

<<3ds max中文版入门与实战>>

图书基本信息

书名：<<3ds max中文版入门与实战>>

13位ISBN编号：9787121070891

10位ISBN编号：7121070898

出版时间：2009-2

出版时间：电子工业出版社

作者：张二峰，彭宗勤，傅秉义 编

页数：347

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

关于“形意设计坊”系列 源自：“形意设计坊”系列源自电子工业出版社计算机研发部沉淀已久的力量。

“飞思数码”是我们长期以来精心培育的计算机数码设计类品牌。

这个品牌是由多个专题系列组成的横向大系列，品牌架构纵横交错，囊括了所有的电脑设计技术和所有的设计技术层面。

本次推出的“形意设计坊”系列以更专业的眼光关注于图形图像软件的技术传播。

“形”与“意”：我们认为，对于此类图形图像设计，既要体现“形”，也要表达“意”。

“形”就是软件技术，“意”则是创作的思维、意识、艺术美感，设计应该是“形”和“意”的完美结合，而本系列图书除了要很好地将读者“领进门”，也要使读者能融合“形”和“意”进行独立的设计和创意。

系列架构：“形意设计坊”深入剖析当今各类设计软件的应用特质，结合国人的学习方式和学习特点，全面整合主流设计软件各领域、各层次的应用。

“形意设计坊”从全局上分为3个层次：入门与实战、高级应用和核心专题，尽心打造一套适合绝大多数设计软件学习者的“图书+多媒体”的优秀产品，为你提供全角度的横向、纵向选择。

形意设计坊，必有一款适合你！

与众不同：图书：“形意设计坊”系列以当今最流行的图形图像软件的功能为主线，配合大量的典型案例实战，循序渐进地讲解了应用核心知识，使你以最快的速度掌握软件的功能，并熟练运用到实际工作中，达到“学以致用”的效果。

多媒体软件：配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘，长达若干个小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练。

演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能，用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容，讲解生动直观，同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示，让你在短短几小时内就可以掌握一种软件的关键应用本领。

关于本书 本书讲了什么：作为“形意设计坊”系列图书之一，本书以当今最流行的三维设计软件3ds max的功能为主线，配合大量的典型案例实战，循序渐进地讲解了用3ds max制作三维模型和三维动画的核心知识，使你以最快的速度掌握软件的功能，并熟练运用到实际工作中，达到“学以致用”的效果。

本书共分为13章，内容包括：熟悉3ds max、掌握基础建模、绘制样条与建模、修改器的应用、高级建模的应用、灯光的创建与设置、材质与贴图、摄影机的应用、动画的制作、粒子系统与空间扭曲、环境效果应用、渲染与视频、建筑装潢设计等。

教学过程中精选了各类案例，全书以“知识点+案例实战”的设计思路，把实际操作应用与功能知识紧密地结合在一起。

在教学过程中，涉及的案例有工业产品设计、三维角色设计、建筑装潢设计等，通过这些案例的实战，可以将本书所学的知识融会贯通，并可大幅度地提高读者综合应用的能力。

配套光盘：配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘：长达几个小时的全真操作演示，全程标准语音讲解，全程交互，边学边练；还包含演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能，用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容；多媒体讲解生动、直观，同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示，让你在短短几小时内就可以掌握3ds max的三维模型制作和动画制作技术。

你适合看本书吗？

如果你是从未学习过3ds max的初学者，想快速掌握它；如果你对3ds max有了一定的认识，想进一步学习它在实际案例中的应用；如果你想掌握各种技巧并使用它们制作出形形色色的三维模型和三维动画，那么本书将成为你的良师益友。

本系列图书由电子工业出版社飞思数码产品研发中心和锋线创作室共同策划，锋线创作室开发了多媒体软件。

<<3ds max中文版入门与实战>>

本书主编为张二峰，具体负责教材提纲设计、稿件主审，并编写了第1章和第6章，副主编为彭宗勤和傅秉义，具体负责稿件初审、视频教程开发等。

本书编委有张留常、吴翔和田岗，张留常编写了第2章到第5章，吴翔编写了第9章到第12章，田岗编写了第7章、第8章和第13章。

在编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些错误和不足之处，敬请广大读者批评指正。

<<3ds max中文版入门与实战>>

内容概要

3ds max是Autodesk公司出品的专业三维建模、三维动画制作软件，它的功能完善、性能稳定、使用便捷，几乎成为了广大用户首选的三维设计工具。

《3ds max中文版入门与实战（附光盘1张）》是一本关于如何使用3ds max进行三维设计的优秀教材。

由浅入深，以软件功能为线索，运用实际案例，结合作者多年教学经验，循序渐进地讲解3ds max的使用方法和技巧，内容涉及广泛，能使读者做到活学活用。

《3ds max中文版入门与实战（附光盘1张）》共分为13章，内容包括：熟悉3ds max、掌握基础建模、绘制样条与建模、修改器的应用、高级建模的应用、灯光的创建与设置、材质与贴图、摄影机的应用、动画的制作、粒子系统与空间扭曲、环境效果应用、渲染与视频、建筑装潢设计等。

教学过程中精选了各类案例，全书以“知识点+案例实战”的设计思路，把实际操作应用与功能知识紧密地结合在一起。

在教学过程中，涉及的案例有工业产品设计、三维角色设计、建筑装潢设计等，通过这些案例的实战，可大幅度地提高读者综合应用的能力。

《3ds max中文版入门与实战（附光盘1张）》所附的教学光盘设计独具匠心，是真正的专业级多媒体教学软件，长达几个小时的全真操作演示，全程标准语音讲解，全程交互，全程边学边练；光盘中还提供了《3ds max中文版入门与实战（附光盘1张）》中所有实例的源文件及所需的素材文件。

《3ds max中文版入门与实战（附光盘1张）》适用于想快速学会3ds max的初级用户、广大三维制作的爱好者、准备和已经从事三维设计的制作人员，还可作为相关学校的教材。

书籍目录

第1章 熟悉3ds max 1.1 3ds max概述 1.2 3ds max在实际工作中的应用 1.2.1 视频产业 1.2.2 工业造型设计 1.2.3 游戏制作 1.2.4 动漫行业 1.2.5 建筑与室内外设计 1.2.6 科学研究 1.3 3ds max的工作界面 1.4 3ds max的设计过程 1.5 入门实战——创建标志动画 1.5.1 导入参考背景 1.5.2 绘制图形 1.5.3 调整图形的形状 1.5.4 赋予模型材质 1.5.5 创建灯光 1.5.6 创建动画效果 1.6 视图控制 实战第2章 基础建模 2.1 建模前的基本设置 2.1.1 三维视图类型 2.1.2 快捷键的设置 2.1.3 单位设置 2.1.4 栅格的设置 2.2 基本模型的创建 2.2.1 标准基本体的介绍 2.2.2 扩展基本体的介绍 2.2.3 建筑模型的创建 2.2.4 建筑模型实战——创建房子和楼梯 2.3 对象的选择 2.3.1 使用工具选择 2.3.2 按名称选择对象 2.3.3 选取方式和类型 2.3.4 创建组 2.4 对象的变换 2.4.1 对象的移动 2.4.2 对象的旋转 2.4.3 对象的缩放 2.5 坐标的设置 2.5.1 显示坐标的区域 2.5.2 利用键盘输入坐标 2.5.3 绝对坐标和偏移坐标 2.5.4 坐标轴的概念 2.5.5 自定义轴心位置 2.6 对象的复制 2.6.1 克隆对象 2.6.2 镜像复制对象 2.6.3 阵列对象 2.6.4 空间复制对象 2.7 综合实战——创建台球场景 2.7.1 创建台球 2.7.2 创建三角框 2.7.3 创建球杆 2.7.4 创建巧克粉块 第3章 样条与修改器 3.1 样条的绘制与编辑 3.1.1 创建样条曲线 3.1.2 可编辑样条线 3.2 样条线的子对象 3.2.1 编辑顶点子对象 3.2.2 编辑分段子对象 3.2.3 编辑样条线子对象 3.3 样条线修改器的应用 3.3.1 “挤出”修改器的应用方法 3.3.2 挤出实战——创建立体标志 3.3.3 “车削”修改器的应用方法 3.3.4 车削实战——创建酒吧一角 3.3.5 “倒角”修改器的应用方法 3.3.6 倒角实战——倒角文字的创建 3.4 放样建模的方法与应用 3.4.1 放样操作流程 3.4.2 放样实战——创建冰淇淋 第4章 修改器的应用 4.1 修改器的应用界面 4.2 典型修改器的应用 4.2.1 “弯曲”修改器的应用 4.2.2 弯曲实战——创建“苹果把儿” 4.2.3 “锥化”修改器的应用 4.2.4 “扭曲”修改器的应用——创建餐桌 4.2.5 “噪波”修改器的应用 4.2.6 噪波实战——创建陨石 4.2.7 FFD修改器的应用 4.2.8 其他修改器的应用 4.3 综合实战——熔岩 4.3.1 创建基本模型 4.3.2 添加修改器 第5章 高级建模的应用 5.1 认识多边形建模 5.1.1 准备知识 5.1.2 使用多边形造型的方法 5.2 多边形建模实战——创建人物头像 5.2.1 创建基本体 5.2.2 编辑脸部基本形状 5.2.3 创建眼睛的轮廓 5.2.4 创建嘴部边线 5.2.5 设置脸部形状 5.2.6 创建后脑形状 5.2.7 绘制颈部 5.3 认识面片工具建模 5.3.1 面片的基本概念 5.3.2 面片建模的方法 5.4 面片建模实战——创建饮料瓶 5.4.1 创建图形 5.4.2 调整样条线 5.4.3 完成模型对象的创建 5.5 认识NURBS建模 5.5.1 NURBS曲线 5.5.2 NURBS曲线的创建 5.6 NURBS实战——通信终端产品的创建 5.6.1 创建轮廓曲线 5.6.2 创建整体模型 5.6.3 创建屏幕凹陷效果 5.6.4 创建按键凹陷效果 5.6.5 创建按键 第6章 灯光的创建与设置 6.1 灯光的属性 6.1.1 光照强度 6.1.2 灯光的衰减 6.1.3 灯光颜色 6.1.4 排除和包含 6.2 标准灯光 6.2.1 标准灯光的类型 6.2.2 聚光灯 6.2.3 平行光灯 6.2.4 泛光灯 6.2.5 天光 6.2.6 mr区域泛光灯和mr区域聚光灯 6.3 阴影类型和设置 6.3.1 阴影类型 6.3.2 投影制作 实战 6.4 光度学灯光的应用 6.4.1 光能传递简介 6.4.2 创建灯光 6.4.3 光度学灯光 6.5 室内照明布局方案 实战 6.5.1 设置场景 创建灯光 6.5.2 创建域网灯光 6.5.3 设置光线跟踪 第7章 材质与贴图 7.1 材质编辑器的应用 7.1.1 认识材质编辑器 7.1.2 材质/贴图浏览器 7.2 标准材质 7.2.1 明暗器 7.2.2 标准材质的基本参数 7.2.3 使用贴图增强材质 7.2.4 设置贴图坐标 7.2.5 为贴图增加噪波效果 7.2.6 设置贴图来源 7.2.7 设置动态素材 7.2.8 设置输出 7.3 光线跟踪材质 7.3.1 设置标准材质 7.3.2 设置光线跟踪材质 7.3.3 为杯体赋予金属材质 7.3.4 设置反射环境 7.4 “UVW贴图”修改器 7.4.1 指定贴图坐标 7.4.2 变换Gizmo的效果 7.4.3 UVW贴图方式 7.4.4 对齐贴图坐标 7.5 综合实战 7.5.1 为桌面设置贴图 7.5.2 为瓷盘设置贴图 7.5.3 设置双面材质 7.5.4 调整贴图的位置 第8章 摄影机的应用 8.1 摄影机基础知识 8.1.1 创建和调整摄影机 8.1.2 摄影机基本参数 8.1.3 实战——创建摄影机动画 8.2 景深与运动模糊 8.2.1 多重过滤景深参数设置 8.2.2 实战——创建景深效果 8.2.3 mentalray景深的应用 8.2.4 运动模糊概念 8.2.5 实战——创建直升机动画 8.2.6 渲染运动模糊 8.2.7 实战——创建运动模糊动画 第9章 动画的制作 9.1 关键帧动画 9.1.1 轨迹栏 9.1.2 编辑关键帧 9.1.3 轨迹视图 9.2 实战——制作体育台片头动画 9.2.1 创建场景 9.2.2 制作动画 9.2.3 使用曲线编辑器调整动画 9.3 控制器与约束的应用 9.3.1 指定动画控制器 9.3.2 Bezier控制器 9.3.3 附着约束控制器 9.3.4 噪波控制器 9.3.5 链接约束控制器 9.3.6 注视约束控制器 9.3.7 旋转控制器 9.3.8 路径约束控制器 9.3.9 表面约束控制器 9.3.10 控制器与约束的实战 9.4 动力学动画的设置 9.4.1 正向运动 9.4.2 反向运动 9.5 综合实战——世界财经片头制作 9.5.1 导入场景 9.5.2 创建摄影机动画 9.5.3 创建发光效果 第10章 粒子系统与空间扭曲 10.1 粒子系统的应用 10.1.1 粒子系统简介 10.1.2 粒子系统卷展栏 10.1.3 暴风雪粒子 10.1.4 超级喷射粒子 10.2 实战——制作喷射的火焰 10.2.1 创建粒子火焰 10.2.2 为火焰设置材质 10.2.3 设置动画效果 10.2.4 对火焰进

行VideoPost处理10.3 粒子阵列的应用10.3.1 创建粒子阵列10.3.2 设置粒子阵列10.3.3 设置爆炸的可见性10.3.4 创建第2个鞭炮爆炸效果10.4 粒子云的应用10.4.1 创建粒子云10.4.2 设置材质10.4.3 渲染效果10.5 粒子流的应用10.5.1 粒子流的概念10.5.2 粒子视图操作10.6 空间扭曲10.6.1 创建空间扭曲对象10.6.2 力10.6.3 导向器10.7 实战——制作飘落的雪花10.8 综合实战——片花效果制作10.8.1 创建五星10.8.2 创建五星粒子10.8.3 为粒子的运动创建路径10.8.4 创建灯光效果10.8.5 设置合成动画效果第11章 环境效果应用11.1 环境编辑器11.2 曝光控制11.3 大气特效11.3.1 火效果的设置11.3.2 雾效果的设置11.3.3 体积雾的设置11.3.4 体积光的设置11.3.5 体积光的照射第12章 渲染输出12.1 渲染器的应用12.1.1 公用参数12.1.2 扫描线渲染器12.2 mentalray渲染器的应用12.2.1 mentalray材质12.2.2 玻璃水晶字的制作12.2.3 mentalray焦散12.2.4 全局照明与最终聚集综合实战第13章 建筑装潢设计13.1 客厅建模13.1.1 绘制前的准备13.1.2 绘制墙体13.1.3 创建窗框13.1.4 创建地面和棚顶13.2 主体装饰制作13.2.1 创建吊顶与踢脚线13.2.2 创建电视机背景墙13.3 细节模型的制作13.3.1 创建灯具与合并装饰物13.3.2 合并家具13.4 为场景设置灯光13.4.1 创建各种装饰光13.4.2 提高室内灯光的亮度13.5 材质和贴图的设置13.5.1 为地面和地毯赋予材质13.5.2 组与网格材质的应用

章节摘录

第1章 熟悉3ds max 1.1 3ds max概述 3ds max是一款近年来活跃在PC平台上的优秀三维造型和动画制作软件，它由Autodesk公司出品，是知名的三维建模、动画与渲染解决方案！

3ds max其无比强大的建模功能、丰富多彩的动画技能、直观简便的操作方式已深入人心。它强大的功能在不断完善，使得越来越多的三维设计工作都可以在计算机虚拟的三维空间中实现，这对设计师来说，不能不说是一种幸运。

艺术大师们运用3ds max软件取得的重大成就已不计其数，包括纽约市的自由之塔、“Assassins Creed”（刺客的信条）、“Gears of War”（战争机器）、“Guild Wars”（行会战争）和“Mass Effect”（大规模效应）等经典游戏，以及“Aeon Flux”（魔力女战士）与“哈利·波特与火焰杯”等电影大片。

3ds max至今已有二十多年的历史，版本不断更新，使用平台也由最初的DOS过渡到现在的Windows。

3ds max 9提供了64位版本。

借助64位计算机强大的运算能力，3ds max的工作效率得到了很大的提升，但同时也对计算机硬件提出了更高的要求。

要安装并运行3ds max的64位版本，不但要求64位CPU和64位的操作系统，对内存的要求也比运行32位版本要高得多。

.....

编辑推荐

形意设计坊。

实用的技术讲解体系+生动的多媒体教学视频课程。

24讲3ds max多媒体教学视频，轻松掌握设计要领，全真操作演示，标准语音讲解，全程交互，全程边学边练，CD-ROM多媒体教学视频、实例源文件、素材文件。

专注于图形图像领域 真正专业级多媒体光盘，营造轻松学习环境 “形意设计坊”丛书：

贴切把握科学的学习方式和学习特点，整合主流图形图像软件在各领域、各层次的应用。

“形意设计坊”从全局上分为3个层次：入门与实战、高级应用和核心，精心打造一套最专业的“多媒体十图书”的优秀产品，为您提供全角度的横向、纵向选择，带您轻松进入设计的殿堂。

配书光盘： 专业：真正的专业级多媒体教学光盘 价值：全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练 特色：嵌入“跟练”、“步骤操作提示”等功能 目的：为您营造最轻松的学习环境，助您在短短几小时内掌握一种软件。

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>