

3ds Max 2011中文版基础与项目实训



[3ds Max 2011中文版基础与项目实训_下载链接1_](#)

著者:郝建华 主审 文东 马文惠 主编 肖红宇 副主编

出版者:科学出版社

出版时间:2012-1

装帧:平装

isbn:9787030328014

《3ds Max

2011中文版基础与项目实训》是一本介绍如何使用3dsMax2011中文版进行动画制作的完美实训教程，由Autodesk教育号家和资深动画设计师联袂策划与编写，不仅对3dsMax2011的常用功能和使用方法进行了讲解，还介绍了利用3dsMax2011进行3D动画创作的方法。另外，通过对典型实例的制作和常见问题的分析，详细讲解了3D动画制作的高级技巧。

全书共12章，从结构上分为3部分。基础部分（第1~7章）分别介绍了3dsMax2011的基础入门、基础模型的创建与编辑、对象的基本操作与编辑、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、动画制作等内容；项目实训部分（第8~11章）介绍了4个综合实训项目，包括常用三维文字的制作、工装效果图的制作、星空的制作及电视栏目片头的制作；课程设计部分（第12章）精选了3个课程设计题目——制作游戏场景中的水井效果、制作乍通QQ造型效果和制作古堡烛火效果，方便教师布置课程设计作业，进一步帮助学生提高动画制作的能力。另外，《3ds Max 2011中文版基础与项目实训》配有课后练习与上机操作（有习题参考答案），帮助读者检验和巩固学习效果。为方便教学，《3ds Max 2011中文版基础与项目实训》特为任课教师提供多媒体教学资源包（1DVD），包括24小节播放时间长达300分钟的多媒体教学视频（AVI）、电子课件，以及书中实例的素材文件与最终效果文件，充分满足教师的教学需求。

《3ds Max 2011中文版基础与项目实训》为优秀教材的升级版，经由两年的课堂教学检验，特别适合高等职业院校、大中专院校和计算机培训学校作为教材使用，也可供动画制作从业人员和爱好者学习参考。

作者介绍:

目录: 第1章 3ds Max 2011的基础入门 1

1.1 3ds Max概述 2

1.2 3ds Max的应用 2

1.3 3ds Max 2011的安装 3

1.3.1 3ds Max 2011的安装要求 3

1.3.2 3ds Max 2011的安装操作 4

1.4 3ds Max 2011的工作界面 6

1.5 文件操作 7

1.5.1 打开文件 7

1.5.2 保存文件 7

1.5.3 合并文件 8

1.5.4 导入、导出文件 9

1.5.5 重新设置文件 9

1.6 单位设置 9

1.7 视图操作 10

1.7.1 选择视图 10

1.7.2 控制视图 11

1.8 自定义3ds Max 2011的工作界面 11

1.8.1 设置工具栏 11

1.8.2 设置快捷键 11

1.8.3 设置界面颜色 12

1.9 课后练习与上机操作 12

第2章 基础模型的创建与编辑 13

2.1 认识三维模型 14

2.2 几何体创建时的调整 14

2.2.1 确立几何体创建的工具 14

2.2.2 对象名称和颜色	15
2.2.3 精确创建	15
2.2.4 修改参数	15
2.3 创建标准基本体	16
2.3.1 创建长方体	16
2.3.2 创建圆柱体	16
2.3.3 创建球体	17
2.3.4 创建管状体	18
2.3.5 创建茶壶	18
2.4 创建扩展基本体	19
2.4.1 创建切角长方体	19
2.4.2 创建切角圆柱体	20
2.4.3 创建胶囊	20
2.4.4 创建棱柱	21
2.4.5 创建软管	21
2.4.6 创建异面体	23
2.4.7 创建环形波	24
2.4.8 创建环形结	25
2.5 编辑修改器堆栈的使用	26
2.5.1 堆栈的基本功能及使用	27
2.5.2 塌陷堆栈	29
2.6 二维建模的意义	29
2.7 创建二维图形	31
2.7.1 创建线	31
2.7.2 创建矩形	32
2.7.3 创建圆形	32
2.7.4 创建椭圆	32
2.7.5 创建星形	33
2.7.6 创建螺旋线	33
2.7.7 创建文字	34
2.8 建立二维复合型	34
2.9 二维编辑修改器——编辑样条线	35
2.9.1 修改【顶点】选择集	35
2.9.2 修改【分段】选择集	37
2.9.3 修改【样条线】选择集	38
2.10 其他几何体	39
2.10.1 楼梯	39
2.10.2 AEC扩展	39
2.11 上机实训	40
2.11.1 上机实训1——倒角文字	40
2.11.2 上机实训2——画框	41
2.11.3 上机实训3——蚊香	44
2.12 课后练习与上机操作	51
第3章 对象的基本操作与编辑	53
3.1 对象的选择	54
3.1.1 用鼠标直接选择	54
3.1.2 按名称选择	54
3.1.3 用选择区域工具选择	55
3.2 对象的变换	56
3.2.1 移动对象	56
3.2.2 旋转对象	56
3.2.3 缩放对象	57
3.2.4 变换对象的轴	57
3.2.5 精确的变换	57

- 3.2.6 对齐对象 58
- 3.3 对象的复制 58
 - 3.3.1 使用【克隆】命令 58
 - 3.3.2 配合Shift键拖动 59
 - 3.3.3 使用【镜像】命令 59
 - 3.3.4 使用【阵列】命令 59
 - 3.3.5 【快照】复制 60
 - 3.3.6 使用【间隔工具】复制 60
- 3.4 对象的成组 60
 - 3.4.1 创建与分解组 61
 - 3.4.2 打开与关闭组 61
- 3.5 对象的链接 61
 - 3.5.1 父体、子体和根的关系 61
 - 3.5.2 构建对象间的链接 62
 - 3.5.3 解除链接对象 62
 - 3.5.4 查看链接的层次关系 63
- 3.6 设置对象的属性 63
 - 3.6.1 查看对象的基本信息 64
 - 3.6.2 设置对象的渲染属性 64
 - 3.6.3 启动运动模糊效果 64
 - 3.6.4 设置对象的交互性 65
- 3.7 编辑修改器 65
 - 3.7.1 挤出修改器 65
 - 3.7.2 车削修改器 66
 - 3.7.3 倒角修改器 68
 - 3.7.4 弯曲修改器 69
 - 3.7.5 倒角剖面修改器 69
 - 3.7.6 晶格修改器 70
 - 3.7.7 噪波修改器 71
 - 3.7.8 拉伸修改器 72
 - 3.7.9 FFD编辑修改器 73
 - 3.7.10 网格平滑修改器 74
 - 3.7.11 扭曲修改器 76
- 3.8 复合对象工具 76
 - 3.8.1 布尔运算 77
 - 3.8.2 放样 77
- 3.9 上机实训 78
 - 3.9.1 上机实训1——木桥 78
 - 3.9.2 上机实训2——办公桌 87
 - 3.9.3 上机实训3——螺旋楼梯 95
- 3.10 课后练习与上机操作 101
- 第4章 高级建模 103
 - 4.1 网格建模编辑修改器 104
 - 4.1.1 【顶点】层级 104
 - 4.1.2 【边】层级 108
 - 4.1.3 【面】层级 108
 - 4.1.4 【元素】层级 109
 - 4.2 创建NURBS模型 110
 - 4.2.1 创建NURBS曲线 110
 - 4.2.2 创建NURBS曲面 110
 - 4.2.3 修改NURBS曲面 111
 - 4.3 NURBS工具箱的应用 111
 - 4.3.1 创建变换曲面和偏移曲面 112
 - 4.3.2 创建混合曲面 112

4.3.3 创建挤出曲面	112
4.3.4 创建车削曲面	113
4.3.5 创建U向放样曲面	113
4.3.6 创建封口曲面	113
4.3.7 创建单轨扫描曲面和双轨扫描曲面	113
4.4 上机实训	114
4.4.1 上机实训1——沙发靠枕	114
4.4.2 上机实训2——苹果	117
4.4.3 上机实训3——休闲座椅	124
4.5 课后练习与上机操作	131
第5章 材质与贴图	132
5.1 材质编辑器	133
5.1.1 材质概述	133
5.1.2 材质编辑器简介	133
5.1.3 材质编辑器的界面	133
5.1.4 将材质指定到对象上	134
5.2 基本材质的参数设置	134
5.2.1 明暗器基本参数	135
5.2.2 Blinn基本参数	135
5.3 贴图通道	136
5.3.1 漫反射颜色贴图通道	136
5.3.2 不透明度贴图通道	136
5.3.3 凹凸贴图通道	136
5.3.4 反射贴图通道	137
5.4 贴图类型	137
5.4.1 位图贴图	138
5.4.2 平铺贴图	138
5.4.3 三色渐变贴图	139
5.4.4 噪波贴图	139
5.4.5 混合贴图	139
5.4.6 合成贴图	140
5.4.7 光线跟踪贴图	140
5.5 上机实训	140
5.5.1 上机实训1——皮质材质	140
5.5.2 上机实训2——瓷器材质	141
5.5.3 上机实训3——多维/子对象材质	143
5.5.4 上机实训4——不锈钢金属材质	145
5.6 课后练习与上机操作	147
第6章 灯光与摄影机	148
6.1 灯光的基础知识	149
6.2 灯光的类型	149
6.2.1 泛光灯	150
6.2.2 聚光灯	153
6.3 摄影机	155
6.4 上机实训	156
6.4.1 上机实训1——摄影机与灯光阴影	156
6.4.2 上机实训2——文字体积光标版	158
6.5 课后练习与上机操作	160
第7章 动画制作	162

7.1 动画的概念及分类	163
7.2 制作基本动画	164
7.3 粒子系统	165
7.3.1 超级喷射	165
7.3.2 喷射	168
7.3.3 粒子阵列	170
7.4 上机实训	172
7.4.1 上机实训1——粒子系统的飘雪	172
7.4.2 上机实训2——闪烁的星光	175
7.4.3 上机实训3——粒子系统的礼花	180
7.5 课后练习与上机操作	191
第8章 项目实训——常用三维文字的制作	193
8.1 玻璃文字	194
8.1.1 创建文本	194
8.1.2 创建摄影机	196
8.2 卷页文字	197
8.2.1 创建文本	197
8.2.2 创建摄影机	203
第9章 项目实训——工装效果图的制作	206
9.1 建模	207
9.1.1 地面的表现	207
9.1.2 墙体的表现	208
9.1.3 顶的表现	213
9.2 添加饰物	216
9.3 创建灯光并输出图像	219
9.4 后期制作	223
第10章 项目实训——星空的制作	228
10.1 配置动画时间	229
10.2 设置星空背景	229
10.3 模拟银河效果	231
10.4 制作地球	232
10.5 模拟月亮效果	233
10.6 创建摄影机	234
10.7 制作地球周围的云层	234
10.8 转动的地球	236
10.9 设置发光气体	236
10.10 创建模拟太阳的灯光	238
10.11 渲染输出	239
第11章 项目实训——电视栏目片头的制作	241
11.1 场景的构建	242
11.1.1 配置动画时间	242
11.1.2 创建标志和标题	242
11.2 设置动画	246
11.2.1 设置标志和标题动画	246
11.2.2 创建摄影机动画	247
11.2.3 绘制直线并为其设置动画	248
11.2.4 创建背景动画	251
11.2.5 创建辅助点并设置动画	252
11.3 设置场景事件	253

11.3.1 添加事件 253
11.3.2 设置图像过滤事件 254
11.4 渲染输出 256
第12章 课程设计 257
12.1 制作游戏场景中的水井效果 258
12.2 制作卡通QQ造型 258
12.3 制作古堡烛火效果 259
附录 习题参考答案 261
• • • • • [\(收起\)](#)

[3ds Max 2011中文版基础与项目实训_下载链接1_](#)

标签

3d

评论

[3ds Max 2011中文版基础与项目实训_下载链接1_](#)

书评

[3ds Max 2011中文版基础与项目实训_下载链接1_](#)