

## <<3DS MAX 2008效果图设计半月通>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 2008效果图设计半月通>>

13位ISBN编号：9787302180739

10位ISBN编号：7302180733

出版时间：2008-9

出版时间：清华大学出版社

作者：李波，杨红 编著

页数：562

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 2008效果图设计半月>>

### 内容概要

全书共分两个部分，第一部分是基础功能，分10天进行讲解（即10个章节），包括初识3ds Max 2008、基本模型的创建、3ds Max 2008的基本操作、编辑修改器、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、环境和效果、渲染、基础动画制作；第二部分是实例精解，分5天进行讲解（即5个章节），包括客厅效果综合实例、办公室效果综合实例、售楼部大厅效果综合实例、动画制作综合实例、影视片头动画制作实例。

本书在知识讲解上力求新颖、全面，由浅入深、重点突出，示例精美。  
本书既适合3ds Max 2008初、中级读者阅读，又可以作为大中专院校相关专业或者企业的培训教材，同时对有经验的3ds Max高级用户也有很高的参考价值。

# <<3DS MAX 2008效果图设计半月>>

## 书籍目录

第1天 初识3ds Max 2008 1.1 3dsMax2008概述 1.1.1 3ds Max的发展历程 1.1.2 3dsMax的应用  
1.1.3 3ds Max2008的新特色 1.2 3ds Max2008的安装与启动 1.2.1 3dsMax2008的安装 1.2.2  
3dsMax2008的卸载 1.2.3 启动3dsMax2008 1.2.4 退出3dsMax2008 1.3 3dsMax2008界面认识  
1.3.1 3ds Max2008的工作界面 1.3.2 自定义工作环境 1.4 3ds Max2008文件的打开与保存 1.4.1 打  
开文件 1.4.2 保存文件 1.5 3ds Max2008基本设置 1.5.1 单位设置 1.5.2 渲染环境设置 1.5.3  
修改命令按钮设置 1.5.4 材质库的管理 1.6 本天小结 1.7 思考与练习第2天 基本模型的创建 2.1  
标准基本体的创建 2.1.1 长方体 2.1.2 圆锥体 2.1.3 球体 2.1.4 几何球体 2.1.5 圆柱体 2.1.6  
管状体 2.1.7 圆环 2.1.8 四棱锥 2.1.9 茶壶 2.1.10 平面 案例2-1 门框 练习2-1  
装饰柱 2.2 设置物体的段数与面数 2.2.1 段数 2.2.2 面数 2.3 扩展基本体的创建  
2.3.1 异面体 2.3.2 环形结 2.3.3 切角长方体 2.3.4 切角圆柱体 2.3.5 油罐 2.3.6  
胶囊 2.3.7 纺锤 2.3.8 L形挤压 2.3.9 球棱柱 2.3.10 C形挤压 2.3.11 环形波 2.3.12  
软管 2.3.13 棱柱 案例2-2 软管连接动画 练习2-2 滑轮 2.4 二维图形的创建 2.4.1 线  
2.4.2 矩形 2.4.3 圆 2.4.4 椭圆 2.4.5 弧 2.4.6 圆环 2.4.7 多边形 2.4.8 星形 2.4.9  
文本 2.4.10 螺旋线 2.4.11 截面 案例2-3 卧室平面图 练习2-3 铝合金窗架截面图 综合实例  
光驱面板 2.5 本天小结 2.6 思考与练习第3天 3ds Max 2008的基本操作 3.1 选择对象 3.1.1  
基本选择 3.1.2 按名称选择 3.1.3 区域选择 3.1.4 使用选择过滤器选择 3.1.5 选择集 案  
例3-1 楼梯 练习3-1 建筑装饰 3.2 变换对象 3.2.1 移动变换 3.2.2 旋转变换 3.2.3 缩放变换  
3.2.4 坐标轴变换 3.2.5 对象的轴心变换 案例3-2 石凳 练习3-2 挂锁 3.3 复制对象 3.3.1  
复制关系 3.3.2 基础复制 3.3.3 镜像复制 3.3.4 阵列复制 案例3-3 螺旋楼梯 练习3-3  
珍珠字 3.4 捕捉与对齐对象 3.4.1 捕捉工具 3.4.2 对齐工具 案例3-4 环环相连 练习3-4  
剑 3.5 群组对象 综合实例环形体 3.6 本天小结 3.7 思考与练习第4天 编辑修改器 4.1 编辑  
修改器使用界面 4.1.1 初识编辑修改器 4.1.2 编辑修改器的属性设置 4.1.3 塌陷堆栈 案例4-1  
装饰品 练习4-1 棱锥顶 4.2 典型编辑修改器的使用举例 4.2.1 【车削】编辑修改器 4.2.2 【  
挤出】编辑修改器 4.2.3 【倒角剖面】编辑修改器 4.2.4 【弯曲】编辑修改器 案例4-2 铝合金窗框  
练习4-2 耳机 4.3 其他编辑修改器的使用 4.3.1 【波浪】编辑修改器 4.3.2 【融化】编辑修改器  
4.3.3 【晶格】编辑修改器 综合案例雨伞 4.4 本天小结 4.5 思考与练习第5天 高级建模 5.1  
布尔运算建模 5.1.1 并集运算 5.1.2 交集运算 5.1.3 差集运算 5.1.4 切割运算 案例5-1 建筑  
模型 练习5-1 仓库模型 5.2 放样建模 5.2.1 制作放样物体 5.2.2 设置放样表面 5.2.3 编  
辑放样对象 5.2.4 放样对象的变形 案例5-2 鼠标模型 练习5-2 海鱼造型 5.3 散布建模  
5.3.1 创建散布效果 5.3.2 调整散布效果 案例5-3 仙人掌 练习5-3 板栗 5.4 曲面建模 5.4.1  
横截面建模 5.4.2 曲面命令建模 案例5-4 勺子 练习5-4 电吹风 5.5 NTRRS建模  
5.5.1 NTRRS的含义 5.5.2 创建MTRRS对象的一般方法 5.5.3 创建MRRRs曲线和曲面 5.5.4  
NURBS工具箱 案例5-5 棒球棒 练习5-5 小酒瓶 5.6 面片建模 5.6.1 面片的创建 5.6.2  
面片的焊接 5.6.3 增加新面片 5.6.4 编辑面片模型 综合实例咖啡杯 5.7 本天小结 5.8 思  
考与练习第6天 材质与贴图 6.1 材质编辑器 6.1.1 基本概念 6.1.2 标准材质的基本参数 6.1.3  
标准材质的扩展参数 6.1.4 标准材质的超级采样设置 案例6-1 彩纹瓶 练习6-1 镂空三维文字  
6.2 复合材质 6.2.1 双面材质的应用 6.2.2 混合材质的应用 6.2.3 多维/子对象材质的应用  
6.2.4 无光/投影材质的应用 6.2.5 顶/底材质的应用 6.2.6 光线跟踪材质的应用 案例6-2  
艺术茶几 练习6-2 咖啡勺 6.3 贴图坐标的设置 6.3.1 【UVW贴图】修改器 6.3.2 UVW贴  
图的类型 6.3.3 UVW贴图参数 6.3.4 UVw坐标系贴图调整 案例6-3 书封面 练习6-3 酒瓶 6.4  
贴图方式 案例6-4 防盗门 练习6-4 陶瓷杯 6.5 贴图类型 6.5.1 二维贴图 6.5.2 三维贴图  
6.5.3 复合贴图 6.5.4 颜色修改贴图 6.5.5 反射和折射贴图 案例6-5 水晶奖杯 练习6-5 水  
晶樱桃 综合实例鸭梨 6.6 本天小结 6.7 思考与练习第7天 灯光与摄影机 7.1 灯光的类型和  
性质 7.1.1 目标聚光灯 7.1.2 自由聚光灯 7.1.3 目标平行光 7.1.4 自由平行光 7.1.5 泛光灯  
7.1.6 天光 7.1.7 mr区域泛光灯和mr区域聚光灯 案例7-1 聚光灯效果 练习7-1 模拟自然光 7.2

# <<3DS MAX 2008效果图设计半月>>

灯光的参数设置 7.2.1 设置灯光的强度和颜色 7.2.2 设置灯光的衰减 7.2.3 设置灯光的阴影  
7.2.4 灯光的排除操作 7.2.5 设置光照范围 7.2.6 设置灯光贴图 7.2.7 灯光视图的使用 案例7-2  
幽雅小轿车 练习7-2 转椅 7.3 摄影机的创建与调整 7.3.1 摄影机的种类 7.3.2 创建摄影机  
7.3.3 调整摄影机视图 7.3.4 调整摄影机参数 综合实例走廊顶灯照明 7.4 本天小结 7.5 思考与  
练习第8天 环境和效果 8.1 环境编辑器 8.1.1 【公用参数】卷展栏 8.1.2 【曝光控制】卷展栏  
8.1.3 【大气】卷展栏 案例8-1 火焰效果 练习8-1 燃烧的蜡烛 8.2 效果编辑器 8.2.1 添加特殊  
效果 8.2.2 毛发和皮毛效果 8.2.3 镜头效果 8.2.4 其他效果 综合实例节能灯 8.3 本天小结  
8.4 思考与练习第9天 渲染 9.1 渲染简介 9.1.1 渲染的应用 9.1.2 渲染方式 9.1.3 渲染工  
具 9.1.4 渲染范围 案例9-1 渲染沙发 练习9-1 动态渲染屏风 9.2 标准渲染 9.2.1 【公用】选  
项卡 9.2.2 【渲染器】选项卡 9.2.3 【渲染元素】选项卡 9.2.4 【光线跟踪器】选项卡 9.2.5 【高  
级照明】选项卡 9.2.6 底部参数 案例9-2 指定渲染器渲染 练习9-2 窗外望室内效果 9.3 合成  
渲染 9.3.1 【视频合成器】窗口 9.3.2 制作星空效果 9.3.3 镜头高光效果 9.3.4 火星效果 案  
例9-3 转场动画 9.4 mental ray渲染器 9.4.1 memal ray简介 9.4.2 mental ray渲染器的使用 9.4.3  
memalray的参数 综合实例焦散光子效果 9.5 本天小结 9.6 思考与练习第10天 基础动画制作  
10.1 动画基础 10.1.1 动画控制区功能简介 10.1.2 关键帧的创建 案例10-1 爬行的蜗牛 10.2  
轨迹视图 10.2.1 轨迹视图-曲线编辑器 案例10-2 跳跃的小球 10.2.2 轨迹视图-摄影表 案例10.3  
翻转的门 10.3 动画控制器 综合实例巡航导弹 10.4 本天小结 10.5 思考与练习第11天 客  
厅效果综合实例 案例11-1 墙体、阳台、地面效果 11.1.1 墙体、阳台、地面模型制作 11.1.2 墙  
体、阳台、地面材质制作 案例11.2 框架、窗帘、吊顶效果 11.2.1 框架、窗帘制作 11.2.2 吊项  
制作 11.2.3 框架、窗帘、吊顶材质制作 案例11-3 电视墙及室内家具效果 11.3.1 电视墙及室内家  
具制作 11.3.2 电视柜、电视墙材质制作 案例11-4 灯光、渲染制作效果 11.4.1 灯光制作 11.4.2  
渲染制作第12天 办公室效果综合实例 案例12-1 墙体、地面效果 12.1.1 墙体、地面制作  
12.1.2 墙体、地面、玻璃材质制作 案例12-2 吊顶、柱子制作效果 12.2.1 吊顶制作 12.2.2 柱子制  
作 12.2.3 柱子、吊顶材质制作 案例12-3 室内家具制作效果 12.3.1 书架、造型框架制作 12.3.2  
书架、造型框架材质制作 12.3.3 合并制作 案例12-4 灯光、渲染制作效果 12.4.1 灯光制作  
12.4.2 渲染制作第13天 售楼部大厅效果综合实例 案例13-1 大厅效果 13.1.1 天花、墙体、地面  
制作 13.1.2 为天花、墙体、地面赋予材质制作 13.1.3 门、内墙制作 13.1.4 为门、内墙赋予材质  
制作 13.1.5 摄影机制作 案例13-2 形象墙效果 13.2.1 形象墙制作 13.2.2 为形象墙赋予材质制  
作 案例13-3 天花板效果 13.3.1 边吊制作 13.3.2 为边吊赋予材质制作 案例13-4 吧台效果  
13.4.1 吧台制作 13.4.2 为边吊赋予材质制作 案例13-5 合并模型、灯光渲染效果 13.5.1 合并制  
作 13.5.2 灯光制作 13.5.3 渲染制作第14天 动画制作综合实例 案例14-1 片头云雾效果 14.1.1  
山脉制作 14.1.2 水面制作 14.1.3 天空制作 14.1.4 创建灯光 14.1.5 云雾制作 案例14-2 燃烧  
的火把 14.2.1 火把制作 14.2.2 火把材质制作 14.2.3 火苗制作 案例14-3 飞翔的文字 14.3.1 曲  
线路径制作 14.3.2 文字制作 14.3.3 路径动画制作 14.3.4 金属材质制作 14.3.5 动画材质制作  
14.3.6 动画渲染设置制作 案例14-4 融化的水母怪 14.4.1 冰材质制作 14.4.2 水母怪融化制作  
案例14-5 流动的水面 14.5.1 水面制作 14.5.2 水面动画制作第15天 影视片头动画制作实例  
案例15-1 爆炸效果 15.1.1 爆炸场景制作 15.1.2 导弹动画制作 15.1.3 飞机动画制作  
15.1.4 飞机爆炸制作 15.1.5 火焰爆炸制作 15.1.6 动画渲染输出制作 案例15-2 烟花爆  
竹效果 15.2.1 爆竹模型制作 15.2.2 爆竹材质制作 15.2.3 爆竹引线燃烧动画制作  
15.2.4 爆竹引线隐藏动画制作 15.2.5 爆竹爆炸动画制作 案例15-3 飘动的旗帜效果  
15.3.1 旗帜模型操作 15.3.2 旗帜材质制作 15.3.3 旗帜飘动效果 案例15-4 球体碰撞效  
果 15.4.1 模型引入动力学制作 15.4.2 球体碰撞动画制作 案例15-5 风吹草动效果  
15.5.1 动力学引入制作 15.5.2 花草摆动制作

## <<3DS MAX 2008效果图设计半月>>

### 章节摘录

第1天 初识3ds Max 2008      1.1 3ds Max 2008概述      3ds Max 2008是目前全球最流行的三维设计与制作软件之一，尤其在游戏、建筑、影视方面应用最为广泛。

1.1.1 3ds Max的发展历程      3D Studio系列软件在三维动画领域拥有悠久的历史，在1992年以前，只有少数几种渲染和动画软件可以在PC机上运行，这些软件的功能非常有限，并且价格也非常昂贵。1992年，3D Studio的出现打破了这一僵局，它运行于386计算机的DOS操作系统下，为在PC机上进行渲染制作动画提供了价格合理、专业化、产品化的工作平台。

后来随着windows平台的普及以及其他三维软件开始向Windows平台发展，三维软件技术面临着重大的技术改革。

从1993年开始，3D Studio软件所属公司果断地放弃了在DOS操作系统下创建的3D Studio源代码，而开始使用全新的操作系统（Windows NT）、全新的编程语言（Visual C++）、全新的结构（面向对象）编写了3D Studio MAX。

在3D Studio MAX1.1版本问世后仅一年，该公司又重写代码，推出了3D Studio MAX2.0。

这次升级是一个质的飞跃，有上千处的改进，尤其是增加了NURBS建模、光线跟踪材质及镜头光斑等强大功能，使得3D Studio MAX2.0成为了一个非常稳定和流行的三维动画制作软件，从而占据了三维动画软件市场的主流地位。

随后的几年里，3D Studio MAX先后升级到3.0、4.0、5.0版本，每一个版本的升级都包含了许多革命性的技术更新。

从4.0版本开始，所属公司发生变化，由原来的Kinetix变为Discreet，3D Studio MAX的名称也精简为3ds Max。

随着时间的推移和技术的更新，最新版本的3ds Max2008版本于2007年12月正式推出，这一新版本的推出，使3ds Max在这一领域的开拓更加成熟、稳定和实用。

## <<3DS MAX 2008效果图设计半月>>

### 编辑推荐

实例剖析，图解详细：多图组合，分步骤讲解200多个实用案例，读者可快速掌握知识点，融会贯通。

视频光盘，无师自通：配实例文件及视频学习光盘，可以使读者轻轻松松、无师自通地学习。

## <<3DS MAX 2008效果图设计半月>>

### 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>