

《3ds Max 2013中文版标准培训健

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

出版社：电子工业出版社

作者：ACAA教育,胡仁喜,张日晶

页数：376页

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.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

1.1 3ds 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

1.2 3ds Max 2013的新增功能

3

1.3 3ds 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——InterPolation (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
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 课上十分钟——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	
6.1	3ds 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
7.1 NURBS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:www.tushu111.com