

## <<3ds Max即查即用学习手册>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max即查即用学习手册>>

13位ISBN编号：9787115205681

10位ISBN编号：711520568X

出版时间：2009-9

出版单位：人民邮电出版社

作者：严严，尹小港 编著

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即查即用学习手册>>

### 前言

本书采用了全新的编写方式——“系统的知识讲解”+“及时的动手练习”+“综合的实例制作”，除了对3ds Max 2009的各种功能面板、工具、命令、参数进行了详细讲解外，还准备了70个逐步深入、独立完整的练习及实例，不仅可以让读者方便地查询到每个参数命令的详细含义，而且可以让读者通过练习快速掌握相应的使用方法，是一本集查询、学习、练习、实战为一体的完全手册。

本书共分为5篇共35章：“基础入门篇”为第1~4章，主要介绍3ds Max 2009的入门知识与基础操作；“菜单命令解析篇”为第5~19章，依次对3ds Max 2009的文件、编辑、工具、组、视图、创建、修改器、动画、图表编辑器、渲染、照明分析、自定义、MAX Script、帮助和Tentacles等菜单进行了全面的讲解；“工具面板解析篇”为第20~25章，主要讲解3ds Max 2009中各个工具和功能面板的使用；“专题知识讲座篇”为第26~31章，依次对模型的创建、材质与贴图的编辑、灯光和摄影机的使用、动画的创建、骨骼与Biped系统的添加进行了全面的介绍；“实战演练操作篇”为第32~35章，通过模型的创建、材质的表现、各种效果图的渲染、完整动画影片的制作与输出等实例，使读者将前面所学到的知识转换为实际生产力。

本书具有以下特点。

1. 专业设计师讲解。

本书由3ds Max使用经验和电脑软件教学经验丰富的设计师编写，从使用3dsMax进行编辑工作的基础操作入手，逐步引导读者学习软件的所有功能和操作应用。

2. 结构清晰，内容详尽。

本书根据3ds Max 2009的各项功能模块和应用的一般流程进行讲解，对所有的参数命令进行了详细、准确地说明，对书中的配图也做了详细、清晰地标注，让读者学习起来更加轻松，阅读更加容易。

3. 案例丰富，技巧实用。

书中设计了70个操作实例，并整理出了丰富的软件使用技巧，可以帮助读者及时掌握软件实用技能，巩固学习效果。

4. 海量资源，超值赠送。

随书配送的2张DVD光盘，包含全书70个实例的源文件及所使用的素材文件，全部70个实例制作过程的视频教学，读者可以一边看书，一边观看教学录像，以便快速掌握相关的技能；赠送2200多个高质量的室内效果图常用模型文件、20套完整的室内效果图模型文件，方便读者利用和参考学习；还提供了一个“3ds Max常见问题200问答”文档，对初学者在实际学习中容易出现疑问进行解答分析，使读者更准确地理解软件功能，提高学习效率。

## <<3ds Max即查即用学习手册>>

### 内容概要

这是一本集查询、学习与练习的完全手册。

本书完整、系统地介绍了3ds Max 2009的所有功能及使用方法，对它的参数命令也进行了详细讲解，其中还穿插了70个操作实例，不仅可以让读者方便地查询到每个参数命令的详细含义，而且还可以让读者通过练习快速掌握相应的使用方法。

附赠的2张DVD光盘包含书中所有实例的源文件、素材文件和多媒体教学文件。

本书结构清晰明了，讲解简洁易懂，不仅可以作为初学者的自学教材，也可以作为从事动画设计、效果图设计、游戏设计、影视后期编辑与合成的广大初、中级从业人员随时查阅软件细节功能的案头工具书，还适合作为大、中专院校相关专业的参考教材。

## <<3ds Max即查即用学习手册>>

### 书籍目录

第1篇 基础入门篇 第1章 3ds Max 2009快速入门 第2章 对象的基本操作 第3章 视口设置  
第4章 工具的使用 第2篇 菜单命令解析篇 第5章 “文件”菜单 第6章 “编辑”菜单  
第7章 “工具”菜单 第8章 “组”菜单 第9章 “视图”菜单 第10章 “创建”菜单 第11  
章 “修改器”菜单 第12章 “动画”菜单 第13章 “图表编辑器”菜单 第14章 “渲染”  
菜单 第15章 “照明分析”菜单 第16章 “自定义”菜单 第17章 MAXScript菜单 第18章  
“帮助”菜单 第19章 Tentacles菜单 第3篇 工具面板解析篇 第20章 “创建”面板 第21  
章 “修改”面板 第22章 “层次”面板 第23章 “运动”面板 第24章 “显示”面板  
第25章 “工具”面板第4篇 专题知识讲座篇 第26章 四元菜单 第27章 模型的创建  
第28章 材质与贴图 第29章 灯光与摄影机 第30章 动画的创建 第31章 骨骼与Biped系统  
第5篇 实战演练操作篇 第32章 模型制作提高练习 第33章 材质表现提高练习 第34章 效  
果图制作提高练习 第35章 动画与广告设计提高练习

## 章节摘录

插图：圆形中红、绿、蓝3种颜色的线条分别表示x、y、z轴方向。

当鼠标指针放置到某条轴上时，该轴将显示为黄色，用户只需上下拖动鼠标，对象就可以沿该轴旋转；当鼠标指针放置到小圆区域内时，小圆将呈现为半透明的灰色，这时拖动鼠标，对象就可以全方位旋转。

与“选择并移动”按钮一样，用户也可以使用鼠标右键单击“选择并旋转”按钮，打开“旋转变换输入”对话框对旋转数值进行修改。

2.2.3 选择并缩放当用户在进行“导入”或“合并”文件的操作时，常常会遇到导入的对象与原场景的大小不一致的情况，这时可以使用“选择并缩放”工具对导入对象的比例进行缩放，使其与原场景的大小一致。

按住主工具栏上的“选择并均匀缩放”按钮，会弹出“选择并非均匀缩放”按钮和“选择并挤压”按钮，单击这些按钮并拖动鼠标，用户可以更改选择对象的大小。

- 选择并均匀缩放：将对象沿3个轴以相同量缩放对象，同时保持对象的原始比例。
- 选择并非均匀缩放：将对象围绕x、y、z轴或者任意两个轴进行缩放，得到非均匀的缩放效果。
- 选择并挤压：限制对象围绕x、y、z轴或者任意两个轴进行缩放，挤压对象会使一个轴按比例缩小，同时另外两个轴均匀地按比例增大，反之亦然。

在对选择对象进行缩放时，对象上会出现三角形的坐标系；当用户沿某条轴拖动鼠标时，对象则会只沿该轴进行缩放；当鼠标指针位于轴交界处的三角形时拖动鼠标，对象会沿3个轴进行等比例缩放；当鼠标指针位于三角形外的梯形时拖动鼠标，对象会在该视图显示的平面中进行缩放，如图2-11所示。

。

## <<3ds Max即查即用学习手册>>

### 编辑推荐

《3ds Max 即查即用学习手册》：附赠2DVD总容量为7.5 GB，附带全书70个案例文件及素材文件，超值赠送20套商业效果方案及场景文件，超值赠送2200个高精度单体三维模型，常见3dsMax学习问题200个问答。

集查询、操作、学习于一体，即学即用。

从最基础的操作开始学习，成就三维高手。

#### 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>