

《3ds Max 2015中文版从入门到》

图书基本信息

书名：《3ds Max 2015中文版从入门到精通》

13位ISBN编号：9787515331704

出版时间：2015-5

作者：李际

页数：608

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

《3ds Max 2015中文版从入门到精通》是一本使用3ds Max进行三维设计制作方面的全面教程，在每章都案例了大量经典案例，效果非常精美，读者可以边学边做，循序渐进掌握所学理论、技术，并熟练掌握使用3ds Max制作作品的完整流程。

本书章节安排合理，运用了经典的、合理的章节安排，让读者一点点吸收、进步，平稳的提升，可以在短时间内达到熟练掌握，并轻松应对工作的效果。全书共计18章，分为五大部分。第一部分：第1章。主要讲解了初识3ds Max 2015，这为后面学习3ds Max奠定了基础。第二部分：第2章~第6章。主要讲解了各种建模技术，包括几何体建模、二维图形建模、修改器建模、多边形建模、网格建模和NURBS建模。这部分内容是学习3ds Max的第一步。第三部分：第7章~第12章。主要讲解了灯光材质摄影机，包括标准灯光、VRay灯光、摄影机、标准材质、VRay材质、贴图。第四部分：第13章~第14章。主要讲解了环境和效果、VRay渲染，通过对这两章的学习可以制作出较为完整的大型项目静帧作品。第五部分：第15章~第18章。主要讲解了粒子系统与空间扭曲、动力学、毛发、动画，通过对这4章的学习，可以掌握3ds Max动画等有一定难度的知识，可以制作出动画作品。

通过对本书的学习，可以掌握三维制作的相关知识，掌握常见项目的制作方法，并且可以独立完成大型完整的商业项目。本书内容全面、通俗易懂，操作性、趣味性和针对性都比较强，适合相关专业的从业人员、及广大三维爱好者，也可作为大中院校学生的自学教程和参考书。

《3ds Max 2015中文版从入门到》

作者简介

3ds Max技术专家，曾任多个3ds Max技术社区资深版主，较注重3ds Max的基础知识，在许多操作功能上有独特见解，并积累了丰富的软件应用与三维设计实战经验，多年从事3ds Max设计工作，拥有十多年丰富的实践和培训经验，精通软件操作，参与过多部3ds Max畅销书的编著工作。

书籍目录

Chapter 01 初识3ds Max 2015

- 1.1 初识3ds Max 2015
- 1.2 3ds Max 2015的界面
 - 1.2.1 标题栏
 - 1.2.2 菜单栏
 - 1.2.3 主工具栏
 - 1.2.4 命令面板
 - 1.2.5 视口

Chapter 02 几何体建模

- 2.1 建模是什么
 - 2.1.1 建模的概念
 - 2.1.2 建模的步骤
- 2.2 建模离不开【创建面板】
- 2.3 标准基本体和扩展基本体
 - 2.3.1 标准基本体
 - 2.3.2 扩展基本体
 - 2.3.3 运用概述
- 2.4 创建复合对象
 - 2.4.1 图形合并
 - 2.4.2 布尔
 - 2.4.3 散布
 - 2.4.4 放样
 - 2.4.5 运用概述
- 2.5 创建建筑对象
 - 2.5.1 AEC扩展
 - 2.5.2 楼梯
 - 2.5.3 门
 - 2.5.4 窗
 - 2.5.5 运用概述
- 2.6 创建VRay对象
 - 2.6.1 VR代理
 - 2.6.2 VR毛皮
 - 2.6.3 VR平面
 - 2.6.4 VR球体
 - 2.6.5 运用概述

Chapter 03 二维图形建模

- 3.1 样条线
 - 3.1.1 线
 - 3.1.2 矩形
 - 3.1.3 圆
 - 3.1.4 椭圆
 - 3.1.5 弧
 - 3.1.6 圆环
 - 3.1.7 多边形
 - 3.1.8 星形
 - 3.1.9 文本
 - 3.1.10 螺旋线

3.1.11 卵形

3.1.12 截面

3.1.13 运用概述

3.2 扩展样条线

3.2.1 墙矩形

3.2.2 通道

3.2.3 角度

3.2.4 T形

3.2.5 宽法兰

3.2.6 运用概述

3.3 可编辑样条线

3.3.1 编辑可编辑样条线

3.3.2 可编辑样条线的常用工具

Chapter 04 修改器建模

4.1 认识修改器

4.1.1 什么是修改器

4.1.2 为对象添加修改器

4.1.3 修改器的类型

4.1.4 编辑修改器

4.2 常用修改器的类型

4.2.1 【挤出】修改器

4.2.2 【倒角】修改器

4.2.3 【车削】修改器

4.2.4 【倒角剖面】修改器

4.2.5 【弯曲】修改器

4.2.6 【扭曲】修改器

4.2.7 【晶格】修改器

4.2.8 【FFD】修改器

4.2.9 【平滑】【网格平滑】【涡轮平滑】修改器

4.2.10 【壳】修改器

4.2.11 【细化】修改器

4.2.12 【优化】修改器

4.2.13 【对称】修改器

4.2.14 【切片】修改器

4.2.15 【UVW贴图】修改器

Chapter 05 多边形建模

5.1 初识多边形建模

5.1.1 什么是多边形建模

5.1.2 将模型转化为可编辑多边形

5.2 编辑多边形参数

5.2.1 【选择】卷展栏

5.2.2 【软选择】卷展栏

5.2.3 【编辑几何体】卷展栏

5.2.4 【细分曲面】卷展栏

5.2.5 【细分置换】卷展栏

5.2.6 【绘制变形】卷展栏

5.3 编辑多边形子级别参数

5.3.1 【编辑顶点】卷展栏

5.3.2 【编辑边】卷展栏

5.3.3 【编辑多边形】卷展栏6

5.3.4 【编辑边界】卷展栏

5.3.5 【编辑元素】卷展栏

5.4 多边形建模经典案例

Chapter 06 网格建模和NURBS建模

6.1 网格建模

6.1.1 转换为可编辑网格

6.1.2 编辑网格对象

6.2 NURBS建模

6.2.1 NURBS对象

6.2.2 转换NURBS对象

6.2.3 编辑NURBS对象

Chapter 07 标准灯光技术

7.1 初识灯光

7.2 标准灯光

7.2.1 目标聚光灯

7.2.2 自由聚光灯

7.2.3 目标平行光

7.2.4 自由平行光

7.2.5 泛光灯

7.2.6 天光

7.3 光度学灯光

7.3.1 目标灯光

7.3.2 自由灯光

Chapter 08 V-Ray灯光技术

8.1 认识V-Ray灯光

8.1.1 创建V-Ray灯光

8.1.2 V-Ray灯光的类型

8.2 VR-灯光

8.3 VR-太阳

8.4 V-RayIES

8.5 VR-环境灯光

Chapter 09 摄影机技术

9.1 摄影机理论

9.1.1 摄影机原理

9.1.2 构图原理

9.2 标准摄影机

9.2.1 目标摄影机

9.2.2 自由摄影机

9.3 V-Ray摄影机

9.3.1 VR穹顶摄影机

9.3.2 VR物理摄影机

Chapter 10 标准材质技术

10.1 认识材质

10.1.1 什么是标准材质

10.1.2 材质的调节步骤

10.2 材质编辑器

10.2.1 菜单栏

10.2.2 材质球示例窗

- 10.2.3 工具按钮栏
- 10.2.4 参数控制区
- 10.3 标准材质的类型
 - 10.3.1 标准材质
 - 10.3.2 混合材质
 - 10.3.3 顶/底材质
 - 10.3.4 多维/子对象材质
 - 10.3.5 Ink'n Paint材质
 - 10.3.6 双面材质
 - 10.3.7 合成材质
 - 10.3.8 壳材质
 - 10.3.9 建筑材质
 - 10.3.10 无光/投影材质
 - 10.3.11 虫漆材质
 - 10.3.12 光线跟踪材质
- Chapter 11 V-Ray材质技术
 - 11.1 认识V-Ray材质
 - V-Ray材质的类型
 - 11.2 V-RayMtl材质
 - 11.2.1 基本参数
 - 11.2.2 双向反射分布函数
 - 11.2.3 选项
 - 11.2.4 贴图
 - 11.2.5 反射插值和折射插值
 - 11.3 VR-灯光材质
 - 11.4 其他V-Ray材质
 - 11.4.1 VR-覆盖材质
 - 11.4.2 VR-材质包裹器材质
 - 11.4.3 VR-车漆材质
 - 11.4.4 V-Ray2SidedMtl材质
 - 11.4.5 VR-雪花材质
- Chapter 12 贴图技术
 - 12.1 认识贴图
 - 12.1.1 什么是贴图
 - 12.1.2 贴图的应用技巧
 - 12.2 常用贴图类型
 - 12.2.1 位图贴图
 - 12.2.2 衰减贴图
 - 12.2.3 混合贴图
 - 12.2.4 渐变贴图
 - 12.2.5 渐变坡度贴图
 - 12.2.6 平铺贴图
 - 12.2.7 棋盘格贴图
 - 12.2.8 噪波贴图
 - 12.2.9 细胞贴图
 - 12.2.10 凹痕贴图
 - 12.2.11 颜色校正贴图
 - 12.2.12 烟雾贴图
 - 12.2.13 V-RayHDRI贴图

12.2.14 VR边纹理贴图

12.2.15 VR天空贴图

Chapter 13 环境和效果

13.1 【环境】选项卡

13.1.1 打开【环境和效果】面板

13.1.2 公用参数

13.1.3 曝光控制

13.1.4 大气

13.2 【效果】选项卡

13.2.1 镜头效果

13.2.2 模糊

13.2.3 亮度和对比度

13.2.4 色彩平衡

13.2.5 文件输出

13.2.6 胶片颗粒

Chapter 14 V-Ray渲染器设置及应用

14.1 认识渲染器

14.1.1 什么是渲染器

14.1.2 渲染器的类型

14.1.3 渲染器的设置方法

14.2 V-Ray渲染器

14.2.1 公用

14.2.2 V-Ray

14.2.3 GI

14.2.4 设置

14.2.5 Render Elements (渲染元素)

14.3 综合项目实例应用

Chapter 15 粒子系统和空间扭曲

15.1 粒子系统

15.1.1 喷射

15.1.2 雪

15.1.3 超级喷射

15.1.4 暴风雪

15.1.5 粒子流源

15.1.6 粒子云

15.1.7 粒子阵列

15.2 空间扭曲

15.2.1 力

15.2.2 导向器

15.2.3 几何/可变形

15.2.4 基于修改器

15.2.5 粒子和动力学

Chapter 16 动力学

16.1 什么是MassFX

16.2 MassFX工具

16.2.1 世界参数

16.2.2 模拟工具

16.2.3 多对象编辑器

16.2.4 显示选项

16.3 动力学刚体、运动学刚体、静态刚体

16.3.1 动力学刚体

16.3.2 运动学刚体

16.3.3 静态刚体

16.4 创建mCloth对象

16.4.1 将选定对象设置为mCloth对象

16.4.2 从选定对象中移除mCloth

16.5 创建约束

16.5.1 创建刚性约束

16.5.2 创建滑块约束

16.5.3 创建转枢约束

16.5.4 创建扭曲约束

16.5.5 创建通用约束

16.5.6 创建球和套管约束

16.6 创建碎布玩偶

Chapter 17 毛发技术

17.1 什么是毛发

17.2 Hair和Fur (WSM) 修改器

17.2.1 选择

17.2.2 工具

17.2.3 设计

17.2.4 常规参数

17.2.5 材质参数

17.2.6 海市蜃楼、成束、卷发参数

17.2.7 纽结、多股参数

17.3 VR毛皮对象

17.3.1 参数

17.3.2 贴图

17.3.3 视口显示

Chapter 18 3ds Max动画技术

18.1 什么是动画

18.1.1 传统动画

18.1.2 定格动画

18.1.3 电脑动画

18.1.4 动画运动规律

18.2 关键帧动画

关键帧动画相关工具

18.3 动画控制器

18.4 动画约束

18.4.1 附着约束

18.4.2 曲面约束

18.4.3 路径约束

18.4.4 位置约束

18.4.5 链接约束

18.4.6 注视约束

18.4.7 方向约束

18.5 层次和运动学

18.5.1 层次

18.5.2 正向运动学 (FK)

- 18.5.3 反向运动学 (IK)
- 18.5.4 层次面板命令
- 18.6 轨迹视图
 - 18.6.1 曲线编辑器
 - 18.6.2 摄影表
- 18.7 骨骼
- 18.8 Biped对象动画
 - 18.8.1 创建Biped对象
 - 18.8.2 修改Biped对象
 - 18.8.3 调整Biped姿态
 - 18.8.4 足迹模式
 - 18.8.5 保存和加载BIP动画
- 18.9 CAT对象动画
- 18.10 动画工具
 - 18.10.1 蒙皮工具
 - 18.10.2 “运动捕捉”工具
 - 18.10.3 摄影机跟踪器工具
 - 18.10.4 MACUtilities工具

《3ds Max 2015中文版从入门到》

精彩短评

1、该书适合新手作为入门级教材学习，讲解详细每一步都有配图，循序渐进，章节安排合理。附赠光盘中有不少有用的素材，值得一看！

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:www.tushu000.com