

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2011完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787122121684

10位ISBN编号：7122121682

出版时间：2011-11

出版时间：化学工业出版社

作者：点智文化

页数：360

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>

内容概要

本书遵循从浅入深、理论结合应用的原则，讲解了3ds Max 2011软件的基础操作，并对各种建模技术、编辑模型技术、材质的设定、贴图设置、摄影机、灯光、动画以及时下最流行的VRay渲染器进行了详尽的讲解。让读者能够对3ds Max和VRay渲染器的核心技术有一个全面、深入、系统的了解。

除了对核心技术的详细讲解外，《中文版3ds Max 2011完全学习手册》还介绍了欧式室内效果图渲染、室内漫游动画制作、室外商业大厦渲染等实用性很强的实例，以帮助读者回顾和梳理前面学习过的理论及技术知识。

随书光盘中附送了《中文版3ds Max 2011完全学习手册》讲解过程中运用到的所有素材及效果文件，而且编者还精心整理了一些常用的素材，放在光盘中供读者学习和工作之用。为帮助各位读者学习相关知识及技术，作者录制了大量学习视频，以帮助读者降低学习难度，提高学习效率。

本书不仅适合3ds Max初学者使用，也非常适合希望快速提高影视和广告动画制作、游戏角色和场景设计、工业产品造型设计、建筑设计及室内外效果图制作的设计人员阅读，还可作为各大中专院校及相关培训机构相关课程的教材和教学参考书。

书籍目录

第1章.基础理论

- 1.1.初步认识.3ds.Max
 - 1.1.1.了解3ds.Max.2011及其制作流程和学习方法
 - 1.1.2.3ds.Max应用领域
- 1.2.软件界面
 - 1.2.1.工作界面
 - 1.2.2.快速访问工具栏
 - 1.2.3.信息中心
 - 1.2.4.菜单栏
 - 1.2.5.主工具栏
 - 1.2.6.石墨建模工具集
 - 1.2.7.命令面板
 - 1.2.8.状态栏和提示行
 - 1.2.9.四元菜单
- 1.3.理解并布置视图
 - 1.3.1.在视图中观察物体
 - 1.3.2.如何切换视图
 - 1.3.3.调整视图显示方式
 - 1.3.4.应用视图调节控制按钮
 - 1.3.5.视口标签菜单
 - 1.3.6.使用导航Gizmo
- 1.4.3ds.Max文件的基本操作
 - 1.4.1.新建场景
 - 1.4.2.打开文件
 - 1.4.3.保存文件
 - 1.4.4.重置场景
 - 1.4.5.自定义操作
- 1.5.3ds.Max对象基本操作
 - 1.5.1.选择对象
 - 1.5.2.选择集和组
 - 1.5.3.打开与关闭组
 - 1.5.4.为组附加对象
 - 1.5.5.从组中分离对象
 - 1.5.6.对象的层次链接关系
 - 1.5.7.对象的隐藏与冻结

第2章.基础建模

- 2.1.认识二维图形
 - 2.1.1.认识节点的类型
 - 2.1.2.标准的二维图形
- 2.2.创建二维图形
 - 2.2.1.创建基本二维图形
 - 2.2.2.创建复合二维图形
 - 2.2.3.通过导入创建二维图形
- 2.3.创建三维模型

- 2.3.1.标准基本体
- 2.3.2.扩展基本体
- 2.4.通过变换建模
 - 2.4.1.阵列变换
 - 2.4.2.实例操作：“阵列”变换制作堆叠立方球体
 - 2.4.3.“克隆”与“镜像”变换的应用
 - 2.4.4.间隔工具

第3章.修改建模

- 3.1.认识修改器
 - 3.1.1.参数化修改
 - 3.1.2.通过添加修改器命令进行修改
- 3.2.编辑样条线
 - 3.2.1.认识“编辑样条线”修改器
 - 3.2.2.在“顶点”次对象层级工作
 - 3.2.3.在“线段”次对象层级工作
 - 3.2.4.在“样条线”次对象层级工作
- 3.3.从二维图形到三维模型
 - 3.3.1.“车削”命令
 - 3.3.2.“可渲染样条线”的应用
 - 3.3.3.“挤出”命令
 - 3.3.4.“倒角”命令
- 3.4.应用“编辑网格”命令建模
 - 3.4.1.认识“编辑网格”修改器
 - 3.4.2.了解“编辑网络”命令的主要参数
- 3.5.应用“可编辑多边形”命令建模
 - 3.5.1.认识“可编辑多边形”修改器
 - 3.5.2.了解主要参数的作用
 - 3.5.3.认识“顶点”子对象
 - 3.5.4.认识“边”和“边界”子对象
 - 3.5.5.认识“多边形”、“元素”子对象
- 3.6.应用其他修改器建模
 - 3.6.1.“弯曲”修改器的应用
 - 3.6.2.“扭曲”修改器的应用
 - 3.6.3.“锥化”修改器的应用
 - 3.6.4.“FFD”修改器的应用

第4章.复合建模

- 4.1.初步认识复合建模
- 4.2.布尔运算
 - 4.2.1.认识布尔运算
 - 4.2.2.了解布尔对象和运算对象
 - 4.2.3.了解布尔运算的类型
 - 4.2.4.认识布尔运算的卷展栏
- 4.3.放样
 - 4.3.1.认识放样
 - 4.3.2.了解放样卷展栏

4.4.图形合并

4.5.散布

第5章.3ds.Max材质编辑器

5.1.认识材质编辑器

5.1.1.精简材质编辑器

5.1.2.平板材质编辑器

5.2.材质编辑器的基本操作

5.2.1.放大样本视窗和预览图标

5.2.2.认识样本窗和预览图标指示器

5.2.3.为对象赋予材质

5.2.4.复制材质球

5.2.5.删除材质

5.2.6.从场景中获取材质

5.2.7.创建材质库

5.2.8.增加材质球

第6章.3ds.Max材质的应用

6.1.“标准”材质的应用

6.1.1.认识“标准”材质

6.1.2.“(A)各向异性”明暗器的应用

6.1.3.用“(B)Blinn”明暗器模拟古堡建筑材料

6.1.4.“(P)Phong”明暗器

6.1.5.“(M)金属”明暗器

6.1.6.“(O)Oren-Nayar-Blinn”明暗器的应用

6.2.其他材质的应用

6.2.1.“混合”材质的应用

6.2.2.“多维/子对象”材质的应用

6.2.3.“建筑”材质的应用

第7章.3ds.Max材质贴图的应用

7.1.认识贴图类型

7.2.贴图的应用

7.2.1.“位图”贴图的应用

7.2.2.用“衰减”贴图模拟X射线效果

7.2.3.用“噪波”贴图为水面增加丰富细节

7.3.认识贴图通道

7.4.UVW贴图

7.4.1.认识“UVW贴图”修改器

7.4.2.用UVW贴图制作象棋场景

第8章.摄影机

8.1.摄影机概述

8.1.1.自由摄影机

8.1.2.目标摄影机

8.1.3.摄影机视图切换

8.2.摄影机参数详解及其应用

- 8.2.1.摄影机参数
- 8.2.2.创建多过程摄影机效果
- 8.2.2. “摄影机校正”修改器

第9章.灯光

- 9.1.标准灯光
 - 9.1.1.标准灯光的公用参数
 - 9.1.2.掌握常用的三点照明布光法
- 9.2.光度学灯光
 - 9.2.1.光度学灯光的照明原理
 - 9.2.2.用光度学灯光为室内效果图布光
 - 9.2.3.用光域网为效果图添加精美光效

第10章.基本动画技术

- 10.1.3ds.Max动画基础
 - 10.1.1.3ds.Max动画基础理论
 - 10.1.2.时间配置
- 10.2.认识关键帧动画
 - 10.2.1.认识关键帧
 - 10.2.2. “自动关键点”模式与“设置关键点”模式的区别
 - 10.2.3.关键点过滤器
 - 10.2.4.编辑关键帧
- 10.3.认识动画约束
 - 10.3.1.如何添加约束
 - 10.3.2.掌握和了解各约束的用法
- 10.4.粒子与动力学系统
 - 10.4.1.认识粒子系统
 - 10.4.2.实例操作：使用粒子系统制作落叶动画效果
 - 10.4.3.理论指导：认识动力学系统
 - 10.4.4.实例操作：利用动力学系统制作桌布

第11章.3ds.Max渲染技术

- 11.1.渲染操作
 - 11.1.1.渲染概述
 - 11.1.2.渲染类型
 - 11.1.3.渲染方式
- 11.2.渲染对话框
 - 11.2.1. “公共”选项卡
 - 11.2.2. “渲染器”选项卡

第12章.3ds.Max环境和特效

- 12.1.认识环境对话框
- 12.2.创建大气效果
 - 12.2.1.火效果
 - 12.2.2.雾效果
 - 12.2.3.体积雾效果
 - 12.2.4.体积光效果

12.3.认识“效果”对话框

12.4.“效果”的应用

12.4.1.镜头效果

12.4.2.模糊效果

第13章.VRay渲染器精解

13.1.VRay渲染器简介

13.2.VRay渲染器参数详解

13.2.1.“V-Ray: Frame.buffer”卷展栏

13.2.2.“V-Ray: Global.switches”卷展栏

13.2.3.“V-Ray: Image.sampler (Antialiasing)”卷展栏

13.2.4.“V-Ray: Adaptive.subdivision.image.sampler”卷展栏

13.2.5.“V-Ray: Indirect.illumination (GI)”卷展栏

13.2.6.“V-Ray: Irradiance.map”卷展栏

13.2.7.“V-Ray: Brute.force.GI”卷展栏

13.2.8.“V-Ray: Light.cache”卷展栏

13.2.9.“V-Ray: Environment.”卷展栏

13.2.10.“V-Ray: Color.mapping.”卷展栏

13.2.11.“V-Ray: DMC.Sampler.”卷展栏

13.2.12.“V-Ray: Default.displacement.”卷展栏

13.2.13.“V-Ray: System.”卷展栏

13.3.VRay灯光及阴影理论指导

13.3.1.认识VRay灯光

13.3.2.认识VRay阴影

13.4.掌握VRay材质

13.4.1.VRayMtl材质类型

13.4.2.VRayMtlWrapper (VRay材质包裹) 材质类型

13.4.3.认识VRayLightMtl (VRay灯光材质) 材质类型

13.4.4.VRayMtl材质应用实例1——制作不锈钢金属材质

13.4.5.VRayMtl材质应用实例2——制作皮革材质

13.4.6.VRayMtl材质应用实例3——制作毛巾材质

13.4.7.VRayLightMtl材质应用实例4——制作荧光试管效果

第14章.欧式会客厅空间表现

14.1.欧式会客厅空间简介

14.2.欧式会客厅测试渲染设置

14.2.1.设置测试渲染参数

14.2.2.布置场景灯光

14.3.设置场景材质

14.4.最终渲染设置

14.4.1.最终测试灯光效果

14.4.2.灯光细分参数设置

14.4.3.设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数

14.4.4.最终成品渲染

14.5.Photoshop后期处理

第15章.室内漫游动画

- 15.1.室内漫游动画简介
- 15.2.为室内空间架设摄影机并设置动画
- 15.3.最终渲染设置
 - 15.3.1.设置保存发光贴图的渲染参数
 - 15.3.2.最终成品渲染

第16章.商业大厦日景效果图

- 16.1.商业大厦空间简介
- 16.2.商业大厦日景测试渲染设置
 - 16.2.1.设置测试渲染参数
 - 16.2.2.布置场景灯光
- 16.3.设置场景材质
 - 16.3.1.主体材质
 - 16.3.2.设置场景其他材质
- 16.4.最终渲染设置
 - 16.4.1.最终测试灯光效果.
 - 16.4.2.灯光细分参数设置
 - 16.4.3.设置保存发光贴图和灯光贴图的渲染参数
 - 16.4.4.最终成品渲染
 - 16.4.5.通道渲染
- 16.5.Photoshop后期处理
 - 16.5.1.初步处理画面
 - 16.5.2.调整楼体
 - 16.5.3.添加配景及整体调整

编辑推荐

附赠超过200分钟多媒体学习视频，帮助您快速掌握书中的难点 附赠本书讲解过程中涉及的所有案例源文件、素材文件及最终效果文件 附赠10套效果图制作模版，包括欧式厨房、欧式客厅、书房、茶室等不同的类型 精选最常见、最常用的理论与技巧及典型案例 全面讲解了3ds Max 2011软件的基础操作、各种建模技术、编辑模型技术、材质的设定、贴图设置、摄影机、灯光、动画，以及时下最流行的VRay渲染器，助您快速上手视频编辑工作。

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>