

<<3ds Max实战应用宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max实战应用宝典>>

13位ISBN编号：9787111391074

10位ISBN编号：7111391071

出版时间：2012-10

出版时间：机械工业出版社

作者：刘正旭

页数：469

字数：749000

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实战应用宝典>>

内容概要

邢洪斌编著的《3ds Max实战应用宝典(附光盘案例版)》全面介绍3ds Max 2012的所有知识点,内容涵盖3ds

Max软件的基础操作、模型创建、灯光特效、材质贴图、基础动画、动力学和角色动画等知识。全书共分为13

章,每章内容都是以理论知识配合应用案例的形式进行讲解。

通过对本书的学习,读者可以完全掌握3dsMax软件的操作和应用,并可以进行相关行业的实际制作。随书光盘附赠全书案例涉及源文件、最终效果文件,以方便读者学习参考。

《3ds

Max实战应用宝典(附光盘案例版)》适合于3ds Max的初学者,三维设计从业人员,以及各大中专院校相关专业学生。

<<3ds Max实战应用宝典>>

书籍目录

前言

第1章 3ds Max基础知识

1.1 3ds Max的应用领域

1.1.1 建筑行业

1.1.2 广告包装行业

1.1.3 电视行业

1.1.4 电影行业

1.1.5 游戏开发行业

1.2 3ds Max 2012的新增功能

1.3 3ds Max的工作流程

1.3.1 设置场景

1.3.2 建立对象模型

1.3.3 使用材质

1.3.4 放置灯光和摄影机

1.3.5 设置场景动画

1.3.6 渲染场景

1.4 认识3ds Max的界面

3ds Max中物体的显示

1.5 3ds Max的视图布局

3ds Max的视图设置

3ds Max的视图背景

操作视图

加速显示

隐藏冻结物体

设计师认证习题

专家认证习题

第2章 对象的选择和变换

2.1 选择对象的基本知识

2.1.1 按区域选择

按区域选择实例

2.1.2 按名称选择

按名称选择实例

2.1.3 使用命名选择集

命名选择集的应用

2.1.4 使用选择过滤器

选择过滤器的应用

创建组合过滤器

2.1.5 孤立当前选择

孤立当前选择实例

2.2 变换命令

2.2.1 选择并移动

2.2.2 选择并旋转

2.2.3 选择并缩放

2.3 变换坐标和坐标中心

2.3.1 参考坐标系

<<3ds Max实战应用宝典>>

- 2.3.2 使用轴点中心
- 2.3.3 使用选择中心
- 2.3.4 使用变换坐标中心
- 2.4 变换约束
 - 2.4.1 变换Gizmo X轴约束
 - 2.4.2 变换Gizmo Y轴约束
 - 2.4.3 变换Gizmo Z轴约束
 - 2.4.4 变换Gizmo XY平面约束
- 2.5 变换工具
 - 2.5.1 “镜像”工具
 - “镜像”工具的使用克隆
 - 2.5.2 “阵列”工具
 - “阵列”工具的使用
 - 2.5.3 “间隔”工具
 - “间隔”工具的使用
 - 2.5.4 “克隆并对齐”工具
 - 2.5.5 “对齐”工具
 - “对齐”工具的使用
 - “快速对齐”工具的使用
 - “法线对齐”工具的使用
 - “放置高光”工具的使用
 - “对齐摄影机”工具的使用
 - “对齐到视图”工具的使用

2.6 捕捉

捕捉类型

设计师认证习题

专家认证习题

第3章 场景文件的管理和界面定制

3.1 处理场景文件

3.1.1 解读项目文件夹

3.1.2 文件操作命令

文件的保存

合并文件

导入和导出文件

3.2 常用文件处理工具

3.2.1 资源浏览器

资源浏览器的应用

3.2.2 位图/光度学路径编辑器

查看和编辑文件

3.2.3 MAX文件查找程序

MAXFinder的应用

3.3 场景的管理

3.3.1 场景状态的应用

场景状态的保存

3.3.2 层的应用

利用层管理场景

3.3.3 容器资源管理器的应用

<<3ds Max实战应用宝典>>

容器资源管理器的使用

3.4 图解视图

显示命令面板的介绍

自定义用户界面

3.5 设置快捷键

3.5.1 自定义工具

自定义工具的使用

3.5.2 设置快捷菜单

快捷菜单的设置

3.5.3 设置菜单

菜单的设置

3.5.4 设置颜色

视图背景颜色的设置

设计师认证习题

专家认证习题

第4章 基本物体的创建

4.1 创建标准几何体

4.2 创建扩展基本体

创建切角长方体

4.3 创建图形

4.3.1 样条线

截面对象

获取卡通角色的截面图

4.3.2 扩展样条线

4.3.3 NURBS曲线

4.4 案例实训——手机建模

4.4.1 手机机盖的制作

4.4.2 手机屏幕的制作

镜像命令

封口按钮

4.4.3 手机按键的制作

4.4.4 手机外壳的制作

曲面

4.4.5 手机后盖的制作

4.5 案例实训——怪物小精灵

4.5.1 整体模型的制作

连接命令

4.5.2 耳朵和眼睛的制作

挤出命令

4.5.3 行李的制作

网络平滑命令

4.6 案例实训——卡通蜜蜂模型

4.6.1 制作蜜蜂身体部分

4.6.2 制作蜜蜂身体细节部分

4.6.3 制作蜜蜂头部

4.6.4 制作蜜蜂翅膀部分

4.6.5 制作蜜蜂腿部

<<3ds Max实战应用宝典>>

设计师认证习题

专家认证习题

第5章 复合对象的应用

5.1 复合对象

5.1.1 变形复合对象

物体变形

5.1.2 散布复合对象

散布复合对象的应用

5.1.3 一致复合对象

一致复合对象的属性

5.1.4 连接复合对象

连接复合对象的应用

5.1.5 水滴网格复合对象

5.1.6 图形合并复合对象

图形合并复合对象的应用

5.1.7 布尔复合对象

5.1.8 地形复合对象

地形复合对象的应用

5.1.9 放样复合对象

放样复合对象的应用

5.1.10 网格化复合对象

5.2 案例实训——手表模型

5.2.1 表壳的制作

5.2.2 表盘和指针的制作

5.2.3 手表把的制作

5.2.4 齿轮的制作

5.2.5 发条轴和表带的制作

5.3 案例实训——卧室模型

5.3.1 房间的结构

切角的设置

5.3.2 单人床的制作

5.3.3 书桌模型的制作

5.3.4 抽屉把手的制作

5.3.5 书桌上物品的制作

5.3.6 被褥和靠垫的制作

Cloth修改器

5.3.7 床头柜和床头柜把手的制作

5.3.8 储物柜的制作

第6章 使用修改器和编辑工具

6.1 修改器的基本知识

6.1.1 认识修改器堆栈

修改器的基本操作

6.1.2 修改器堆栈的应用

不同堆栈顺序的效果

6.2 常用修改器

6.2.1 常用的世界空间修改器

头发和毛皮的基本应用

<<3ds Max实战应用宝典>>

模拟绕地球的月球轨道

6.2.2 常用的对象空间修改器

通过修改器制作卷轴

6.3 可编辑对象

6.3.1 可编辑多边形

Ctrl和Shift键的转换

“背面消隐”的状态设置

子对象ID的使用

材质名称的指定

6.3.2 编辑网格

翻转法线

6.3.3 编辑面片

高亮显示着色选定面

6.4 案例实训——静物

6.4.1 制作桌布

6.4.2 制作大酒杯模型

6.4.3 制作坚果模型

6.4.4 制作调料壶模型

6.4.5 制作食物模型

6.4.6 制作小酒杯模型

6.4.7 制作水果和水果刀模型

挤出类型

6.4.8 制作肉类模型

6.5 案例实训——建筑模型

6.5.1 设置软件参数

6.5.2 制作半球状和网格体模型

6.5.3 制作内部的圆形内壁

6.5.4 制作网格状的金属架、柱子及拉线模型

6.5.5 制作空中仓和底座

6.6 案例实训——苹果小人

6.6.1 制作苹果主体部分

6.6.2 编辑苹果主体模型

“噪波”修改器

6.6.3 制作苹果细节部分

6.6.4 制作苹果脸部

6.6.5 制作苹果舌头部分

6.6.6 制作苹果上部的把柄

设计师认证习题

专家认证习题

第7章 NURBS曲面建模

7.1 NURBS标准建模方法

NURBS曲线的基本操作

7.2 NURBS模型的转换方法

7.2.1 通过标准基本体转换NURBS

标准基本体转换NURBS的应用

7.2.2 通过曲线转换NURBS

<<3ds Max实战应用宝典>>

曲线转换NURBS的应用

7.2.3 通过放样转换NURBS

放样转换NURBS的应用

7.2.4 万能转换NURBS

7.3 NURBS曲面成形工具

7.3.1 创建挤出曲面

创建挤出曲面的基本操作方法

7.3.2 创建车削曲面

创建车削曲面的基本操作方法

7.3.3 创建规则曲面

创建规则曲面的基本操作方法

7.3.4 创建封口曲面

创建封口曲面的基本操作方法

7.3.5 创建U向放样曲面

创建U向放样曲面的基本操作方法

7.3.6 创建UV放样曲面

创建UV放样曲面的基本操作方法

7.3.7 创建单轨扫描

创建单轨扫描的基本操作方法

7.3.8 创建双轨扫描

创建双轨扫描的基本操作方法

7.3.9 创建变换曲面

创建变换曲面的基本操作方法

7.3.10 创建偏移曲面

创建偏移曲面的基本操作方法

7.3.11 创建混合曲面

创建混合曲面的基本操作方法

7.3.12 创建镜像曲面

创建镜像曲面的基本操作方法

7.3.13 创建多边混合曲面

创建多边混合曲面的基本操作方法

7.3.14 创建多重曲线修剪曲面

创建多重曲线修剪曲面的基本操作方法

7.3.15 创建圆角曲面

创建圆角曲面的基本操作方法

起始半径

7.4 案例实训——茶具模型

7.4.1 制作茶杯

7.4.2 制作茶杯手柄部分

7.4.3 制作底部盘子

设计师认证习题

专家认证习题

第8章 灯光

8.1 真实灯光理论

8.2 自然光属性

8.3 标准灯光

8.3.1 泛光灯

<<3ds Max实战应用宝典>>

创建泛光灯

8.3.2 聚光灯

创建聚光灯

8.3.3 天光

天光的应用

8.4 光度学灯光

光度学灯光的特性

8.4.1 目标灯光

8.4.2 自由灯光

光域网

光度学灯光的使用

玻璃物体的阴影类型

8.5 案例实训——模拟茶馆灯光环境

8.5.1 布置天花板灯光

8.5.2 模拟吊灯对环境的影响

8.5.3 模拟筒灯对环境的影响

8.5.4 添加补光

8.6 案例实训——模拟中式客厅灯光环境

8.6.1 模拟室外天光

8.6.2 模拟室内人工光源

8.6.3 确定主光源

8.7 案例实训——模拟公共卫生间灯光环境

8.7.1 模拟室外天光

标准灯光的特性

8.7.2 模拟主光源

设计师认证习题

专家认证习题

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 Slate材质编辑器

9.2 阴影类型分析及贴图基本属性

9.2.1 阴影材质类型

9.2.2 Biline和Phong材质阴影类型

Biline材质的应用

9.2.3 金属材质阴影类型

制作不锈钢

Hammer sley材质简介

9.2.4 多层材质阴影类型

多层材质的应用

9.2.5 Oren-Nayar-Blinn材质阴影类型

9.2.6 strauss材质阴影类型

9.2.7 半透明暗器材质阴影类型

9.3 主要材质类型

9.3.1 高级照明覆盖

9.3.2 混合材质类型

混合材质的应用

<<3ds Max实战应用宝典>>

Phong阴影类型简介

灰泥贴图简介

9.3.3 合成材质类型

9.3.4 双面材质类型一

9.3.5 Ink ' n Paint卡通材质类型

9.3.6 天光 / 投影材质类型

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

虫漆材质的应用

细胞贴图简介

衰减方式简介

“噪波”贴图的劣势

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 mentalray材质类型

9.3.16 实际应用全局光照

应用全局光照

设计师认证习题

专家认证习题

第10章 摄影相和环境

10.1 摄影机

10.1.1 目标摄影机

10.1.2 自由摄影机

10.2 摄影机的使用

10.2.1 景深

景深的控制

10.2.2 动态模糊

制作动态模糊效果

10.3 环境控制

10.4 曝光控制

10.4.1 自动曝光控制

动画中自动曝光的使用

设置光线跟踪

10.4.2 线性曝光控制

10.4.3 对数曝光控制

10.5 体积雾环境效果

10.6 体积光环境效果

10.7 案例实训——炙热的太阳

10.7.1 制作太阳的火焰和辅助体

10.7.2 给辅助体增加火焰效果

10.7.3 设置背景

10.7.4 编辑太阳材质

10.7.5 加入太阳辉光效果

<<3ds Max实战应用宝典>>

10.8 案例实训——海底体光

10.8.1 制作海底

10.8.2 制作海底光线

设计师认证习题

专家认证习题

第11章 动画制作

11.1 关键帧动画

11.1.1 自动记录关键帧

自动记录关键帧的应用

11.1.2 手动记录关键帧

手动记录关键帧的应用

11.1.3 旋转动画

物体的旋转动画

11.1.4 缩放动画

物体的缩放动画

11.2 约束动画

11.2.1 附着约束

制作附着约束动画

11.2.2 曲面约束

制作曲面约束动画

11.2.3 路径约束

制作路径约束动画

11.2.4 位置约束

制作位置约束动画

11.3 基本动画的创建

11.3.1 基本轨迹的编辑方法

基本轨迹编辑方法的运用

11.3.2 LookAt动画

注视约束动画的运用

11.3.3 噪波动画

噪波动画的应用

11.3.4 音乐动画

音乐动画的制作

11.4 案例实训——动画实例的应用

11.4.1 蝴蝶飞舞动画

制作蝴蝶飞舞动画

11.4.2 乒乓球动画

制作乒乓球动画

11.4.3 循环动画

制作循环动画

11.4.4 重复动画

制作重复动画

11.4.5 动画时间编辑

动画时间编辑

11.4.6 圣诞树动画

制作圣诞树动画

11.4.7 光效动画

<<3ds Max实战应用宝典>>

制作光效动画

11.5 了解Character Studio

制作走路动画

设计师认证习题

专家认证习题

第12章 粒子系统

12.1 粒子系统的常用参数

以最佳方式查看发射器

12.2 粒子系统的分类

12.2.1 非事件驱动的粒子系统

碎片簇

正确使用“一个相连的

水滴”模式

测量气泡运动

12.2.2 喷射粒子系统

12.2.3 雪粒子系统

制作下雪动画

12.2.4 暴风雪粒子系统

12.2.5 粒子云粒子系统

制作粒子流体动画

隐藏发射器对象

12.2.6 粒子阵列粒子系统

制作物体爆炸碎片

12.2.7 超级喷射粒子系统

制作超级粒子喷泉

设计师认证习题

专家认证习题

第13章 综合实例

13.1 摄影室渲染

13.1.1 设置渲染环境

13.1.2 设置聚光灯

替代材质

13.1.3 设置发光材质

V-RayLightMtl材质简介

13.1.4 设置球体光源

13.1.5 设置目标点光源

13.1.6 设置体光

13.1.7 设置材质

输出贴图的作用

RGB染色

13.1.8 设置污垢贴图

13.1.9 最终渲染设置

自适应细分采样器简介

13.2 丽都世纪建筑动画制作

13.2.1 夜景灯光设置

13.2.2 日景渲染

二次反弹

<<3ds Max实战应用宝典>>

13.2.3 日景灯光设置

13.2.4 动画渲染设置

插补类型

13.2.5 动画设置

13.3 面部表情控制

13.3.1 面部表情和发音变化

13.3.2 产生表情的面部肌肉

13.3.3 颞肌和咬肌控制

13.3.4 发音和表情

13.3.5 面部表情控制

13.3.6 使用导线操纵器

<<3ds Max实战应用宝典>>

编辑推荐

《3ds Max实战应用宝典（案例版）》对于抽象的三维设计理念进行了图解式阐述，采用参数讲解与实战范例相结合的方法，将所有知识点融入到百余个操作案例之中，并提供了近百道认证真题，使读者在明白参数意义的同时，通过反复的练习操作还能将其应用到实际设计工作中去。随书DVD光盘中提供了全书所有实例的素材和最终效果文件此外，还超值附赠了116段与软件相关的基础操作、典型案例等视频教学文件，哪怕单看这些演示文件，也可以熟练操作3ds Max软件。

<<3ds Max实战应用宝典>>

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>