

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787802486539

10位ISBN编号：780248653X

出版时间：2011-11

出版单位：北京希望电子出版社

作者：徐慧，张林，李少勇 编著

页数：520

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 2012完全自学教程>>

内容概要

本书全面、详细地介绍了3dsMax的各项核心技术与精髓内容，并通过494个技能大演练，及494段视频大观摩，帮助读者在最短的时间内从入门到精通，从新手成为高手。

本教程内容涵盖了初识3dsMax2012、对象的基本操作、基础建模、二维图形的创建与编辑、创建植物和建筑对象、模型的编辑与修改、复合建模、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、环境与效果、基本动画、粒子与空间扭曲、渲染输出等内容。

在本教程的最后5章，根据实际应用为读者设置了“常用三维文字的制作”、“常用材质纹理的设置”、“动画制作入门练习”、“三维造型制作入门练习”、“广告片头的制作”5个领域精选实例，详细介绍了制作步骤，使读者融会贯通、举一反三，逐步精通，成为实战高手。

本教程适用于3dsMax的初、中级读者，如家装设计人员、公装设计人员、效果图制作人员、效果图渲染人员、动画制作人员等，同时也可供大专院校及各类培训班作为教材使用。随书配套光盘的内容为书中部分实例素材及课件。

本教程配套光盘内容为实例的素材、源文件及494段语音教学视频。

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

书籍目录

第1章 初识3ds Max 2012

1.1 启动与退出3ds Max 2012

实战操作001 安装3ds Max 2012

实战操作002 启动与退出3ds Max 2012

1.2 文件操作

实战操作003 新建文件

实战操作004 打开文件

实战操作005 保存文件

实战操作006 保存副本

实战操作007 合并场景

实战操作008 重置文件

实战操作009 导入文件

实战操作010 导出文件

实战操作011 查看文件属性

1.3 自定义工作界面

实战操作012 自定义快捷键

实战操作013 自定义工具栏

实战操作014 自定义菜单

实战操作015 自定义颜色界面

实战操作016 自定义四元菜单

实战操作017 自定义UI方案

实战操作018 保存用户界面

1.4 工具栏操作

实战操作019 拖曳工具栏

实战操作020 显示隐藏工具栏

实战操作021 固定浮动工具栏

1.5 设置首选项

实战操作022 设置单位

实战操作023 设置最近打开的文件数量

实战操作024 设置自动备份文件

实战操作025 设置默认环境灯光颜色

实战操作026 设置在渲染时播放声音

1.6 选择视图

实战操作027 激活视图

实战操作028 变换视图

1.7 更改视图显示方式

实战操作029 线框显示

实战操作030 平滑+高光显示

实战操作031 平面显示

1.8 更改视口布局

实战操作032 手动更改视口大小

实战操作033 重置视口布局

实战操作034 配置视口

1.9 视图栅格

实战操作035 隐藏栅格

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作036 设置栅格间距

1.10 视图控制

实战操作037 缩放视图

实战操作038 缩放所有视图

实战操作039 最大化显示选定对象

实战操作040 缩放区域

实战操作041 旋转视图

实战操作042 最大化视图

实战操作043 平移视图

1.11 视图的高级控制

实战操作044 更改视口背景

实战操作045 将视图切换成专家模式

实战操作046 显示安全框

实战操作047 抓取窗口

实战操作048 测量距离

1.12 使用层管理器

实战操作049 创建新层

实战操作050 隐藏层

实战操作051 冻结层

实战操作052 禁止渲染层

实战操作053 查看层属性

实战操作054 选定层中所有对象

第2章 对象的基本操作

2.1 选择对象

实战操作055 运用矩形选框工具选择

实战操作056 运用圆形选框工具选择

实战操作057 运用多边形选框工具选择

实战操作058 按名称选择

实战操作059 全选对象

实战操作060 反选对象

实战操作061 按颜色选择对象

实战操作062 运用过滤器选择对象

实战操作063 按材质选择

实战操作064 运用命名选择集选择

2.2 移动对象

实战操作065 手动移动

实战操作066 精确移动

2.3 旋转对象

实战操作067 手动旋转

实战操作068 精确旋转

2.4 缩放对象

实战操作069 手动缩放

实战操作070 精确缩放

2.5 组合对象

实战操作071 组合对象

实战操作072 解除对象

实战操作073 打开组

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

- 实战操作074 关闭组
- 实战操作075 增加组对象
- 实战操作076 分离组对象
- 2.6 对齐对象
 - 实战操作077 精确对齐
 - 实战操作078 快速对齐
 - 实战操作079 法线对齐
- 2.7 捕捉对象
 - 实战操作080 设置对象捕捉
 - 实战操作081 设置捕捉精度
 - 实战操作082 捕捉演习
- 2.8 隐藏对象
 - 实战操作083 隐藏选定对象
 - 实战操作084 隐藏未选定对象
 - 实战操作085 按点击隐藏
 - 实战操作086 全部取消隐藏
 - 实战操作087 按名称隐藏
 - 实战操作088 按名称取消隐藏
- 2.9 冻结对象
 - 实战操作089 冻结选定对象
 - 实战操作090 冻结未选定对象
 - 实战操作091 全部解冻
 - 实战操作092 按名称冻结
 - 实战操作093 按点击冻结
- 2.10 链接对象
 - 实战操作094 链接对象
 - 实战操作095 断开链接
 - 实战操作096 绑定到空间扭曲
- 2.11 克隆建模
 - 实战操作097 克隆对象
 - 实战操作098 实例克隆
 - 实战操作099 参考克隆
 - 实战操作100 运用“Shift”键复制
- 2.12 镜像建模
 - 实战操作101 水平镜像
 - 实战操作102 垂直镜像
 - 实战操作103 XY轴镜像
 - 实战操作104 YZ轴镜像
 - 实战操作105 ZX轴镜像
- 2.13 阵列建模
 - 实战操作106 移动阵列
 - 实战操作107 旋转阵列
 - 实战操作108 缩放阵列
- 2.14 间隔建模
 - 实战操作109 按计数间隔复制
 - 实战操作110 按间距间隔复制
- 2.15 快照建模

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作111 单一快照

实战操作112 范围快照

实战操作113 克隆并对齐

第3章 基础建模

3.1 三维基础建模的基本操作

实战操作114 为模型命名

实战操作115 为模型更换颜色

实战操作116 使用键盘输入

3.2 创建标准基本体

实战操作117 创建长方体

实战操作118 创建圆锥体

实战操作119 创建球体

实战操作120 创建几何球体

实战操作121 创建圆柱体

实战操作122 创建管状体

实战操作123 创建圆环

实战操作124 创建四棱锥

实战操作125 创建茶壶

实战操作126 创建平面

3.3 创建扩展基本体

实战操作127 创建异面体

实战操作128 创建环形结

实战操作129 创建切角长方体

实战操作130 创建切角圆柱体

实战操作131 创建油罐

实战操作132 创建胶囊

实战操作133 创建纺锤

实战操作134 创建L-Ext

实战操作135 创建球棱柱

实战操作136 创建C-Ext

实战操作137 创建软管

实战操作138 创建棱柱

实战操作139 创建环形波

第4章 二维图形的创建和编辑

4.1 创建样条线

实战操作140 创建线

实战操作141 创建矩形

实战操作142 创建圆

实战操作143 创建椭圆

实战操作144 创建弧

实战操作145 创建圆环

实战操作146 创建多边形

实战操作147 创建星形

实战操作148 创建文本

实战操作149 创建螺旋线

实战操作150 创建截面

4.2 创建扩展样条线

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作151 创建墙矩形

实战操作152 创建通道

实战操作153 创建角度

实战操作154 创建T形

4.3 编辑顶点

实战操作155 编辑Bezier角点

实战操作156 将顶点转换为平滑

实战操作157 优化顶点

实战操作158 熔合顶点

实战操作159 焊接顶点

实战操作160 圆角顶点

实战操作161 切角顶点

4.4 编辑线段

实战操作162 插入线段

实战操作163 拆分线段

实战操作164 分离线段

4.5 编辑二维样条线

实战操作165 附加单个样条线

实战操作166 附加多个样条线

实战操作167 设置样条线轮廓

实战操作168 修剪样条线

实战操作169 并集二维样条线

实战操作170 差集二维样条线

实战操作171 交集二维样条线

第5章 创建植物和建筑对象

5.1 创建AEC扩展

实战操作172 创建孟加拉菩提树

实战操作173 创建一般的棕榈

实战操作174 创建苏格兰松树

实战操作175 创建丝兰

实战操作176 创建蓝色的针松

实战操作177 创建美洲榆

实战操作178 创建垂柳

实战操作179 创建大戟属植物

实战操作180 创建春天的日本樱花

实战操作181 创建一般的橡树

5.2 创建栏杆和墙

实战操作182 创建栏杆

实战操作183 创建墙

5.3 创建楼梯

实战操作184 创建L型楼梯

实战操作185 创建直线型楼梯

实战操作186 创建U型楼梯

实战操作187 创建螺旋楼梯

5.4 创建门

实战操作188 创建枢轴门

实战操作189 创建推拉门

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作190 创建折叠门

5.5 创建窗户

实战操作191 创建遮篷式窗

实战操作192 创建平开窗

实战操作193 创建固定窗

实战操作194 创建旋开窗

实战操作195 创建推拉窗

实战操作196 创建伸出式窗

第6章 模型的编辑与修改

6.1 变形修改器

实战操作197 “扭曲”修改器

实战操作198 “澡波”修改器

实战操作199 “弯曲”修改器

实战操作200 “拉伸”修改器

实战操作201 “挤压”修改器

实战操作202 “晶格”修改器

实战操作203 “FFD4 × 4 × 4”修改器

6.2 二维造型修改器

实战操作204 “挤出”修改器

实战操作205 “车削”修改器

实战操作206 “倒角”修改器

6.3 三维造型修改器

实战操作207 “贴图缩放”修改器

实战操作208 “路径变形”修改器

实战操作209 “倒角剖面”修改器

实战操作210 “摄影机贴图”修改器

实战操作211 “补洞”修改器

实战操作212 “删除网格”修改器

实战操作213 “替换”修改器

实战操作214 “圆角/切角”修改器

实战操作215 “融化”修改器

6.4 特殊效果修改器

实战操作216 “网格平滑”修改器

实战操作217 “材质”修改器

实战操作218 “壳”修改器

实战操作219 “倾斜”修改器

实战操作220 “优化”修改器

实战操作221 “切片”修改器

实战操作222 “平滑”修改器

实战操作223 “锥化”修改器

实战操作224 “球形化”修改器

第7章 复合建模

7.1 变形复合对象

实战操作225 创建变形

实战操作226 观看变形动画

7.2 散布复合对象

实战操作227 创建变形

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作228 设置重复数与分布方式

实战操作229 设置局部平移

实战操作230 设置在面上平移

实战操作231 设置比例

7.3 连接复合对象

实战操作232 创建连接对象

实战操作233 设置分段数

实战操作234 设置张力

7.4 水滴网格复合对象

实战操作235 创建水滴网格

实战操作236 拾取水滴对象

7.5 ProCutter与图形合并复合对象

实战操作237 ProCutter

实战操作238 图形合并

7.6 布尔复合对象

实战操作239 差集运算

实战操作240 并集运算

实战操作241 交集运算

7.7 放样复合对象

实战操作242 创建放样对象

实战操作243 设置路径步数

实战操作244 缩放变形

实战操作245 扭曲变形

7.8 地形复合对象

实战操作246 创建等高线

实战操作247 创建地形

第8章 高级建模

8.1 编辑网格建模

实战操作248 将模型转换为可编辑网格

实战操作249 通过边模式创建切角

实战操作250 挤出多边形

实战操作251 倒角多边形

实战操作252 细化元素

8.2 编辑面片建模

实战操作253 创建四边形面片

实战操作254 创建三角形面片

实战操作255 将几何体转换为可编辑面片

实战操作256 细分面片

实战操作257 挤出面片

实战操作258 设置面片轮廓

实战操作259 倒角面片

8.3 编辑多边形建模

实战操作260 将模型转换为可编辑多边形

实战操作261 通过边模式创建切角

实战操作262 分离对象

实战操作263 附加对象

实战操作264 设置ID号

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

8.4 创建NURBS点

- 实战操作265 创建点
- 实战操作266 创建偏移点
- 实战操作267 创建曲线点
- 实战操作268 创建曲线-曲线点
- 实战操作269 创建曲面点
- 实战操作270 创建曲面-曲线点

8.5 创建NURBS基本曲线

- 实战操作271 创建CV曲线
- 实战操作272 创建点曲线
- 实战操作273 创建拟合曲线
- 实战操作274 创建变换曲线
- 实战操作275 创建偏移曲线
- 实战操作276 创建镜像曲线
- 实战操作277 创建U向等参曲线
- 实战操作278 创建V向等参曲线

8.6 创建NURBS基本曲面

- 实战操作279 创建点曲面
- 实战操作280 创建CV曲面
- 实战操作281 创建挤出曲面
- 实战操作282 创建封口曲面
- 实战操作283 创建镜像曲面
- 实战操作284 创建车削曲面
- 实战操作285 创建U向放样曲面

8.7 编辑NURBS曲线

- 实战操作286 将模型转换为NURBS
- 实战操作287 设置U向线数
- 实战操作288 设置V向线数
- 实战操作289 熔合曲线点
- 实战操作290 优化曲线

第9章 材质与贴图

9.1 材质编辑器

- 实战操作291 打开材质编辑器
- 实战操作292 更改材质示例窗显示数目 253
- 实战操作293 显示材质球的背景
- 实战操作294 更改采样类型
- 实战操作295 从对象拾取材质
- 实战操作296 最大化查看材质
- 实战操作297 保存材质
- 实战操作298 删除材质
- 实战操作299 旋转材质

9.2 材质/贴图浏览器

- 实战操作300 打开系统材质
- 实战操作301 永久保存材质
- 实战操作302 打开已保存的材质
- 实战操作303 查看文本
- 实战操作304 查看小图标

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作305 查看中等图标

实战操作306 查看大图标

9.3 设置材质的属性

实战操作307 设置环境光

实战操作308 设置漫反射

实战操作309 设置高光反射

实战操作310 设置材质的自发光

实战操作311 设置材质的不透明度

9.4 创建标准材质

实战操作312 创建多维/子对象材质

实战操作313 创建光线跟踪材质

实战操作314 创建双面材质

实战操作315 创建壳材质

实战操作316 创建混合材质

实战操作317 创建虫漆材质

实战操作318 创建顶/底材质

实战操作319 创建外部参照材质

实战操作320 创建高级照明材质

实战操作321 创建合成材质

9.5 编辑材质

实战操作322 编辑金属材质

实战操作323 显示线框材质

实战操作324 显示面贴图材质

实战操作325 显示面状材质

实战操作326 显示双面材质

9.6 使用2D贴图

实战操作327 使用渐变贴图

实战操作328 使用平铺贴图

实战操作329 使用棋盘格贴图

实战操作330 使用位图贴图

9.7 使用贴图通道

实战操作331 使用漫反射颜色贴图通道

实战操作332 使用不透明度贴图通道

实战操作333 使用凹凸贴图通道

实战操作334 使用反射贴图通道

实战操作335 使用折射贴图通道

9.8 修改贴图坐标

实战操作336 使用UVW贴图修改器

实战操作337 更改贴图坐标系

实战操作338 对齐贴图坐标

9.9 编辑位图贴图

实战操作339 旋转位图

实战操作340 裁剪位图

第10章 灯光与摄影机

10.1 创建标准灯光

实战操作341 创建目标聚光灯

实战操作342 创建 Free Spot

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作343 创建目标平行光

实战操作344 创建自由平行光

实战操作345 创建泛光灯

实战操作346 创建天光

实战操作347 创建mr区域泛光灯

实战操作348 创建mr区域聚光灯

10.2 创建光度学灯光

实战操作349 创建目标灯光

实战操作350 创建白炽灯

实战操作351 创建自由灯光

10.3 修改灯光参数

实战操作352 使用灯光阴影

实战操作353 设置灯光强度

实战操作354 设置灯光颜色

实战操作355 使用近距衰减

实战操作356 使用远距衰减

实战操作357 调整聚光区/光束

实战操作358 调整衰减区/区域

实战操作359 使用投影贴图

实战操作360 设置阴影颜色

实战操作361 设置阴影贴图

10.4 使用摄影机

实战操作362 创建目标摄影机

实战操作363 创建自由摄影机

第11章 环境与效果

11.1 设置渲染环境

实战操作364 设置渲染背景颜色

实战操作365 设置渲染背景贴图

实战操作366 设置染色

实战操作367 设置环境光

实战操作368 设置曝光

11.2 使用大气特效

实战操作369 使用雾

实战操作370 使用火焰效果

实战操作371 使用体积光

11.3 使用效果面板

实战操作372 使用镜头效果

实战操作373 使用亮度和对比度效果

实战操作374 使用色彩平衡效果

实战操作375 使用胶片颗粒效果

11.4 使用“Video Post”编辑器

实战操作376 打开“Video Post”

编辑器窗口

实战操作377 添加场景事件

实战操作378 添加图像输入事件

实战操作379 添加图像过滤事件

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作380 添加图像输出事件

11.5 应用Video Post

实战操作381 为对象添加镜头效果光晕

实战操作382 执行镜头效果光晕特效

实战操作383 使用星空渲染场景

实战操作384 设置交叉衰减

实战操作385 保存序列

实战操作386 打开序列

第12章 基本动画

12.1 关键帧动画

实战操作387 开启动画模式

实战操作388 设置帧速率

实战操作389 设置动画录制时间

实战操作390 设置关键点

实战操作391 播放动画

实战操作392 停止播放动画

实战操作393 删除关键点

12.2 使用轨迹视图

实战操作394 打开轨迹视图窗口

实战操作395 添加循环效果

实战操作396 添加可视性轨迹

实战操作397 修改轨迹切线

实战操作398 打开过滤器窗口

实战操作399 隐藏过滤器选项

实战操作400 插入关键点

12.3 使用动画控制器和约束

实战操作401 添加波形控制器

实战操作402 添加噪波控制器

实战操作403 使用附着约束

实战操作404 使用链接约束

实战操作405 使用位置约束

第13章 粒子与空间扭曲

13.1 创建粒子系统

实战操作406 创建喷射

实战操作407 创建雪粒子

实战操作408 创建粒子云

实战操作409 创建超级喷射

13.2 创建空间扭曲

实战操作410 创建漩涡

实战操作411 调整漩涡

实战操作412 创建风

实战操作413 调整风

实战操作414 创建重力

实战操作415 调整重力

13.3 使用导向器

实战操作416 使用导向球

实战操作417 使用导向板

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作418 使用全导向器

13.4 使用几何/可变形

实战操作419 使用波浪

实战操作420 使用涟漪

实战操作421 使用爆炸

13.5 创建动力学对象

实战操作422 创建弹簧

实战操作423 修改弹簧直径

实战操作424 修改弹簧圈数

实战操作425 修改弹簧旋转方向

实战操作426 修改弹簧段数

实战操作427 修改形状显示

实战操作428 创建弹簧动画

第14章 渲染输出

14.1 渲染设置

实战操作429 设置单帧渲染

实战操作430 设置渲染输出路径

实战操作431 设置渲染范围

实战操作432 设置渲染尺寸

实战操作433 指定渲染器

实战操作434 设置渲染帧窗口

14.2 运用mental ray渲染器

实战操作435 设置mental ray折射

实战操作436 设置mental ray反射

实战操作437 设置最终焦距

实战操作438 调整采样精度

实战操作439 设置渲染块宽度

实战操作440 设置渲染块顺序

实战操作441 渲染背景元素

实战操作442 渲染高光反射元素

14.3 设置渲染输出

实战操作443 切换渲染通道

实战操作444 输出AVI动画

第15章 常用三维文字的制作

15.1 金属文字

实战操作445 创建文字并设置倒角

实战操作446 为文字设置材质

实战操作447 创建摄影机

15.2 玻璃文字

实战操作448 创建文字

实战操作449 设置材质

实战操作450 创建摄影机

15.3 浮雕文字

实战操作451 创建文字

实战操作452 创建边框

实战操作453 设置材质

实战操作454 创建摄影机

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

15.4 激光文字

实战操作455 创建文字

实战操作456 创建摄影机与灯光

实战操作457 设置动画与渲染输出

第16章 常用材质的设置与表现

16.1 瓷器材质

实战操作458 瓷器质感的表现

16.2 玻璃材质

实战操作459 玻璃质感的表现

16.3 多维/子对象材质

实战操作460 包装盒的表现

16.4 大理石材质

实战操作461 大理石地面质感的表现

16.5 不锈钢材质

实战操作462 不锈钢质感的表现

16.6 木纹材质

实战操作463 木纹质感的表现

16.7 墙体材质

实战操作464 砖墙质感的表现

16.8 金属材质

实战操作465 黄金金属质感的表现

第17章 三维造型制作入门与练习

17.1 制作文件夹

实战操作466 模型的制作

实战操作467 创建摄影机和灯光

17.2 制作螺丝

实战操作468 模型的制作

实战操作469 创建摄影机

17.3 制作造型椅

实战操作470 模型的制作

实战操作471 设置材质

实战操作472 创建灯光和摄影机

第18章 动画制作入门练习

18.1 粒子动画

实战操作473 粒子系统——飘雪

实战操作474 喷射粒子——下雨

实战操作475 镜头光斑——太阳耀斑

实战操作476 粒子系统——礼花

实战操作477 亮星特技——星光闪烁

18.2 关键帧动画——文字标版

实战操作478 设置材质动画

实战操作479 摄影机与摄影机动画的设置

18.3 光影文字

实战操作480 标版字体的制作

实战操作481 光影的制作

实战操作482 光影动画

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

实战操作483 设置背景

18.4 火焰崩裂字

实战操作484 创建文字并进行编辑

实战操作485 设置碎块的燃烧特效

第19章 广告片头的制作

19.1 创建文字及摄影机

实战操作486 创建文字及设置材质

实战操作487 创建摄影机并设置摄影机

动画

19.2 设置动画及渲染

实战操作488 设置文字动画

实战操作489 制作火焰燃烧

实战操作490 制作体积光动画

实战操作491 设置体积光效果

实战操作492 设置灿烂星光与文字光芒

实战操作493 设置背景

实战操作494 渲染动画

章节摘录

版权页： 插图：

<<3ds Max 2012完全自学教程>>

编辑推荐

《3ds Max2012完全自学教程》适用于3ds Max的初、中级读者，如家装设计人员、公装设计人员、效果图制作人员、效果图渲染人员、动画制作人员等，同时也可供大专院校及各类培训班作为教材使用。
随书配套光盘的内容为书中部分实例素材及课件。

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>