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：9787121120138

10位ISBN编号：7121120135

出版时间：2011-1

出版时间：电子工业出版社

作者：苗玉敏，高志华　等编著

页数：369

字数：610000

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

前言

3dsMax2011软件是欧特克（Autodesk）公司在2010年发布的最新版本，它集建模、动画、材质设置、动画和渲染方案为一体，具有很好的人机交互功能和适用性，被全球很多的客户所使用，并获得过很多的国际大奖。

新版软件能够有效解决由于不断增长的3D工作流程的复杂性对数据管理、角色动画及其速度/性能提升的要求，是目前业界帮助客户实现游戏开发、电影和视频制作以及可视化设计中3D创意的最受欢迎的解决方案之一。

同时，也被国内越来越多的爱好者所接受和使用。

为了让读者朋友更好地认识和掌握3dsMax2011，我们精心设计并编写了这本图书。

比如，制作UE3（虚幻引擎3）的著名游戏设计公司Epic就是3dsMax软件的签约客户，最近其游戏引擎被索尼电脑娱乐公司选用为新版PLAYSTATION3的软件开发工具包。

它就得益于3dsMax在其项目管理的优越性，像《指环王》系列、《金刚》系列、《玩具总动员》和《阿凡达》的很多镜头就是使用3dsMax制作的。

国内拍摄的很多电影中也可见到3dsMax的身影，像《狙击手》、《十面埋伏》和《功夫》等，可见3dsMax的重要性。

新版本3dsMax2011的所有新增特性和性能能够满足动画师处理针对更为复杂的特效项目、下一代游戏机游戏和照片质量可视化设计的需求。

新的角色开发功能包括：先进的角色设定工具、运动混合功能和运动重定目标功能（非线性动画）。

其功能包括：首先是执行效率的提高，其次是核心编码的改进，从而使3dsMax运行得更快，另外还增加了点缓冲，而且在其他模块中都进行了优化和改进。

复杂数据和资源管理的新增性能继续支持与第三方资源管理系统的互联。

内容概要

3ds max 2011是全球著名三维动画设计软件，使用它不仅可以制作各种三维动画、电影特效，还可以进行建筑设计和工业设计等。
本书详细地讲解了3ds max的命令及各种操作工具的使用，以及基本技巧和方法等基础知识。
在讲解完每一种工具或者知识点之后，一般，都会针对性地附加了一个或者多个操作实例来帮助读者熟悉并巩固所学的知识。
另外，在本书的最后还设计了综合性实例，起到触类旁通的作用，以帮助读者更好地掌握所学的知识。
本书采用分步教学及循序渐进的讲解方式，结合详细讲解的操作实例，可以使读者很轻松地掌握3ds max各方面的知识，包括建模、赋予材质、设置灯光及渲染等，并能够为顺利地进入相关的专业领域打下良好的基础，比如建筑效果图的设计、动画制作及影视片头的制作等。
　本书适合于打算学习3ds max的初级和中级读者，以及美术学院、相关院校和电脑培训班的学生阅读与使用，也可以作为各类3ds max爱好者的参考用书。

书籍目录

第1篇 3ds max 中文版基础 第1章 初识3ds max 1.1 3ds max 简介 1.2 3ds max的功能及用途 1.3 3ds max 的新增功能简介 1.4 安装、启动与退出3ds max 1.5 3ds max 的启动和退出 1.6 常用概念简介 1.7 可支持的文件格式 1.8 工作流程简介 1.9 界面构成 第2章 自定制工作环境和基本操作 2.1 自定制3ds max的工作界面 2.1.1 自定制键盘快捷键、工具栏、菜单和颜色 2.1.2 改变工作界面的视图布局 2.1.3 改变视图的类型 2.1.4 改变视图中物体的显示模式 2.1.5 去掉视图中的网格 2.2 文件操作 2.2.1 新建与保存一个3ds max场景 2.2.2 打开3ds max文件 2.2.3 合并场景 2.2.4 重置3ds max系统 2.2.5 改变文件的打开路径和保存路径 2.3 创建基本的物体 2.4 对场景中物体的基本操作 2.4.1 选择物体 2.4.2 移动、旋转和缩放物体 2.4.3 复制物体 2.4.4 组合物体 2.4.5 排列物体 2.4.6 删除物体 2.4.7 改变物体的轴心 第2篇 制作模型 第3章 基础建模 3.1 创建标准基本体 3.1.1 标准基本体的种类 3.1.2 标准基本体的创建 3.2 创建扩展基本体 3.2.1 扩展基本体的种类 3.2.2 扩展基本体的创建 3.3 使用二维图形创建模型 3.3.1 二维图形的种类 3.3.2 二维物体的创建 3.3.3 “ 文本 ” 工具 3.3.4 其他样条线工具 3.3.5 扩展样条线 3.4 实例：床 第4章 创建复合物体 4.1 创建复合物体的工具 4.2 变形工具 4.3 使用布尔工具创建物体 4.4 散布工具 4.4.1 散布工具的操作过程 4.4.2 参数面板介绍 4.5 创建放样物体 4.5.1 放样的基本操作 4.5.2 参数面板 4.5.3 放样物体的变形 4.5.4 放样物体的缩放变形 4.6 创建地形模型 4.6.1 地形工具的操作 4.6.2 参数面板介绍 4.7 创建图形合并物体 4.8 一致工具 4.9 连接工具 4.10 水滴网格工具 4.11 proboolean（预布尔）工具 4.12 procutter（预散布）工具 4.13 实例：预布尔运算——轮盘 第5章 使用修改器 5.1 修改面板 5.2 变形修改器 5.2.1 扭曲修改器 5.2.2 噪波修改器 5.2.3 弯曲修改器 5.2.4 拉伸修改器 5.2.5 挤压修改器 5.2.6 涟漪修改器 5.2.7 波纹修改器 5.2.8 晶格修改器 5.2.9 ffd4×4×4修改器 5.2.10 面挤出修改器 5.3 二维造型修改器 5.3.1 挤出修改器 5.3.2 车削修改器 5.3.3 倒角修改器 5.4 其他修改器简介 5.4.1 贴图缩放器修改器 5.4.2 路径变形修改器 5.4.3 区域限定变形修改器 5.4.4 倒角剖面修改器 5.4.5 摄影机贴图修改器 5.4.6 补洞修改器 5.4.7 删除网格修改器 5.4.8 替换修改器 5.4.9 圆角/切角修改器 5.4.10 柔体修改器 5.4.11 材质修改器 5.4.12 融化修改器 5.4.13 网格平滑修改器 5.4.14 变形器修改器 5.4.15 多分辨率修改器 5.4.16 优化修改器 5.4.17 推力修改器 5.4.18 壳修改器 5.4.19 倾斜修改器 5.4.20 切片修改器 5.4.21 平滑修改器 5.4.22 球形化修改器 5.4.23 曲面修改器 5.4.24 uvw贴图修改器 5.4.25 hair和fur修改器 5.5 实例：斑马 第6章 石墨建模工具与多边形建模 6.1 石墨建模工具简介 6.2 石墨建模工具的选项卡简介 6.2.1 “ 石墨建模工具 ” 选项卡 6.2.2 “ 自由形式 ” 选项卡 6.2.3 “ 选择 ” 选项卡 6.3 实例：使用石墨建模工具制作一个海马 第7章 曲面建模和面片建模 7.1 曲面建模 7.1.1 nurbs简介 7.1.2 使用nurbs建模的优点 7.1.3 曲线 7.1.4 曲面 7.2 面片建模 7.2.1 栅格面片 7.2.2 可编辑面片 7.3 实例：使用nurbs制作一架飞机模型 第3篇 材质与灯光 第8章 材质与贴图初识 8.1 材质的概念及作用 8.2 材质编辑器 8.2.1 材质编辑器简介 8.2.2 材质/贴图浏览器 8.2.3 材质坐标 8.2.4 关于材质的基本操作 8.2.5 平板材质编辑器 8.2.6 实例：毛巾材质 8.3 材质的类型 8.3.1 标准材质 8.3.2 光线跟踪材质 8.3.3 高级照明覆盖材质 8.3.4 建筑材质 8.3.5 混合材质 8.3.6 合成材质 8.3.7 双面材质 8.3.8 多维/子对象材质 8.3.9 变形器材质 8.3.10 虫漆材质 8.3.11 顶/底材质 8.3.12 无光/投影材质 8.3.13 ink n paint材质 8.3.14 壳材质 8.3.15 外部参照材质 8.4 贴图 8.4.1 贴图的概念 8.4.2 贴图类型 8.4.8 位图贴图的指定与设置 8.5 实例：室内静物 第9章 灯光 9.1 标准灯光 9.1.1 目标聚光灯 9.1.2 自由聚光灯 9.1.3 目标平行灯 9.1.4 自由平行光 9.1.5 泛光灯 9.1.6 天光 9.1.7 mr区域泛光灯 9.1.8 mr区域聚光灯 9.2 光度学灯光 9.2.1 目标灯光 9.2.2 自由灯光 9.2.3 光度学灯光的类型设置 9.3 系统灯光 9.4 灯光的基本操作 9.4.1 灯光的开启与关闭 9.4.2 阴影的开启与关闭 9.4.3 设置和修改阴影的类型和效果 9.4.4 排除照射的物体 9.4.5 增加和减小灯光的亮度 9.4.6 设置灯光的颜色 9.4.7 设置灯光的衰减范围 9.4.8 设置阴影的颜色和密度 9.4.9 使用灯光投射阴影 9.4.10 设置光度学灯光的亮度和颜色 9.5 设置灯光的原则 9.6 实例：设置会议厅中的灯光 9.6.1 制作场景 9.6.2 设置材质 9.6.3 设置灯光 9.6.4 后期处理 第4篇 摄影机、渲染与特效 第10章 摄影机 10.1 摄影机简介及类型 10.2 创建摄影机 10.3 摄影机的共用参数简

介　10.4 多重过滤渲染效果　10.5 两点透视　10.6 实例：使用摄影机制作动画　第11章 渲染　11.1 渲染简介　11.2 渲染工具　11.3 渲染静态图像和动态图像　11.3.1 静态图像的渲染　11.3.2 动态图像的渲染　11.4 mental ray渲染器　11.4.1 使用mental ray渲染器的设置　11.4.2 使用mental ray渲染器可渲染的效果　11.4.3 相关选项介绍　11.5 高级照明渲染——光能传递　11.6 高级照明覆盖材质　11.7 光跟踪器　11.8 其他渲染器简介——lightscape、vray、brazil和finalrender　11.8.1 lightscape渲染器　11.8.2 finalrender/vray/brazil渲染器　11.9 关于网络渲染　11.10 实例：mental ray渲染——客厅　11.10.1 创建场景　11.10.2 设置灯光　11.10.3 渲染　11.10.4 后期处理　第12章 环境与特效　12.1 “ 环境 ”编辑器　12.1.1 曝光控制　12.1.2 大气效果　12.1.3 雾效果　12.1.4 体积雾　12.1.5 体积光　12.1.6 火效果　12.2 “ 效果 ”面板　12.3 hair和fur面板　12.4 实例：海底世界 第5篇 动 画　第13章 动画入门　13.1 动画的概念　13.2 大象由小变大的效果　13.3 路径动画　13.3.1 飞行的火箭　13.3.2 运动面板简介　13.3.3 运动控制器简介　13.4 动力学反应器　13.4.1 reactor工具面板　13.4.2 创建刚体动画　13.4.3 创建液体动画　13.5 使用轨迹视图　13.5.1 菜单栏　13.5.2 控制器面板　13.5.3 关键帧窗口　13.5.4 轨迹视图工具栏　13.5.5 控制区工具　13.5.6 摄影表工具栏　13.5.7 使用轨迹视图调整弹簧的弹跳　13.6 video post视频合成器　13.7 实例：某电视台的“ 世界杯 ”片头制作　第14章 空间扭曲和粒子动画　14.1 空间扭曲和粒子动画简介　14.1.1 力空间扭曲　14.1.2 导向器空间扭曲　14.1.3 几何/可变形空间扭曲　14.2 粒子系统简介　14.3 pf source系统　14.3.1 pf source系统的创建过程　14.3.2 修改pf source粒子的渲染效果　14.3.3 粒子视图　14.3.4 粒子流修改面板　14.4 喷射粒子系统　14.5 雪粒子系统　14.6 暴风雪粒子系统　14.7 粒子云　14.8 超级喷射　14.9 粒子阵列　14.10 实例：粒子动画制作——自来水　第6篇 综 合 实 例　第15章 室外建筑设计——住宅楼　15.1 住宅楼结构分析　15.2 制作模型　15.2.1 制作底层部分　15.2.2 制作中间楼层　15.2.3 制作楼顶　15.2.4 制作其他单元楼　15.3 制作材质　15.3.1 制作淡黄色涂料材质　15.3.2 制作白色装饰材质　15.3.3 玻璃材质的调制　15.4 设置灯光　15.5 创建摄影机　15.6 后期处理

章节摘录

· 修改命令列表：单击该按钮就会打开一个修改器菜单，选择一种修改器后就为选择的物体应用了该修改器。

· 修改堆栈：在这里记录的是所有添加的修改器信息，并按先后顺序组成一个列表，最先添加的修改器在底层，最后添加的在上面。

· 锁定堆栈：在视图中选择一个物体后，单击该按钮，它会改变形状，此时修改堆栈就会锁定到该物体上，此时，即使在视图中选择了其他的物体，在修改器堆栈中也会显示锁定物体的修改命令。

· 显示最终结果开／关切换：默认处于打开状态，当选择了修改堆栈中的某一层时，在视图中显示的是当前所在层之前的修改结果，按下该按钮则会切换为显示，并可以观察到修改该层参数后的最终结果。

· 使唯一：当选择一组物体并添加相同的修改器之后，如果选择其中的一个物体，那么那么该按钮才有效。

此时，如果改变修改器中的参数，那么会同时对该组中的所有物体产生影响。

· 从堆栈中移除修改器：如果选择修改器堆栈中的一个修改器名称，然后单击该按钮，那么就会把该修改器从堆栈中删除。

· 配置修改器集：单击该按钮后，如果选择下拉菜单选项，则可以让面板显示修改器的按钮，并可以把这些按钮组成一个显示集合，或者使按钮按类别显示。

……

编辑推荐

《3ds Max 2011中文版从入门到精通》详细地讲解了3ds max的命令及各种操作工具的使用，以及基本技巧和方法等基础知识。
本书适合于打算学习3ds max的初级和中级读者，以及美术学院、相关院校和电脑培训班的学生阅读与使用，也可以作为各类3ds max爱好者的参考用书。

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