

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2012完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787115279910

10位ISBN编号：7115279918

出版时间：2012-7

出版时间：瞿颖健、曹茂鹏 人民邮电出版社 (2012-07出版)

作者：瞿颖健 等著

页数：549

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

《3ds Max2012完全自学教程（中文版）》完全针对零基础读者开发，是入门级读者快速而全面掌握3ds Max 2012的必备参考书。

《3ds Max2012完全自学教程（中文版）》从3ds Max 2012基本操作入手，结合大量的可操作性实例（211个实例），全面深入地阐述了3ds Max的建模、材质、灯光、渲染、粒子、动力学、毛发、动画等方面的技术。

在软件运用方面，本书还结合了当前最流行的渲染器VRay和mental ray进行讲解，向读者展示了如何运用3ds Max结合VRay渲染器与mental ray渲染器进行室内、建筑、产品、动画等渲染，让读者学以致用。

本书共有17章，每章分别介绍一个技术板块的内容，讲解过程细腻，实例数量丰富，通过丰富的实战练习，读者可以轻松有效地掌握软件技术，避免被枯燥密集的理论轰炸。

本书讲解模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯。

并附带1张：DVD9教学光盘，内容包括本书所有实例的实例文件、场景文件、贴图文件与多媒体教学录像，同时还有500套常用单体模型、5套CG场景、15套效果图场景、5000多张经典贴图和180个高动态HDR1贴图赠送读者，另外本书还配备中文版3ds Max 2012快捷键索引和效果图制作实用速查表（内容包括常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸），以方便读者学习。

本书非常适合作为初、中级读者的入门及提高参考书，尤其是零基础读者。

另外，本书所有内容均采用中文版3ds Max 2012、VRay 2.0 SPI进行编写，请读者注意。

作者简介

瞿颖健，2006年创建“Eray亿瑞表现设计工作室”。

长期从事CG插画创作、平面广告、三维技术培训等工作；著有多部3ds Max畅销图书。

曹茂鹏，2006年创建“Eray亿瑞表现设计工作室”。

长期从事专业效果图制作、建筑表现、三维技术培训等工作；著有多部3ds Max畅销图书。

书籍目录

第1章进入3ds Max2012的世界 1.1认识3ds Max2012 1.2 3ds Max2012的工作界面 1.2.1标题栏 实战——用归档功能保存场景 1.2.2菜单栏 实战——加载背景图像 实战——设置快捷键 实战——设置场景与系统单位 实战——设置文件自动备份 1.2.3主工具栏 实战——用过滤器选择场景中的灯光 实战——按名称选择对象 实战——用套索选择区域工具选择对象 实战——用选择并移动工具制作酒杯塔 实战——用选择并缩放工具调整花瓶形状 实战——用角度捕捉切换工具制作挂钟刻度 实战——用镜像工具镜像椅子 实战——用对齐工具对齐办公椅 1.2.4视口区域 实战——视口布局设置 1.2.5命令面板 实战——制作一个变形的茶壶 1.2.6时间尺 实战——用时间线滑块预览动画效果 1.2.7状态栏 1.2.8时间控制按钮 1.2.9视图导航控制按钮 实战——使用所有视图可用控件 实战——使用透视图和正交视图可用控件 实战——使用摄影机视图可用控件 第2章内置几何体建模 2.1建模常识 2.1.1为什么要建模 2.1.2建模思路解析 2.1.3参数化对象与可编辑对象 实战——修改参数化对象 实战——通过改变球体形状创建苹果 2.1.4建模的常用方法 2.2创建内置几何体 2.2.1创建标准基本体 实战——用长方体制作简约橱柜 实战——用长方体制作简约书架 实战——用长方体制作书桌 实战——用球体制作创意灯饰 实战——用圆柱体制作圆桌 实战——用圆环创建木质饰品 实战——用管状体和圆环制作水杯 实战——用标准基本体制作一组石膏 实战——用标准基本体制作积木 2.2.2创建扩展基本体 实战——用异面体制作风铃 实战——用切角长方体制作餐桌椅 实战——用切角圆柱体制作简约茶几 2.2.3创建mental ray代理对象 实战——用mental ray代理物体制作会议室座椅 2.2.4创建门对象 2.2.5创建窗户对象 2.2.6创建AEC扩展对象 实战——用植物制作池塘垂柳 2.2.7创建楼梯对象 实战——创建螺旋楼梯 2.3创建复合对象 2.3.1散布 实战——用散布制作遍山野花 2.3.2图形合并 实战——用图形合并制作创意钟表 2.3.3布尔 实战——用布尔运算制作骰子 2.3.4放样 实战——用放样制作旋转花瓶 2.3.5ProBoolean 2.4创建VRay物体 2.4.1VRay代理 实战——用VRay代理物体创建剧场 2.4.2VRay毛发 2.4.3VRay平面 第3章样条线建模 3.1样条线 3.1.1线 实战——用线制作台历 实战——用线制作卡通猫咪 3.1.2文本 实战——用文本制作创意字母 实战——用文本制作数字灯箱 3.1.3螺旋线 实战——用螺旋线制作现代沙发 3.1.4其他样条线 实战——用多种样条线制作糖果 3.2扩展样条线 实战——用扩展样条线制作置物架 实战——用扩展样条线创建迷宫 3.3编辑样条线 3.3.1转换为可编辑样条线 3.3.2调节可编辑样条线 3.3.3将二维样条线转换成三维模型 3.4各种样条线建模实训 实战——用样条线制作创意桌子 实战——用样条线制作小号 实战——用样条线制作中式椅子 实战——用样条线制作花篮 实战——用样条线制作水晶灯 实战——根据CAD图纸制作户型图 第4章修改器建模 4.1修改器的基础知识 4.1.1修改器堆栈 4.1.2为对象加载修改器 4.1.3修改器的排序 4.1.4启用与禁用修改器 4.1.5编辑修改器 4.1.6塌陷修改器堆栈 4.2修改器的种类 4.2.1选择修改器 4.2.2世界空间修改器 4.2.3对象空间修改器 4.3常用修改器 4.3.1挤出修改器 实战——用挤出修改器制作花朵吊灯 4.3.2倒角修改器 实战——用倒角修改器制作牌匾 4.3.3车削修改器 实战——用车削修改器制作餐具 实战——用车削修改器制作高脚杯 实战——用车削修改器制作简约吊灯 4.3.4弯曲修改器 实战——用弯曲修改器制作花朵 4.3.5扭曲修改器 实战——用扭曲修改器制作大厦 4.3.6对称修改器 实战——用对称修改器制作字母休闲椅 4.3.7置换修改器 4.3.8噪波修改器 实战——用置换与噪波修改器制作海面 4.3.9FFD修改器 实战——用FFD修改器制作沙发 4.3.10晶格修改器 实战——用晶格修改器制作鸟笼 4.3.11平滑类修改器 实战——用网格平滑修改器制作樱桃 4.3.12优化修改器 实战——用优化与超级优化修改器优化模型 4.3.13融化修改器 实战——用融化修改器制作融化的糕点 4.3.14倒角剖面修改器 实战——用倒角剖面修改器制作三维文字 第5章网格建模 5.1转换网格对象 5.2编辑网格对象 实战——用网格建模制作餐叉 实战——用网格建模制作椅子 实战——用网格建模制作沙发 实战——用网格建模制作大檐帽 第6章NURBS建模 6.1NURBS基础知识 6.1.1NURBS对象类型 6.1.2创建NURBS对象 6.1.3转换NURBS对象 6.2编辑NURBS对象 6.2.1常规卷展栏 6.2.2显示线参数卷展栏 6.2.3曲面 / 曲线近似卷展栏 6.2.4创建点 / 曲线 / 曲面卷展栏 6.3NURBS创建工具箱 实战——用NURBS建模制作抱枕 实战——用NURBS建模制作植物叶片 实战——用NURBS建模制作冰激凌 实战——用NURBS建模制作花瓶 第7章多边形建模 7.1转换多边形对象 7.2编辑多边形对象 7.2.1选择卷展栏 7.2.2软选择卷展栏 7.2.3编辑几何体卷展栏 7.2.4编辑顶点卷展栏 7.2.5编辑边卷展栏 7.2.6编辑多边形卷展栏 实战——用多边形建模制作苹果 实战——用多边形建模制作足球 实战——用多边形建模制作布料 实战——用多边形建模制作单人沙发 实战——用多

边形建模制作欧式边几 实战——用多边形建模制作钻戒 实战——用多边形建模制作向日葵 实战——用多边形建模制作藤椅 实战——用多边形建模制作欧式双人床 实战——用多边形建模制作苹果手机 实战——用多边形建模制作欧式别墅 7.3 Graphite建模工具 7.3.1 调出Graphite建模工具 7.3.2 切换Graphite建模工具的显示状态 7.3.3 Graphite建模工具的参数 实战——用Graphite建模工具制作床头柜 实战——用Graphite工具制作保温杯 实战——用Graphite工具制作欧式台灯 实战——用Graphite工具制作橱柜 实战——用Graphite工具制作麦克风 第8章灯光技术 8.1 初识灯光 8.1.1 灯光的作用 8.1.2 3ds Max中的灯光 8.2 光度学灯光 8.2.1 目标灯光 实战——用目标灯光制作餐厅夜晚灯光 8.2.2 自由灯光 8.2.3 mr Sky门户 8.3 标准灯光 8.3.1 目标聚光灯 实战——用目标聚光灯制作餐厅日光 8.3.2 自由聚光灯 8.3.3 目标平行光 实战——用目标平行光制作卧室日光 实战——用目标平行光制作阴影场景 8.3.4 自由平行光 8.3.5 泛光灯 实战——用泛光灯制作星空特效 8.3.6 天光 8.3.7 mr区域泛光灯 实战——用mr区域泛光灯制作荧光棒 8.3.8 mr区域聚光灯 实战——用mr区域聚光灯制作焦散特效 8.4 V-Ray灯光 8.4.1 V-Ray光源 实战——用V-Ray光源制作工业产品灯光 实战——用V-Ray光源制作会客厅灯光 实战——用V-Ray光源制作烛光 实战——用V-Ray光源制作书房夜晚灯光 实战——用V-Ray光源制作客厅灯光 8.4.2 V-Ray太阳 8.4.3 V-Ray天空 实战——用V-Ray太阳制作室内阳光 实战——用V-Ray太阳制作室外阳光 8.5 综合实例——休闲室夜景表现 8.6 综合实例——中式餐厅柔和灯光表现 8.7 综合实例——豪华欧式卧室灯光表现 第9章摄影机技术 9.1 真实摄影机的结构 9.2 摄影机的相关术语 9.2.1 镜头 9.2.2 焦平面 9.2.3 光圈 9.2.4 快门 9.2.5 胶片感光度 9.3 3ds Max中的摄影机 9.3.1 目标摄影机 实战——用目标摄影机制作花丛景深 实战——用目标摄影机制作运动模糊特效 9.3.2 V-Ray物理像机 实战——测试V-Ray物理像机的缩放因数 实战——测试V-Ray物理像机的渐晕 实战——测试V-Ray物理像机的快门速度 第10章材质与贴图技术 10.1 初识材质 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 工具栏 10.2.4 参数控制区 10.3 材质资源管理器 10.3.1 场景面板 10.3.2 材质面板 10.4 常用材质 10.4.1 标准材质 实战——用标准材质制作发光材质 10.4.2 混合材质 实战——用混合材质制作雕花玻璃材质 10.4.3 Ink'n'Paint (墨水油漆) 材质 实战——用墨水油漆材质制作卡通材质 10.4.4 多维 / 子对象材质 10.4.5 V-Ray发光材质 实战——用V-Ray发光材质制作灯管材质 10.4.6 V-Ray双面材质 10.4.7 V-Ray混合材质 实战——用V-Ray混合材质制作钻戒材质 10.4.8 V-Ray Mtl材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作陶瓷材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作银材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作镜子材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作卫生间材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作大黄蜂材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作玻璃材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作钢琴烤漆材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作红酒材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作水晶材质 实战——用V-Ray Mtl材质制作室外雕塑材质 10.5 常用贴图 10.5.1 不透明度贴图 实战——用不透明度贴图制作叶片材质 10.5.2 棋盘格贴图 10.5.3 位图贴图 实战——用位图贴图制作书本材质 10.5.4 渐变贴图 实战——用渐变贴图制作渐变花瓶材质 10.5.5 平铺贴图 实战——用平铺贴图制作地砖材质 10.5.6 衰减贴图 实战——用衰减贴图制作水墨材质 10.5.7 噪波贴图 实战——用噪波贴图制作茶水材质 10.5.8 斑点贴图 10.5.9 泼溅贴图 10.5.10 混合贴图 实战——用混合贴图制作颓废材质 10.5.11 细胞贴图 10.5.12 颜色修正贴图 10.5.13 法线凹凸贴图 10.5.14 V-Ray HDRI贴图 第11章环境和效果技术 11.1 环境 11.1.1 背景与全局照明 实战——为效果图添加室外环境贴图 实战——测试全局照明 11.1.2 曝光控制 11.1.3 大气 实战——用火效果制作蜡烛火焰 实战——用雾效果制作海底烟雾 实战——用体积雾制作荒漠沙尘雾 实战——用体积光为CG场景添加体积光 11.2 效果 11.2.1 镜头效果 实战——用镜头效果制作镜头特效 11.2.2 模糊 实战——用模糊效果制作奇幻CG特效 11.2.3 亮度和对比度 实战——用亮度 / 对比度效果调整场景的亮度与对比度 11.2.4 色彩平衡 实战——用色彩平衡效果调整场景的色调 11.2.5 胶片颗粒 实战——用胶片颗粒效果制作老电影画面 第12章灯光 / 材质 / 渲染综合运用 12.1 显示器的校色 12.1.1 调节显示器的对比度 12.1.2 调节显示器的亮度 12.1.3 调节显示器的伽玛值 12.2 渲染的基本常识 12.2.1 渲染器的类型 12.2.2 渲染工具 12.3 默认扫描线渲染器 实战——用默认扫描线渲染器渲染水墨画 12.4 mentalray渲染器 12.4.1 间接照明选项卡 12.4.2 渲染器选项卡 实战——用mentalray渲染器渲染牛奶场景 12.5 V-Ray渲染器 12.5.1 VR—基项选项卡 12.5.2 VR—间接照明选项卡 12.5.3 VR—设置选项卡 12.6 综合实例——餐厅夜景表现 12.6.1 材质制作 12.6.2 灯光设置 12.6.3 设置摄影机 12.6.4 渲染设置 12.7 综合实例——酒吧室内灯光表现 12.7.1 材质制作 12.7.2 灯光设置 12.7.3 渲染设置 12.8 综合实例——欧式古典柔和日光表现 12.8.1 材质制作 12.8.2 灯光设置 12.8.3 渲染设置 12.8.4 后期处理 12.9 综合实例——简约别墅日光表现 12.9.1 材质制作 12.9.2 灯光设置 12.9.3 渲染设置 12.10 综合实例——地中海风格别墅多角度日光表现

12.10.1创建摄影机 12.10.2检测模型 12.10.3材质制作 12.10.4灯光设置 12.10.5渲染设置 12.11综合实例——童话四季 (CG表现) 12.11.1春 12.11.2夏 12.11.3秋 12.11.4冬 第13章粒子系统与空间扭曲 13.1粒子系统 13.1.1PFSource (粒子流源) 实战——用粒子流源制作影视包装文字动画 实战——用粒子流源制作粒子吹散动画 实战——用粒子流源制作烟花爆炸动画 实战——用粒子流源制作放箭动画 实战——用粒子流源制作手写字动画 13.1.2喷射 实战——用喷射粒子制作下雨动画 13.1.3雪 实战——用雪粒子制作雪花飘落动画 13.1.4超级喷射 实战——用超级喷射粒子制作烟雾动画 实战——用超级喷射粒子制作喷泉动画 13.1.5暴风雪 13.1.6粒子阵列 实战——用粒子阵列制作花瓶破碎动画 13.1.7粒子云 13.2空间扭曲 13.2.1力 实战——用推力制作冒泡泡动画 实战——用漩涡力制作蝴蝶飞舞动画 实战——用路径跟随制作树叶飞舞动画 实战——用风力制作海面波动动画 13.2.2导向器 13.2.3几何 / 可变形 实战——用爆炸变形制作汽车爆炸动画 13.2.4基于修改器 第14章动力学 14.1动力学MassFX概述 14.2创建动力学MassFX 14.2.1MassFX工具 14.2.2模拟工具 14.2.3刚体创建工具 实战——制作弹力球动力学刚体动画 实战——制作硬币散落动力学刚体动画 实战——制作多米诺骨牌动力学刚体动画 实战——制作茶壶下落动力学刚体动画 实战——制作球体撞墙运动学刚体动画 实战——制作汽车碰撞运动学刚体动画 14.3创建约束 14.3.1连接卷展栏 14.3.2平移限制卷展栏 14.3.3摆动和扭曲限制卷展栏 14.3.4弹簧卷展栏 14.3.5高级卷展栏 14.4Cloth (布料) 修改器 14.4.1Cloth (布料) 修改器默认参数 14.4.2Cloth (布料) 修改器子对象参数 实战——用Cloth (布料) 修改器制作毛巾动画 实战——用Cloth (布料) 修改器制作床盖下落动画 实战——用Cloth (布料) 修改器制作布料下落动画 实战——用Cloth (布料) 修改器制作旗帜飘扬动画 第15章毛发系统 15.1毛发系统概述 15.2Hair和Fur (WSM) 修改器 15.2.1选择卷展栏 15.2.2工具卷展栏 15.2.3设计卷展栏 15.2.4常规参数卷展栏 15.2.5材质参数卷展栏 15.2.6mr参数卷展栏 15.2.7卷发参数卷展栏 15.2.8纽结参数卷展栏 15.2.9多股参数卷展栏 15.2.10动力学卷展栏 15.2.11显示卷展栏 实战——用Hair和Fur (WSM) 修改器制作海葵 实战——用Hair和Fur (WSM) 修改器制作仙人球 实战——用Hair和Fur (WSM) 修改器制作油画笔 实战——用Hair和Fur (WSM) 修改器制作牙刷 实战——用Hair和Fur (WSM) 修改器制作蒲公英 15.3VRay毛发 15.3.1参数卷展栏 15.3.2贴图卷展栏 15.3.3视口显示卷展栏 实战——用VRay毛发制作毛巾 实战——用VRay毛发制作草地 实战——用VRay毛发制作地毯 第16章基础动画 16.1动画概述 16.2动画制作工具 16.2.1关键帧设置 实战——用自动关键点制作风车旋转动画 实战——用自动关键点制作茶壶扭曲动画 16.2.2播放控制器 16.2.3时间配置 16.3曲线编辑器 16.3.1关键点控制工具栏 16.3.2关键点切线工具栏 16.3.3切线动作工具栏 16.3.4关键点输入工具栏 16.3.5导航工具栏 实战——用曲线编辑器制作蝴蝶飞舞动画 16.4约束 16.4.1附着约束 16.4.2曲面约束 16.4.3路径约束 实战——用路径约束制作金鱼游动动画 实战——用路径约束制作写字动画 实战——用路径约束制作摄影机动画 实战——用路径约束制作星形发光圈 16.4.4位置约束 16.4.5链接约束 16.4.6注视约束 实战——用注视约束制作人物眼神动画 16.4.7方向约束 16.5变形器 16.5.1变形器修改器 实战——用变形器修改器制作露珠变形动画 实战——用变形器修改器制作人物面部表情动画 16.5.2路径变形 (WSM) 修改器 实战——用路径变形 (WSM) 修改器制作植物生长动画 第17章高级动画 17.1骨骼与蒙皮 17.1.1骨骼 实战——为变形金刚创建骨骼 17.1.2IK解算器 实战——用样条线IK解算器制作爬行动画 17.1.3Biped 实战——用Biped制作人体行走动画 实战——用Biped制作搬箱子动画 17.1.4蒙皮 17.2群组对象 17.2.1设置卷展栏 17.2.2解算卷展栏 17.2.3优先级卷展栏 17.2.4平滑卷展栏 17.2.5碰撞卷展栏 17.2.6几何体卷展栏 17.2.7全局剪辑控制器卷展栏 实战——用群组和代理辅助对象制作群集动画 17.3CAT对象 17.3.1CATMuscle 17.3.2肌肉股 17.3.3CATParent 实战——用CATParent制作动物行走动画 实战——用CATParent制作恐龙动画 17.4综合实例——用Biped制作人物打斗动画 17.4.1创建骨骼与蒙皮 17.4.2制作打斗动画 17.5综合实例——用CATParent制作飞龙爬树动画 17.5.1创建骨骼与蒙皮 17.5.2制作爬树动画 17.6综合实例——制作守门员救球动画 17.6.1创建骨骼系统 17.6.2为人物蒙皮 17.6.3制作救球动画 附录1: 本书索引 一、3dsMax快捷键索引 NO.1主界面快捷键 NO.2轨迹视图快捷键 NO.3渲染器设置快捷键 NO.4示意视图快捷键 NO.5ActiveShade快捷键 NO.6视频编辑快捷键 NO.7NURBS编辑快捷键 NO.8FFD快捷键 二、本书实战速查表 三、本书综合实例速查表 四、本书疑难问题速查表 五、本书技术专题速查表 附录2: 效果图制作实用速查表 一、常见物体折射率 NO.1材质折射率 NO.2液体折射率 NO.3晶体折射率 二、常用家具尺寸 三、室内物体常用尺寸 NO.1墙面尺寸 NO.2餐厅 NO.3商场营业厅 NO.4饭店客房 NO.5卫生间 NO.6交通空间 NO.7灯具 NO.8办公用品

章节摘录

版权页：插图：边：进入多边形的“边”级别，在该级别下可以选择对象的边。

边界：进入多边形的“边界”级别，在该级别下可以选择对象的边界。

多边形：进入多边形的“多边形”级别，在该级别下可以选择对象的多边形。

元素：进入多边形的“元素”级别，在该级别下可以选择对象中相邻的多边形。

提示“边”与“边界”级别是兼容的，所以可以在二者之间进行切换，并且切换时会保留现有的选择对象。

同理，“多边形”与“元素”级别也是兼容的。

切换命令面板：控制“命令”面板的可见性。

单击该按钮可以关闭“命令”面板，再次单击该按钮可以显示出“命令”面板。

锁定堆栈：将修改器堆栈和“Graphite建模工具”控件锁定到当前选定的对象。

提示“锁定堆栈”工具非常适用于在保持已修改对象的堆栈不变的情况下变换其他对象。

显示最终结果：显示在堆栈中所有修改完毕后出现的选定对象。

下一个修改器/上一个修改器：通过上移或下移堆栈以改变修改器的先后顺序。

预览关闭：关闭预览功能。

预览子对象：仅在当前子对象层级启用预览。

提示若要在当前层级取消选择多个子对象，可以按住Ctrl+Alt组合键将光标拖曳到高亮显示的子对象处，然后单击选定的子对象，这样就可以取消选择所有高亮显示的子对象。

预览多个：开启预览多个对象。

忽略背面：开启忽略对背面对象的选择。

使用软选择：在软选择和“软选择”面板之间切换。

塌陷堆栈：将选定对象的整个堆栈塌陷为可编辑多边形。

转化为多边形：将对象转换为可编辑多边形格式并进入“修改”模式。

应用编辑多边形模式：为对象加载“编辑多边形”修改器并切换到“修改”模式。

生成拓扑：打开“拓扑”对话框。

对称工具：打开“对称工具”对话框。

完全交互：切换“快速切片”工具和“切割”工具的反馈层级以及所有的设置对话框。

修改选择面板“修改选择”面板中提供了用于调整对象的多种工具，如图7—473所示。

修改选择面板工具 / 参数介绍 增长：朝所有可用方向外侧扩展选择区域。

收缩：通过取消选择最外部的子对象来缩小子对象的选择区域。

循环：根据当前选择的子对象来选择一个或多个循环。

在圆柱体末端循环：沿圆柱体的顶边和底边选择顶点和边循环。

编辑推荐

《中文版3ds Max2012完全自学教程》完全针对零基础读者开发，是入门级读者快速而全面掌握3ds Max2012的必备参考书。

《中文版3ds Max2012完全自学教程》非常适合作为初、中级读者的入门及提高参考书，尤其是零基础读者。

名人推荐

人民邮电出版社的完全自学教程系列图书，无论是Photoshop教程、3ds Max教程、Maya教程还是SketchUp教程等，都成为了出版社的一种品牌效益，希望这种由作者、读者和出版社共同形成的互动品牌效益，今后会发展得更加规范和标准，也让这套书成为设计类书籍的行业标杆和里程碑。

这本3ds Max完全自学教程无论在结构设计、内容组织还是在案例选用上，作者和编辑都花费了大量的时间和精力来处理，为广大3ds Max读者提供了一个最佳的学习3D技术的入口平台。

从某种意义上讲，3ds Max已经是一个集设计与制作的通用平台，适合各类想要从事设计和图像表达的设计师使用，希望这本书能够成为设计师与3ds Max之间的桥梁。

——CG媒体人，建筑设计师，SUBBS站长：边海当策划编辑将此书放到我的案头并请求我为图书撰写书评的时候，我既感惊讶，又觉得荣幸。

其实我对这本书早有耳闻，之前也有读者在火鸟设计论坛上推荐过此书，这是一本不错的3ds Max入门与综合性技术教程，内容比较丰富，技术覆盖面广，重点在室内和建筑设计的应用层面，是一本值得拥有的好书。

——CG媒体人，CG艺术家，火鸟论坛站长：张永君本人曾经从事多年的3D创作与教学工作，很多学员为了充分利用业余时间并快速提高自己，都让我给他们推荐一本学习3ds Max的好书，对此我毫不犹豫地推荐了本书。

我感觉这本书的特点很鲜明，图书的步骤超级详细，图文并茂，大量生动形象的讲解可以让学员轻松地愉快地学习。

这本书还赠送了很多实用的3D素材，供读者学习使用。

同时，有一定3ds Max基础的同学也可以通过本书得到提高，因为本书后面带有高级功能和新功能介绍。

——CG媒体人，著名CG艺术家，3D溜溜网站站长，3ds Max畅销书作者：周厚宇3ds Max是影视、广告、建筑等行业必备的专业影像制作软件，本书围绕行业开发需求，从学习工具软件的规律出发，由浅入深，全面覆盖了三维制作的知识点。

图书内容详尽，脉络清晰，实例丰富，讲解到位，是学习3D软件不可或缺的一本好书。

——沈阳工程学院，信息学院数字媒体技术系，系主任：王洪江通过软件直观清晰地表达设计理念是当前设计的主流方式，而3ds Max就是一个优秀的设计以及效果表达软件。

环艺专业的课程十分繁重，因此在教学的过程中一直想寻找一本可以让学生通过课余时间，自主而又能系统的学习3ds Max的优秀书籍，而本书完全满足了以上所述的需求。

从图书的编写细节来看，无论是基础部分还是案例部分，每个文字步骤都有对应的操作截图，同时精心编排了几十条极具价值的操作技巧，因此学生在学的过程中能十分清楚地理解到每一步的操作意义，而不用对着一条条枯燥的文字冥思苦想。

更为难得是在书的配套光盘有着详细全面的视频教学与素材，因此即使从未接触过3ds Max的学生在利用该本教材自学时，也能看得懂，学得会，最终用得巧。

从全书内容编排来看，编者本着由易至难，循序渐进的理念，全面而又系统的安排了软件界面、基本操作以及实战应用等内容，因此学生坚持学完全书，除了学会软件的操作外，在设计方法、项目制作能力上的提升也十分明显。

——湖南人文科技学院，环境艺术设计系，系主任：李喜群3ds Max作为目前最顶级的三维软件之一，它不但可以用来制作效果图，还可以用来制作动画、影视特效等，其商业应用范围极为广阔。

正是因为这个软件的商业普及率很高，所以学习3ds Max技术的人也非常多。

不管是大专院校的学生，还是各类培训机构的学员，甚至是准备自学成才者，他们都需要一本很好的3ds Max教材作为辅助，而本书刚好可以作为大家的最佳选择。

学会3ds Max可以很快，但要学好3ds Max则要走很长的路，需要不断地学习、临摹和钻研。

本书不但详细介绍了3ds Max的各项重要技术，而且安排了众多当前非常主流的实例来指导读者，拥有它，您就能学好3ds Max。

——计算机工程师，三维软件高级讲师：刘翔CG技术与艺术的完美结合是每一个数字艺术家追求的目标，而3ds Max正是达到这一目标的有效工具。

作者站在设计与创作的第一线，通过本书把点点滴滴的实践经验与读者分享，讲解全面，生动形象，寓学于用，读之必定受益匪浅。

——国家一级注册建筑师，国家注册规划师，资深建筑设计师：韩高峰3ds Max广泛应用于广告设计、影视制作、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏制作、辅助教学以及工程可视化等领域。

该书全面、系统地讲解了中文版3ds Max 2012所有应用功能，知识面广，案例深刻且针对性强，对初学者来说是一本非常优秀的入门指引书。

——资深设计师、CG艺术家、3ds Max畅销书作者：郑勇群

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>