

<<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>