

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2013中文版标准培训教程>>

13位ISBN编号：9787121202544

10位ISBN编号：7121202549

出版时间：2013-6

出版时间：电子工业出版社

作者：ACAA教育,胡仁喜,张日晶

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

本书针对3ds Max认证考试最新大纲编写，重点介绍了3ds Max 2013中文版的新功能及各种基本操作方法和技巧。

其最大的特点是，在大量利用图解方法进行知识点讲解的同时，巧妙地融入了工程设计应用案例，使读者能够在工程实践中掌握3ds Max 2013的操作方法和技巧。

全书分为11章，分别为3ds Max 2013简介、对象的基本操作、几何体建模、利用二维图形建模、编辑修改、材质和渲染输出、高级建模技术、动画制作、空间变形和粒子系统、建筑设计综合实例、工业设计综合实例。

本书内容翔实，图文并茂，语言简洁，思路清晰，实例丰富，可以作为初学者的入门与提高教材，也可作为3ds Max认证考试辅导与自学教材。

书籍目录

第1章3ds Max 2013简介1 1.13ds Max 2013的应用领域1 1.1.1片头广告1 1.1.2影视特效2 1.1.3建筑装潢2 1.1.4游戏开发3 1.23ds Max 2013的新增功能3 1.33ds Max 2013界面介绍5 1.3.1菜单栏5 1.3.2工具栏6 1.3.3命令面板8 1.3.4窗口11 1.3.5窗口导航控制11 1.3.6时间滑块12 1.3.7信息提示栏12 1.3.8动画记录控制区12 1.4综合演练十分钟——简单三维动画实例13 1.4.1确定情节13 1.4.2制作模型及场景13 1.4.3制作动画14 1.5课后练一练17 1.6名师大讲堂——图形基本设置技巧18 1.7思考与练习18 第2章对象的基本操作20 2.1对象简介20 2.1.1课上十分钟——参数化对象20 2.1.2课上十分钟——主对象与次对象21 2.2对象的选择22 2.2.1课上十分钟——使用单击选择22 2.2.2课上十分钟——使用名字选择23 2.2.3课上十分钟——使用颜色选择24 2.2.4课上十分钟——使用选择过滤器选择24 2.2.5课上十分钟——建立命名选择集25 2.2.6课上十分钟——编辑命名选择集25 2.2.7课上十分钟——选择并组合对象26 2.3对象的轴向固定变换27 2.3.1课上十分钟——3ds Max 2013中的坐标系27 2.3.2课上十分钟——沿单一坐标轴移动28 2.3.3课上十分钟——在特定坐标平面内移动29 2.3.4课上十分钟——绕单一坐标轴旋转30 2.3.5课上十分钟——绕点对象旋转31 2.3.6课上十分钟——多个对象的变换问题31 2.4对象的复制33 2.4.1课上十分钟——对象的直接复制33 2.4.2课上十分钟——对象的镜像复制34 2.4.3课上十分钟——对象的阵列复制35 2.4.4课上十分钟——对象的空间复制36 2.4.5课上十分钟——对象的快照复制37 2.5对象的对齐与缩放38 2.5.1课上十分钟——对象的对齐38 2.5.2课上十分钟——对象的缩放40 2.6综合演练十分钟——办公桌41 2.7课后练一练47 2.8名师大讲堂——视图调整工具48 2.9思考与练习48 第3章几何体建模50 3.1标准几何体的创建50 3.1.1课上十分钟——长方体的创建50 3.1.2课上十分钟——经纬球体的创建52 3.1.3课上十分钟——几何球体的创建53 3.1.4课上十分钟——圆柱体的创建54 3.1.5课上十分钟——圆锥体的创建55 3.1.6课上十分钟——管状体的创建56 3.1.7课上十分钟——圆环的创建57 3.1.8课上十分钟——四棱锥的创建58 3.1.9课上十分钟——平面的创建59 3.1.10课上十分钟——茶壶的创建59 3.1.11课堂练习——制作路灯60 3.2扩展几何体的创建64 3.2.1课上十分钟——异面体的创建64 3.2.2课上十分钟——切角长方体创建65 3.2.3课上十分钟——倒角圆柱体的创建66 3.2.4课上十分钟——油桶的创建67 3.2.5课上十分钟——多边形棱柱体的创建68 3.2.6课上十分钟——纺锤体的创建69 3.2.7课上十分钟——胶囊的创建70 3.2.8课上十分钟——L形延伸体的创建71 3.2.9课上十分钟——C形延伸体的创建71 3.2.10课上十分钟——圆环节的创建72 3.2.11课上十分钟——环形波的创建73 3.2.12课上十分钟——软管的创建74 3.2.13课上十分钟——三棱柱的创建76 3.3门的创建77 3.3.1课上十分钟——枢轴门的创建77 3.3.2课上十分钟——滑动门的创建78 3.3.3课上十分钟——折叠门的创建78 3.4窗的创建79 3.4.1课上十分钟——遮篷式窗的创建79 3.4.2课上十分钟——固定式窗的创建80 3.4.3课上十分钟——伸出式窗的创建81 3.4.4课上十分钟——滑动式窗的创建81 3.4.5课上十分钟——轴心式窗的创建81 3.4.6课上十分钟——枢轴式窗的创建82 3.5楼梯的创建82 3.5.1课上十分钟——L形楼梯的创建82 3.5.2课上十分钟——直形楼梯的创建83 3.5.3课上十分钟——U形楼梯的创建83 3.5.4课上十分钟——旋转形楼梯的创建84 3.6综合演练十分钟——绘制录像机及电脑84 3.6.1绘制录像机84 3.6.2绘制电脑89 3.7课后练一练95 3.8名师大讲堂——建模常遇到的问题96 3.9思考与练习96 第4章利用二维图形建模98 4.1二维图形的绘制98 4.1.1课上十分钟——线的绘制98 4.1.2课堂练习——储物柜的创建100 4.1.3课上十分钟——矩形的绘制103 4.1.4课堂练习——制作玻璃窗框103 4.1.5课上十分钟——圆弧的绘制105 4.1.6课上十分钟——圆的绘制105 4.1.7课上十分钟——椭圆的绘制105 4.1.8课上十分钟——同心圆的绘制106 4.1.9课上十分钟——多边形的绘制106 4.1.10课上十分钟——星形的绘制106 4.1.11课上十分钟——截面的创建107 4.1.12课上十分钟——文本的创建107 4.1.13课堂练习——制作环形立体文字108 4.1.14课上十分钟——螺旋线的绘制111 4.1.15课堂练习——振动的弹簧112 4.2二维图形的参数区简介115 4.2.1课上十分钟——Name and Color (名称和颜色) 卷展栏115 4.2.2课上十分钟——Renderer (渲染) 卷展栏115 4.2.3课上十分钟——Inter Polation (插值) 卷展栏116 4.2.4课上十分钟——Creation Method (创建方法) 卷展栏116 4.2.5课上十分钟——Keyboard Entry (键盘输入) 卷展栏117 4.2.6课上十分钟——Parameters (参数) 卷展栏117 4.3二维图形的编辑118 4.3.1课上十分钟——在物体层级编辑曲线118 4.3.2课上十分钟——在节点层次编辑曲线120 4.3.3课上十分钟——在线段层次编辑曲线124 4.3.4课上十分钟——在样条曲线层次编辑曲线125 4.3.5课上十分钟——二维图形的布尔操作126 4.4二维图形转换成三维物体127 4.4.1课上十分钟——挤出建模127 4.4.2课上十分钟——旋转建模129 4.4.3课上十分钟——倒

角建模130 4.4.4课上十分钟——倒角剖面建模131 4.5综合演练十分钟——绘制花瓶和鼎133 4.5.1花瓶的绘制133 4.5.2鼎的绘制137 4.6课后练一练144 4.7名师大讲堂——大家都来讲建模145 4.8思考与练习146 第5章编辑修改器147 5.1初识修改器面板147 5.2修改器堆栈的使用148 5.2.1课上十分钟——应用修改器148 5.2.2课上十分钟——开关修改器149 5.2.3课上十分钟——复制和粘贴修改器150 5.2.4课上十分钟——重命名修改器151 5.2.5课上十分钟——删除修改器152 5.2.6课上十分钟——修改器的范围框152 5.2.7课上十分钟——塌陷堆栈操作153 5.2.8修改器堆栈的其他命令简介154 5.3常用的修改器154 5.3.1课上十分钟——弯曲修改器154 5.3.2课上十分钟——扭曲修改器156 5.3.3课上十分钟——锥化修改器157 5.3.4课堂练习——壁灯159 5.3.5课上十分钟——噪波修改器162 5.3.6课上十分钟——晶格修改器163 5.3.7课上十分钟——融化修改器165 5.3.8课上十分钟——路径变形修改器166 5.3.9课上十分钟——编辑网格修改器168 5.3.10课堂练习——绘制简易坐凳170 5.4综合演练十分钟——绘制椅子175 5.4.1挤出椅子靠背176 5.4.2调整椅子靠背179 5.4.3椅子腿的挤出与调整179 5.4.4细化椅子造型182 5.4.5加入椅子坐垫183 5.5课后练一练183 5.6名师大讲堂——修改命令的运用184 5.7思考与练习185 第6章材质和渲染输出186 6.13ds Max 2013材质编辑器简介187 6.1.1课上十分钟——材质样本窗口187 6.1.2课上十分钟——在材质编辑器中设置材质190 6.1.3课上十分钟——物体的受光原理190 6.1.4课上十分钟——样本控制工具栏194 6.1.5课上十分钟——材质编辑工具栏196 6.1.6课上十分钟——参数控制区197 6.1.7课上十分钟——材质类型198 6.1.8课堂练习——基本材质实例199 6.2常用材质应用实例208 6.2.1课堂练习——Blend混合材质制作208 6.2.2课堂练习——反射材质制作212 6.2.3课堂练习——自发光材质和木质制作217 6.3贴图技术219 6.3.1课堂练习——透明贴图处理219 6.3.2课堂练习——置换贴图实例224 6.4综合演练十分钟——绘制画框229 6.5课后练一练231 6.6名师大讲堂——材质编辑器232 6.7思考与练习232 第7章高级建模技术234 7.1NURBS建模234 7.1.1课上十分钟——NURBS建模概述234 7.1.2课上十分钟——NURBS曲面基本体235 7.1.3课上十分钟——NURBS曲线基本体236 7.1.4课上十分钟——NURBS点子对象237 7.1.5课上十分钟——NURBS曲线子对象240 7.1.6课上十分钟——NURBS曲面子对象247 7.2综合演练十分钟——创建窗帘255 7.3课后练一练259 7.4名师大讲堂——高级建模技术技巧260 7.5思考与练习261 第8章动画制作262 8.1动画的简单制作262 8.1.1课上十分钟——动画控制面板的功能说明262 8.1.2课上十分钟——时间配置对话框262 8.1.3课堂练习——制作简单的动画效果263 8.2使用功能曲线编辑动画轨迹265 8.3常用动画制作方法268 8.3.1课上十分钟——动画的基本原理268 8.3.2课堂练习——位移动画268 8.3.3课堂练习——参数动画272 8.3.4课堂练习——灯光动画274 8.3.5课堂练习——路径动画277 8.3.6课堂练习——漫游动画280 8.3.7课堂练习——注视动画283 8.3.8课堂练习——层级动画284 8.3.9课堂练习——路径变形动画288 8.4综合演练十分钟——绘制星球运动292 8.5课后练一练294 8.6名师大讲堂——高级建模技术技巧295 8.7思考与练习295 第9章空间变形和粒子系统297 9.1空间变形297 9.1.1课上十分钟——初识空间变形297 9.1.2课堂练习——爆炸变形299 9.1.3课堂练习——涟漪变形301 9.2粒子系统302 9.2.1课上十分钟——粒子参数简介303 9.2.2课堂练习——绘制喷水粒子303 9.3综合演练十分钟——绘制气泡306 9.4课后练一练307 9.5名师大讲堂——空间变形长短问题308 9.6思考与练习309 第10章建筑设计综合实例310 10.1在3ds Max 2013中建立模型311 10.1.1建立基本界面模型311 10.1.2制作吊顶和墙体装饰314 10.1.3制作落地装饰灯317 10.1.4配置家具319 10.2在3ds Max 2013中赋予简单材质321 10.3课后练一练323 10.4名师大讲堂——效果图建模注意问题325 10.5思考与练习325 第11章工业设计综合实例327 11.1制作飞机模型327 11.1.1绘制机身328 11.1.2绘制机翼331 11.1.3绘制尾翼335 11.2制作休闲鞋341 11.2.1绘制鞋面342 11.2.2绘制鞋底352 11.3课后练一练355 11.4名师大讲堂——高级建模技术技巧356 11.5思考与练习357 附录A习题参考答案358

章节摘录

版权页：插图：2.2对象的选择 预习重点 2.2.1 课上十分钟——使用单击选择 在3ds Max 2013的选择方法中，通过单击鼠标来选择对象是最常用、最简单的方法。

采用这种方法的前提是，已经在工具栏中单击了选择工具，包括Select Object（选择物体）、Select and Move（选择并移动）、Select and Rotate（选择并旋转）等。

对象是否被选中，要看视图中对象的状态，初学者应仔细观察。

下面举例说明。

操作步骤 单击Create（创建）命令面板中的Geometry（几何体）按钮，在展开的Object Type（对象类型）卷展栏中选择圆柱体，单击Teapot（茶壶）按钮。

在Top（顶）视图中按住鼠标左键拖动，即在空白处单击鼠标左键，创建一个茶壶，如图2.5所示。

在工具面板上单击Select Object（选择物体）按钮，移动鼠标指针到茶壶上，此时鼠标指针变成一个白色的十字，同时出现茶壶的名字Teapot01（茶壶01），如图2—6所示。

单击鼠标左键，即可选中物体。

此时物体四周出现白色边框，表明物体已经被选中，如图2-7所示。

2.2.2课上十分钟——使用名字选择 在建模过程中，如果场景比较复杂，对象比较多，往往要按一定的规则为对象命名。

默认情况下，系统会为用户创建的对象自动命名，如圆柱01。

这样，在选择对象的时候就可以根据名称选择。

这一方法特别适合大场景的制作。

操作步骤 打开随书光盘“源文件”文件夹下“第2章\课堂练习\2.2.2”中的文件，在工具面板上单击Select by Name（用名字选择）按钮，此时弹出Select From Scene（选择对象）对话框，如图2—8所示。

编辑推荐

《3ds Max 2013中文版标准培训教程》内容翔实，图文并茂，语言简洁，思路清晰，实例丰富，可以作为初学者的入门与提高教材，也可作为3ds Max认证考试辅导与自学教材。

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>