~18章，主要讲解了粒子系统的创建，空间扭曲的运用、角色动画的创建与修改、场景的渲染设置、图形与动画的输出等内容。

高手篇；第19~25章，从7大不同领域，精选了大量的案例效果，进行实战演练，让读者的能力提升一个台阶。

编者售后；本书由飞龙书院编著，参与编写的还有柏松、谭贤、鲁婷、刘嫔、杨闰艳、颜勤勤、廖梦姣、陈玲、张玉连、李方娟、代君、周旭阳、袁淑敏、谭俊杰、徐茜、杨端阳、谭中阳等人。

由于编者知识水平有限，书中难免有疏漏之处，恳请广大读者批评、指正，可发邮件至与编者交流。

版权声明；本书及光盘中所采用的素材、照片、图片、模型、赠品等素材，均为所属个人、公司、网站所有，本书引用仅为说明（教学）之用，读者不得将其用于其他商业用途或网络传播，特此声明。

编者2011.7

<<新手速成>>

内容概要

全书通过6大篇幅内容安排、25章软件技术精解、近200个专家提醒放送、280多分钟视频演示、500个知识案例演练，帮助读者在最短时间内从新手成为3D制作高手。

全书共分为6篇：入门篇、进阶篇、提高篇、核心篇、精通篇以及高手篇。

具体内容包括：3ds Max

2012快速入门、视图控制与常用操作、设置与操作对象、创建三维基础建模、创建与编辑二维图形、编辑与修改对象、复合建模、复制建模对象、创建植物和建筑对象、高级建模技法、应用材质、应用贴图、设置灯光与摄影机、应用效果和环境特效、创建基本动画、粒子系统与空间扭曲、创建与修改角色动画、渲染输出图形与动画，以及高手实战案例——日常用品设计、家具构件设计、家用电器设计、家居配饰设计、片头动画设计、室内装潢设计、室外建筑设计等，读者学后可以融会贯通、举一反三，制作出更多更加精彩、完美的3D效果。

本书结构清晰、语言简洁，适合于3ds Max

2012的初、中级读者，包括设计师、绘图员以及3D爱好者，同时也可以作为各类计算机培训中心、高职高专院校等相关专业的辅导教材。

<<新手速成>>

书籍目录

Chapter 01 3ds Max 2012快速入门

1.1 了解3ds Max 2012

- 001 3ds Max 2012主要功能
- 002 3ds Max 2012新增功能
- 003 3ds Max 2012环境要求
- 004 3ds Max 2012应用领域

1.2 启动与退出3ds Max 2012

- 005 启动3ds Max 2012
- 006 退出3ds Max 2012

1.3 了解3ds Max 2012界面构成

- 007 工作界面
- 008 菜单栏
- 009 主工具栏
- 010 工作视图区
- 011 视图控制区
- 012 命令面板区
- 013 动画控制区
- 014 状态栏
- 015 Graphite建模工具集

1.4 管理和操作文件

- 016 新建文件
- 017 保存文件
- 018 打开文件
- 019 重置文件
- 020 导入文件
- 021 导出文件

1.5 了解首选项的设置

- 022 设置单位
- 023 设置自动备份文件名
- 024 设置最近打开的文件数量
- 025 设置默认环境灯光颜色
- 026 设置在渲染时的播放声音

Chapter 02 视图控制与常用操作

2.1 控制场景视图区域

- 027 激活视图
- 028 变换视图
- 029 缩放视图
- 030 缩放区域
- 031 旋转视图
- 032 最大化视图
- 033 平移视图
- 034 最大化显示选定对象

2.2 更改视口布局

- 035 手动更改视口大小
- 036 重置视口布局

<<新手速成>>

- 037 配置视口
- 2.3 了解视图显示方式
 - 038 线框显示
 - 039 平滑加高光显示
 - 040 边面显示
- 2.4 了解视图栅格
 - 041 显示或隐藏栅格
 - 042 了解栅格间距的设置
- 2.5 了解视图的高级控制
 - 043 显示安全框
 - 044 抓取视口
 - 045 测量距离
 - 046 更改视口背景
 - 047 将视图更改成专家模式
- 2.6 了解层管理器
 - 048 创建层
 - 049 隐藏层
 - 050 冻结层
 - 051 禁止渲染层
 - 052 查看层属性
 - 053 选定层中所有对象
- Chapter 01 设置与操作对象
 - 3.1 选择对象
 - 054 运用选择对象工具选择对象
 - 055 运用区域选择工具选择对象
 - 056 按名称选择对象
 - 057 变换工具选择对象
 - 058 按颜色选择对象
 - 059 按材质选择对象
 - 060 运用过滤器选择对象
 - 061 选择方式
 - 3.2 变换对象
 - 062 移动对象
 - 063 旋转对象
 - 064 缩放对象
 - 3.3 隐藏与冻结对象
 - 065 隐藏对象
 - 066 冻结对象
 - 3.4 对齐对象
 - 067 精确对齐
 - 068 快速对齐
 - 069 法线对齐
 - 3.5 捕捉对象
 - 070 设置对象捕捉
 - 071 设置捕捉精度
 - 3.6 链接对象
 - 072 链接对象

<<新手速成>>

073 断开链接对象

3.7 组合对象

074 成组与解组

075 打开与关闭组

076 附加与分离组

Chapter 04 创建三维基础建模

4.1 三维基础建模的基础知识

077 为模型命名

078 为模型更换颜色

079 使用键盘输入

4.2 了解和创建标准基本体

080 长方体

081 圆锥体

082 球体

083 几何球体

084 圆柱体

085 管状体

086 圆环

087 四棱锥

088 茶壶

089 平面

4.3 了解和创建扩展基本体

090 异面体

091 环形结

092 切角长方体

093 切角圆柱体

094 油罐

095 胶囊

096 纺锤

097 L-Ext

098 球棱柱

099 C-Ext

100 环形波

101 棱柱

102 软管

Chapter 05 创建与编辑二维图形

5.1 了解和创建样条线

103 线

104 矩形

105 圆

106 椭圆

107 弧

108 圆环

109 多边形

110 星形

111 文本

112 螺旋线

<<新手速成>>

- 113 截面
- 5.2 了解和编辑顶点
 - 114 Bezier角点和Bezier
 - 115 将顶点转换为平滑
 - 116 熔合顶点
 - 117 焊接顶点
 - 118 圆角顶点
 - 119 切角顶点
- 5.3 编辑线段
 - 120 插入线段
 - 121 拆分线段
 - 122 分离线段
- 5.4 编辑二维样条线
 - 123 附加单个样条线
 - 124 附加多个样条线
 - 125 设置样条线轮廓
 - 126 修剪样条线
 - 127 并集二维样条线
 - 128 差集二维样条线
 - 129 交集二维样条线
- Chapter 06 编辑与修改对象
 - 6.1 了解和编辑变形修改器
 - 130 扭曲修改器
 - 131 噪波修改器
 - 132 弯曲修改器
 - 133 FFD修改器
 - 134 拉伸修改器
 - 135 挤压修改器
 - 136 涟漪修改器
 - 137 波浪修改器
 - 138 晶格修改器
 - 6.2 了解特殊效果修改器
 - 139 网格平滑修改器
 - 140 MultiRes修改器
 - 141 材质修改器
 - 142 优化修改器
 - 143 推力修改器
 - 144 壳修改器
 - 145 倾斜修改器
 - 146 切片修改器
 - 147 平滑修改器
 - 148 锥化修改器
 - 149 球形化修改器
 - 6.3 常用二维造型修改器
 - 150 挤出修改器
 - 151 车削修改器
 - 152 倒角修改器

<<新手速成>>

- 6.4 常用三维造型修改器
 - 153 摄影机贴图修改器
 - 154 贴图缩放修改器
 - 155 路径变形修改器
 - 156 删除网格修改器
 - 157 替换修改器
 - 158 圆角/切角修改器
 - 159 融化修改器
- Chapter 07 复合建模
 - 7.1 初步了解复合建模
 - 7.2 变形建模
 - 160 创建变形效果
 - 161 观看动画
 - 7.3 散布建模
 - 162 创建散布效果
 - 163 修改重复数
 - 164 旋转平移
 - 165 局部平移
 - 166 在面上平移
 - 167 设置比例
 - 7.4 水滴网格建模
 - 168 创建水滴网格
 - 169 拾取水滴对象
 - 7.5 一致建模
 - 170 创建一致对象
 - 171 设置投影距离与间隔距离
 - 7.6 连接建模与图形合并
 - 172 创建连接对象
 - 173 设置模型段数
 - 174 设置模型张力
 - 175 图形合并
 - 7.7 布尔建模
 - 176 了解布尔运算
 - 177 了解布尔运算卷展栏
 - 178 创建布尔建模
 - 7.8 放样建模
 - 179 了解放样
 - 180 创建放样模型
 - 7.9 地形建模
 - 181 创建地形
- Chapter 08 复制建模对象
 - 8.1 克隆建模
 - 182 复制克隆
 - 183 实例克隆
 - 184 参考克隆
 - 185 快捷键克隆
 - 186 克隆并对齐建模

<<新手速成>>

8.2 镜像建模

- 187 水平镜像建模
- 188 垂直镜像建模
- 189 XY轴镜像建模
- 190 YZ轴镜像建模
- 191 ZX轴镜像建模

8.3 阵列建模

- 192 了解阵列建模
- 193 移动阵列建模
- 194 旋转阵列建模
- 195 缩放阵列建模

8.4 间隔建模

- 196 了解间隔工具
- 197 按计数间隔复制建模
- 198 按间距间隔复制建模

Chapter 09 创建植物和建筑对象

9.1 创建植物

- 199 了解植物的卷展栏
- 200 蓝色的针松
- 201 美洲榆
- 202 孟加拉菩提树
- 203 一般的棕榈
- 204 垂柳
- 205 苏格兰松树
- 206 大丝兰
- 207 大戟属植物
- 208 日本樱花
- 209 一般的橡树
- 210 芳香蒜

9.2 创建栏杆和墙

- 211 栏杆
- 212 墙

9.3 创建楼梯

- 213 直线型楼梯
- 214 L形楼梯
- 215 U形楼梯
- 216 螺旋楼梯

9.4 创建门

- 217 枢轴门
- 218 推拉门
- 219 折叠门

9.5 创建窗户

- 220 平开窗
- 221 旋开窗
- 222 遮篷式窗
- 223 固定窗
- 224 伸出式窗

<<新手速成>>

- 225 推拉窗
- Chapter 10 高级建模技法
 - 10.1 编辑网格建模
 - 226 将模型转化为可编辑网格
 - 227 了解可编辑网格的卷展栏
 - 228 通过边模式创建切角
 - 229 挤出多边形
 - 230 倒角多边形
 - 231 细化元素
 - 10.2 编辑面片建模
 - 232 四边形面片
 - 233 三角形面片
 - 234 将几何体转化为可编辑面片
 - 235 倒角面片
 - 236 细分面片
 - 237 挤出面片
 - 238 设置面片轮廓
 - 10.3 编辑多边形建模
 - 239 将模型转化为可编辑多边形
 - 240 了解可编辑多边形的卷展栏
 - 241 通过边模式切角对象
 - 242 附加对象
 - 243 设置ID号
 - 10.4 NURBS建模
 - 244 了解NURBS
 - 245 将模型转换为NURBS
 - 246 NURBS点
 - 247 NURBS曲线
 - 248 NURBS曲面
 - 249 设置U向线数
 - 250 设置V向线数
 - 251 车削曲面
 - 252 规则曲面
- Chapter 11 应用材质
 - 11.1 材质的概念及作用
 - 253 材质的概念
 - 254 材质的作用
 - 11.2 了解材质编辑器
 - 255 材质编辑器的布局
 - 256 查看材质示例窗
 - 257 更改示例窗显示方式
 - 258 示例窗指示器
 - 259 材质编辑器工具栏
 - 260 “明暗器基本参数”卷展栏
 - 261 “Blinn基本参数”卷展栏
 - 262 “扩展参数”卷展栏
 - 11.3 使用材质编辑器

<<新手速成>>

- 264 复制材质
- 265 赋予材质
- 266 获取材质
- 267 保存材质
- 268 删除材质
- 269 增加材质球
- 11.4 使用材质/贴图浏览器
- 270 打开材质/贴图浏览器
- 271 查看文本
- 272 查看小图标
- 273 查看大图标
- 11.5 设置材质的属性
 - 274 设置环境光
 - 275 设置漫反射
 - 276 设置高光
 - 277 设置材质的自发光
 - 278 设置材质的不透明度
- 11.6 设置材质类型
 - 279 标准材质
 - 280 虫漆材质
 - 281 顶/底材质
 - 282 多维/子对象材质
 - 283 混合材质
 - 284 光线追踪材质
 - 285 双面材质
 - 286 合成材质
 - 287 建筑材质
 - 288 Ink'n Paint材质
- 11.7 编辑材质
 - 289 显示线框材质
 - 290 显示面贴图材质
 - 291 显示双面材质
 - 292 显示面状材质
- Chapter 12 应用贴图
 - 12.1 贴图设计理论
 - 293 贴图的概念及作用
 - 12.2 2D贴图
 - 294 渐变贴图
 - 295 位图贴图
 - 296 棋盘格贴图
 - 297 平铺贴图
 - 298 漩涡贴图
 - 12.3 3D贴图
 - 299 大理石贴图
 - 300 斑点贴图
 - 301 凹痕贴图
 - 302 波浪贴图

<<新手速成>>

- 303 Perlin大理石贴图
- 304 木材贴图
- 305 泼溅贴图
- 306 衰减贴图
- 307 细胞贴图
- 308 噪波贴图
- 309 灰泥贴图
- 310 烟雾贴图
- 12.4 了解贴图通道
 - 311 不透明度贴图通道
 - 312 反射贴图通道
 - 313 凹凸贴图通道
- 12.5 了解贴图坐标
 - 314 坐标概述
 - 315 调整贴图坐标
 - 316 UVW贴图修改器
- Chapter 13 设置灯光与摄影机
 - 13.1 了解灯光
 - 317 灯光的功能
 - 318 掌握常用的三点照明布光法
 - 13.2 标准灯光
 - 319 标准灯光的公用参数
 - 320 目标聚光灯
 - 321 Free Spot
 - 322 目标平行光
 - 323 自由平行光
 - 324 泛光灯
 - 325 天光
 - 326 mr区域泛光灯
 - 327 mr区域聚光灯
 - 13.3 光度学灯光
 - 328 光度学灯光的照明原理
 - 329 光度学灯光的参数
 - 330 目标灯光
 - 331 自由灯光
 - 13.4 修改灯光参数
 - 332 使用灯光阴影
 - 333 设置灯光颜色
 - 334 设置灯光强度
 - 335 设置阴影颜色
 - 336 调整聚光区光束
 - 337 调整衰减区区域
 - 338 设置阴影贴图
 - 13.5 创建和修改摄影机
 - 339 了解摄影机
 - 340 创建目标摄影机
 - 341 创建自由摄影机

<<新手速成>>

342 调整摄影机焦距

Chapter 14 应用效果和环境特效

14.1 设置渲染环境

343 设置渲染背景颜色

344 设置渲染背景贴图

345 设置染色

346 设置环境光

347 设置曝光

14.2 应用大气效果

348 火焰效果

349 雾效果

350 体积光

14.3 应用效果

351 镜头效果

352 亮度与对比度效果

353 色彩平衡效果

354 胶片颗粒效果

14.4 了解Video Post编辑器

355 打开Video Post编辑器

356 添加场景事件

357 添加图像输入事件

358 添加图像输出事件

359 添加图像过滤事件

.....

Chapter 15 创建基本的动画

Chapter 16 粒子系统与空间扭曲

Chapter 17 创建与修改角色动画

Chapter 18 渲染输出图形与动画

Chapter 19 高手案例实战——日常用品设计

Chapter 20 高手案例实战——家具构件设计

Chapter 22 高手案例实战——家居配饰设计

Chapter 23 高手案例实战——片头动画设计

Chapter 24 高手案例实战——室内装潢设计

Chapter 25 高手案例实战——室外建筑设计

<<新手速成>>

章节摘录

版权页：插图：

<<新手速成>>

编辑推荐

《新手速成:中文版3ds Max2012从新手到高手》：6大篇幅内容安排：《新手速成:中文版3ds Max2012从新手到高手》结构清晰，全书共分为：入门篇、进阶篇、提高篇、核心篇、精通篇和高手篇6大篇，帮助读者循序渐进、稳扎稳打，从新手成为高手。

7大专业领域应用：《新手速成:中文版3ds Max2012从新手到高手》通过7大领域案例实战：日常用品设计、家具构件设计、家用电器设计、家居配件设计、片头动画设计、塞内装潢设计、室外建筑设计，详细讲解了3ds Max 2012在7大最常用专业领域中的应用。

25章软件技术精解：《新手速成:中文版3ds Max2012从新手到高手》结构清晰、体系完整，由浅入深地对3ds Max 2012的软件操作进行了详细讲解，内容包括：基本建模、模型的制作、材质的应用、渲染的设置等。

近200个专家提醒放送：《新手速成:中文版3ds Max2012从新手到高手》编者将自己从实际工作中总结出来的实战心得、经验、技巧近200个毫无保留地奉献给读者，帮助读者提高学习效率与工作能力。

280多分钟视频演示：在随书赠送的光盘里包含了书中所有动手操作技能实例的语音讲解演示视频，时长长度达280多分钟，用户可以结合书本，也可以独立观看视频演示，学习过程既轻松万便又高效。

500个知识范例演练：全书将3ds Max 2012软件的各项内容细分，通过500个知识范例演练，帮助读者逐步掌握软件的核心技能与操作技巧，从3D制作新手快速成为高手。

<<新手速成>>

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>