

图书基本信息

书名：<<新编中文版3ds Max 2012标准教程>>

13位ISBN编号：9787502782290

10位ISBN编号：750278229X

出版时间：2012-4

出版时间：海洋出版社

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>

书籍目录

第1章走进3dsMax2012 1.1初识3dsMax2012 1.1.1启动3dsMax2012 1.1.2退出3dsMax2012 1.1.33dsMax2012界面简介 1.2文件的基本操作 1.2.1打开文件 1.2.2重置文件 1.2.3文件的不同保存类型 1.3对象的操作 1.3.1选择对象 1.3.2变换对象 1.4精确绘图及路径适配 1.4.1系统单位的设置 1.4.2导入图纸到Max场景中 1.4.3路径适配 1.5课堂实训 1.5.1自定义3dsMax用户界面 1.5.2将场景中选择的对象另存 1.5.3压缩打包Max文件 1.6本章小结 1.7本章习题 第2章二维建模与修改 2.1创建二维线形 2.1.1创建线形 2.1.2常用的图形 2.2编辑二维线形 2.2.1二维线形的公共参数 2.2.2合并二维线形 2.2.3编辑顶点 2.2.4编辑线段 2.2.5编辑样条线 2.3二维线形转换三维模型 2.3.1车削 2.3.2挤出 2.3.3倒角 2.3.4倒角剖面 2.4课堂实训 2.4.1制作玻璃桌 2.4.2制作茶几 2.5本章小结 2.6本章习题 第3章三维建模与修改 3.1标准基本体 3.1.1长方体 3.1.2管状体 3.2扩展基本体 3.2.1异面体 3.2.2环形结 3.3门、窗、楼梯、栏杆 3.3.1创建门 3.3.2创建窗 3.3.3创建楼梯 3.3.4创建栏杆 3.4三维模型修改 3.4.1修改命令面板 3.4.2对模型进行弯曲修改 3.4.3对模型进行锥化修改 3.4.4对模型进行品格修改 3.4.5[FFD]修改命令 3.4.6复制对象 3.5课后实训 3.5.1制作书架 3.5.2制作双人沙发 3.6本章小结 3.7本章习题 第4章高级建模 4.1放样 4.1.1放样基础 4.1.2放样的一般操作 4.1.3放样的变形 4.1.4多截面放样 4.2布尔运算 4.3课堂实训 4.3.1制作坐便器 4.3.2制作电暖气 4.4本章小结 4.5本章习题 第5章应用材质 5.1材质的概念 5.2使用材质 5.2.1标准材质 5.2.2混合材质 5.2.3合成材质 5.2.4双面材质 5.2.5多维 / 子对象材质 5.2.6光线跟踪材质 5.2.7顶 / 底材质 5.3课堂实训——为储物柜调配材质 5.4本章小结 5.5本章习题 第6章应用贴图 6.1贴图的概念 6.2贴图通道 6.2.1漫反射颜色贴图通道 6.2.2高光颜色贴图通道 6.2.3自发光贴图通道 6.2.4不透明度贴图通道 6.2.5凹凸贴图通道 6.2.6反射贴图通道 6.3常用贴图类型 6.3.1位图 6.3.2棋盘格贴图 6.3.3渐变贴图 6.3.4平铺贴图 6.3.5衰减贴图 6.3.6噪波贴图 6.3.7薄壁折射贴图 6.4贴图坐标 6.4.1贴图缩放器 6.4.2UVW贴图坐标 6.5课堂实训 6.5.1镜子 6.5.2酒瓶标签 6.6本章小结 6.7本章习题 第7章摄影机与灯光设置 7.1创建摄影机 7.2标准灯光 7.2.1常用参数设置 7.2.2聚光灯的应用 7.2.3泛光灯的应用 7.2.4天光的应用 7.3光度学灯光及其常用参数设置 7.4课堂实训——吊顶灯带光效果 7.5本章小结 7.6本章习题 第8章创建动画 8.1动画的基本知识 8.2设置和控制动画 8.2.1制作简单动画 8.2.2时间配置 8.2.3关键点过滤器 8.2.4删除关键点 8.2.5控制动画 8.3使用轨迹视图 8.3.1菜单栏 8.3.2展开轨迹 8.3.3添加关键帧 8.3.4修改轨迹切线 8.3.5缩放轨迹 8.3.6显示当前关键点状态 8.4动画控制器 8.4.1变化控制器 8.4.2位置控制器 8.4.3旋转控制器 8.4.4缩放控制器 8.5动画约束 8.5.1附着约束 8.5.2曲面约束 8.5.3位置约束 8.5.4路径约束 8.6创建动力学对象 8.6.1弹簧 8.6.2阻尼器 8.7课堂实训——创建人物骨骼系统 8.8本章小结 8.9本章习题 第9章渲染与输出 9.1渲染输出 9.1.1渲染设置 9.1.2静态图像文件输出 9.1.3动态图像文件输出 9.2VRay渲染器 9.3课堂实训——书房渲染输出 9.4本章小结 9.5本章习题 第10章综合实例 本章习题参考答案

章节摘录

版权页：插图：【图像采样器】的具体选项如图9—8所示。

各选项说明如下【固定】：是VRay中最简单的一种采样器，对每一个像素采用一个固定数量的样本，它只有一个参数。

细分值为1时，就是1个像素采用一个样本。

细分值加大则渲染时间会成倍地增加，效果当然也会好些。

【自适应细分】：自适应QMC，有一个最小细分和最大细分，在平坦区域用最小细分值，在起伏的地方用最大细分值。

【自适应DMc】：这是一个比较高级的采样器，有负值采样。

在没有景深模糊等场景中效果比较好，因为它可以得到一个最快的渲染速度和最佳的渲染质量，但占用更多的内存。

【抗锯齿过滤器】：除了不支持Plate Match类型外，VRay支持所有max内置的抗锯齿过滤器。

2.[V-Ray 间接照明（全局照明）] [V-Ray 间接照明（全局照明）] 参数面板如图9—9所示。

选项解析 [V-Ray 间接照明（全局照明）] 参数说明如下：【开启】：打开或关闭全局照明。

【全局照明焦散】：【折射】：间接光穿过透明物体（如玻璃）时会产生折射焦散。

注意这与直接光穿过透明物体而产生的焦散是不一样的。

【反射】：间接光照射到镜射表面的时候会产生反射焦散。

默认情况下是关闭的，不仅因为它对最终的GI计算贡献很小，而且还会产生一些不希望看到的噪波。

【后期处理】：这里主要是对间接光照明在增加到最终渲染图像前引起的额外修正。

这些默认的设置值可以确保产生物理精度效果，当然也可以根据自己需要进行调节。

建议一般情况下使用默认参数值。

【环境阻光】：在阴天的环境或没有直接光照射的情况下，这时物体凹进的部分会由于周边物体的遮挡显得比较暗，特别是在两个面相交的区域，环境阻光就是用来实现这种效果的。

【首次反弹】：【倍增】：这个参数决定为最终渲染图像贡献多少初级漫射反弹。

注意默认的取值为1时，可以得到一个很好的效果。

其他数值也是允许的，但是没有默认值精确。

【全局光引擎】下拉列表：允许为初级漫射反弹选择一种GI渲染引擎。

【二次反弹】：光照贴图的二次反射增强器。

3.[V-Ray 发光贴图] [V-Ray 发光贴图] 参数面板如图9—10所示。

编辑推荐

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>