

## <<3ds Max9中文版入门与提高>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max9中文版入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302186410

10位ISBN编号：7302186413

出版时间：2008-11

出版时间：清华大学出版社

作者：朱明光

页数：443

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 Max9中文版入门与提高>>

### 前言

普通用户使用计算机最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在计算机前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又会惊羨不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。

道路只有一条：动手去用！

选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在计算机前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的计算机也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行。

《入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。

它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。

目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和Internet软件、多媒体和图形图像软件等。

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以尽力满足中国用户的需要。

**读者定位** 本丛书明确定位于初、中级用户。

不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都将非常合适。

本丛书名中的“入门”是指，对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无须参照其他书即可轻松入门；老用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能，自如地踏上新的台阶。

至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。

当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应用自如的。

因此，本丛书在让读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者能真正对所学软件做到融会贯通并熟练掌握。

## <<3ds Max9中文版入门与提高>>

### 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Autodesk公司最新推出的新一代三维动画制作软件——3ds Max 9中文版的使用方法和操作技巧，目的是使读者能够熟练掌握并使用3ds Max 9的各项功能，制作出完美的三维动画。

全书共分15章，包括3ds Max 9的基础知识、对象的基本操作、基本平面对象的创建、三维参数几何体的创建、使用编辑器调整对象、通过放样创建复杂几何体、编辑与应用材质、创建简单的三维动画、为场景添加灯光与摄影机、渲染前的对象贴图、创建空间环境雾等内容，最后在第15章结合前面章节所介绍的内容，给出一个典型的3ds Max 9综合制作实例。

另外，与以往版本图书不同的是，本书特别制作了配套的多媒体教学光盘，其中包含本书中一些重点实例的制作过程。

读者通过本书与配套教学光盘的学习，可以迅速掌握关键的知识点，使学习更加轻松、事半功倍。

本书内容翔实，结构清晰，语言流畅，操作步骤简洁实用，适合广大初学3ds Max 9的用户使用，也可作为各类大专院校相关专业的参考教材。

## &lt;&lt;3ds Max9中文版入门与提高&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 3ds Max 9基础知识 1.1 3ds Max概述 1.2 3ds Max9的新增功能 1.2.1 超级布尔与切割器 1.2.2 改进的毛发与衣服系统 1.2.3 mental ray渲染增强 1.2.4 新增动画层功能 1.2.5 高级动力学系统 1.3 3dsMax 9的工作界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 工具栏 1.3.3 命令面板 1.3.4 状态栏和提示栏 1.3.5 捕捉控制器 1.3.6 视图区 1.3.7 视图控制区 1.3.8 动画控制区第2章 创建内置模型 2.1 创建基本内置模型的基础知识 2.2 创建标准基本体 2.2.1 创建方体 2.2.2 创建普通球体 2.2.3 创建几何球体 2.2.4 创建圆柱体 2.2.5 利用圆柱体制作香烟模型 2.2.6 创建圆环 2.2.7 创建茶壶 2.3 创建扩展基本体 2.3.1 创建切角长方体 2.3.2 用切角长方体制作沙发模型 2.3.3 创建切角圆柱体 2.3.4 利用切角圆柱体制作碾子模型 2.3.5 创建油罐 2.3.6 利用油罐体制作药片模型 2.3.7 创建软管 2.3.8 用软管创建打气筒模型 2.4 创建二维图形 2.4.1 创建线 2.4.2 创建圆与椭圆 2.4.3 创建矩形、多边形和星 2.4.4 创建弧 2.4.5 创建文本第3章 基本操作和变换 3.1 选择对象 3.1.1 选择对象的基本方法 3.1.2 定义区域选择 3.1.3 按名称选择 3.2 组合对象 3.3 复制对象 3.3.1 利用【复制】方式复制遮阳伞 3.3.2 使用【实例】方式复制遮阳伞 3.3.3 使用【参考】方式复制遮阳伞 3.4 变换对象 3.4.1 变换坐标系 3.4.2 变换中心 3.5 变换工具 3.5.1 使用镜像变换创建公园靠背椅 3.5.2 使用阵列变换快速创建档案架 3.5.3 快照变换 3.5.4 使用对齐变换精确摆放厨房模型第4章 3ds Max 9的修改器 4.1 【修改】命令面板 4.2 修改器堆栈 4.2.1 使用修改器堆栈 4.2.2 编辑修改器的顺序 4.2.3 塌陷修改器堆栈 4.3 【参数变形】修改器 4.3.1 用【弯曲】修改器弯曲物体 4.3.2 使用【锥化】修改器制作喇叭模型 4.3.3 使用【扭曲】修改器制作扭曲物体 4.3.4 使用【噪波】修改器制作海岛 4.4 【编辑样条线】修改器 4.5 【二维造型】修改器 4.5.1 用【挤出】修改器制作水池 4.5.2 用【车削】修改器制作吸顶灯 4.5.3 用【倒角】修改器制作三维文字 4.6 用【Hair和Fur】修改器创建毛发 4.6.1 创建古代头盔 4.6.2 梳理头盔毛发 4.6.3 添加胡子 4.6.4 长毛兔玩具 4.7 用Cloth修改器制作飘扬的旗帜第5章 创建复合物体 5.1 创建复合物体的工具简介 5.2 布尔运算 5.2.1 用传统布尔运算方法制作老君炉模型 5.2.2 用新增的超级布尔工具制作射灯模型 5.3 放样建模 5.3.1 放样制作复杂的茶杯模型 5.3.2 多截面放样制作哑铃 5.4 放样变形 5.4.1 使用【缩放】变形工具创建花瓶模型 5.4.2 使用【扭曲】变形工具创建武器手柄模型 5.4.3 使用【倾斜】变形工具制作壁灯模型 5.4.4 使用【倒角】变形工具制作倒角 5.4.5 使用【拟合】变形工具制作显示器 5.5 超级切割器工具第6章 表面建模 6.1 面片建模 6.1.1 面片建模简介 6.1.2 使用【曲面】修改器生成画面曲面 6.1.3 使用面片建模方法创建犀牛头部模型 6.2 用细分建模创建狮身人面像 6.3 用多边形建模方法快速创建无缝建筑模型第7章 NURBS建模 7.1 NURBS建模概述 7.1.1 NURBS的曲线、曲面类型 7.1.2 NURBS物体与子物体 7.1.3 创建NURBS物体的一般途径 7.2 创建NURBS曲线 7.3 创建NURBS曲面 7.4 使用NURBS工具箱创建子物体 7.4.1 创建点曲面和CV曲面子物体 7.4.2 创建挤出曲面 7.4.3 利用车削曲面创建调料罐模型 7.4.4 创建U向放样曲面和uv放样曲面 7.4.5 创建变换和偏移曲面 7.4.6 创建混合与圆角曲面 7.4.7 创建镜像曲面 7.4.8 创建规则曲面 7.4.9 创建单轨扣描和双轨扫描曲面 7.4.10 创建剪切曲面 7.5 创建时尚沙发模型第8章 材质与贴图 8.1 如何在三维空间里模拟现实世界 8.2 材质编辑器 8.2.1 材质编辑器的结构 8.2.2 在材质编辑器中设置材质 8.2.3 材质编辑工具 8.3 材质 8.3.1 材质类型 8.3.2 标准材质 8.3.3 光线跟踪材质——制作水晶手镯 8.3.4 无光/投影材质——树叶上的蝴蝶 8.3.5 用双面材质制作吊灯 8.3.6 用多维/子对象材质制作甲虫 8.4 贴图 8.4.1 贴图通道与贴图 8.4.2 二维贴图 8.4.3 三维贴图 8.4.4 反射与折射贴图 8.5 渲染插件V-Ray的高级材质效果 8.5.1 V-Ray材质——客厅一角 8.5.2 3S材质——玉石雕饰品 8.5.3 模拟汽车漆效果——豪华跑车 8.5.4 边纹理效果——室内模型快速渲染第9章 灯光与摄影机 9.1 灯光 9.1.1 使用灯光的基本方法 9.1.2 天光 9.1.3 聚光灯——室外建筑照明 9.1.4 平行光 9.1.5 泛光灯——模拟落地灯照明 9.1.6 光度学灯光——室内射灯照明效果 9.1.7 渲染插件V-Ray的高级面光源——会议室照明 9.1.8 V-Ray阳光与天光 9.2 摄影机 9.2.1 摄影机概述 9.2.2 目标摄影机与自由摄影机 9.2.3 两点透视第10章 渲染 10.1 渲染输出 10.2 内建高级照明渲染 10.2.1 【光跟踪器】的一般设置 10.2.2 使用【光跟踪器】渲染简单场景 10.2.3 使用【光能传递】渲染室内全局光效果 10.3 mental ray渲染器 10.3.1 mental ray渲染器的全局光 10.3.2 HDRI和天光 10.3.3 焦散效果 10.3.4 mental ray特殊材质 10.4 高级渲染插件V-Ray 10.4.1 V-Ray的全局光引擎——简单室内场景渲染对比 10.4.2 通用渲染参数设置 10.4.3 天光与HDRI照明——静物渲染表现第11章 特效与环境

## <<3ds Max9中文版入门与提高>>

11.1 渲染特效 11.1.1 创建景深特效 11.1.2 创建镜头光斑特效 11.2 环境设置 11.2.1 设置背景颜色  
11.2.2 设置环境贴图 11.3 环境特效 11.3.1 制作火焰特效——燃烧的汽油桶 11.3.2 雾效 11.3.3 体积雾  
11.3.4 体积光第12章 动画技术 12.1 动画原理与动画方法 12.2 三维动画的基本制作方法 12.3 【运动】  
命令面板与动画控制器 12.3.1 【运动】命令面板 12.3.2 动画控制器 12.4 常用动画控制器 12.4.1  
Bezier控制器 12.4.2 【噪波】控制器——物体随机变形动画 12.4.3 【位置XYZ】控制器 12.4.4 【弹簧】  
控制器——弹簧椅动画 12.5 约束动画 12.5.1 用【连接约束】制作机械手臂抓取动画 12.5.2 用【路  
径约束】指定坦克运动轨迹 12.5.3 用【位置约束】制作坦克动画 12.5.4 用【方向约束】指定坦克的  
运动方向 12.5.5 用【注视约束】制作防窄高射炮口瞄准动画 12.6 轨迹视图 12.6.1 轨迹视图层级  
12.6.2 轨迹视图工具第13章 角色动画基础 13.1 角色动画中的层次 13.1.1 层次 13.1.2 【层次】面板  
13.2 正向运动学 13.2.1 正向运动学基础 13.2.2 物体链接——机械手臂动画的链接 13.2.3 使用虚拟物  
体 13.3 反向运动学 13.4 反向运动学应用——角色骨骼动画 13.4.1 创建骨骼 13.4.2 设置IK动画 13.5  
两足角色动画实例第14章 空间扭曲与粒子系统 14.1 空间扭曲 14.1.1 窄问扭曲基础 14.1.2 外力作用动  
画 14.1.3 【导向板】偏移动画 14.1.4 几何/可变形动画 14.2 粒子系统 14.2.1 非事件驱动粒子系统  
14.2.2 粒子流——制作火焰喷射器动画第15章 综合应用实例——体育场动画 15.1 体育场场地 15.2 观众  
看台 15.3 金属桁架 15.4 棚面 15.5 环境设置 15.6 摄影机动画

## 章节摘录

**第1章 3ds Max 9基础知识**      **1.1 3ds Max概述**      自从个人电脑走入寻常百姓家的第一天开始，各种相关的电脑艺术形式也铺天盖地地展现在我们面前，即让人眼花缭乱，也让人怦然心动。在形形色色的电脑应用领域中，三维动画已经发展成为一个非常成熟的独立产业，这个新兴的产业所生产出来的产品被广泛应用到影视特技、广告、军事、医疗、教育等行业中。这种无与伦比的强大视觉冲击力让我们深深为之迷醉，也让很多人义无反顾地走上了三维之路。在众多的三维动画软件中，3ds Max是最为流行的主要软件之一，被广泛应用于机械设计、实体演示、模拟分析、商业、教育、影视娱乐、广告制作、建筑设计、多媒体制作等诸多方面。

3ds Max一直是Autodesk公司的拳头产品，该公司旗下另一主打产品AutoCAD在国内用户中更是如雷贯耳。

现在3ds Max已经广泛应用于影视特效、角色动画、虚拟现实、建筑装饰等诸多领域，可以说3ds Max是目前使用率最高、使用人群最广的一个三维动画制作软件。

3ds Max不仅可以制作人物、动物、物品等模型，也可以创建非常复杂的三维场景，与Character Studio配合使用可以制作出非常逼真的角色动画。

以前很多工作站级三维软件总是标榜自己功能如何强大、效果如何逼真，实际上它最突出的就是其渲染引擎比较优秀。

但是现在这种优势也被打破了，因为很多优秀的渲染引擎纷纷推出了3ds Max版本，从而很好地解决了3ds Max的渲染问题，而且在3ds Max 9这个新版本中还包含有比较流行的mental ray渲染系统。

像比较流行的V-Ray、Final Render、Brazil等，这些渲染引擎都具有和3ds Max兼容的接口，这样就将3ds Max带入了大型、专业三维软件的行列。

**1.2 3ds Max9的新增功能**      3ds Max 9版本中增加了许多激动人心的新特性，本节就按照其功能模块简萃，介绍这些新增功能，具体的使用方法还需要读者在相应章节中进一步学习。

## <<3ds Max9中文版入门与提高>>

### 编辑推荐

影响百万人的经典清华版，全新改版震撼上市。

随书附赠DVD演示光盘，本书实例源文件，超长时间的演示教学视频。

十年经典，独步江湖：秉承精华优良品位，锻造经典读本；秘笈荟萃，引领潮流：精选主流软件，引领时代风尚，占据前沿高端。

易学易精，一剑封喉：图文并茂，明晰精炼，简单易学，学而能精。

通过学习本书，读者可以掌握：3ds Max 9中各种工具的用途和操作技巧；3ds Max 9的基本操作和变换操作；创建基本内置模型和使用修改器创建复杂模型的操作；使用布尔运算，Lott放样以及Fit放样创建复合物体；Patch建模、细分建模和NURBs建模等高级建模操作；材质与贴图的基础知识和应用技巧；灯光与摄影机的基础知识和应用技巧；一般渲染方法、全局光渲染技巧与制作特效的方法；动画制作流程、高级动画控制器和角色动画的制作原理；3ds Max 9的空间扭曲与粒子系统的应用技巧；真实的工程动画案例制作，积累实际工作经验。



## <<3ds Max9中文版入门与提高>>

### 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>