

1 DVD | 配套高品质DVD光盘 |

光盘中收录了本教程**1200多个**贴图、场景和效果文件，其中包含**340多个**贴图文件、**600多个**场景文件和**300多个**效果文件，以及**520段600多分钟**的同步语音教学视频



畅销版

中文版

3ds Max 2013 完全自学教程

郁 陶 李少勇 编著



完全视频

+



完全操作

+



完全手册

=

完全自学

完全视频

本教程**445个**知识点和**75个**常用功能的实例制作均录制了同步语音视频，时间长度达**600多分钟**，可谓目前同类教程中最多最全面的视频教学体系

完全操作

完全抛弃软件生硬难懂的理论学习，将其划分为**520个**操作技能点，化繁为简，功能细分，注重实战，使学习变得异常轻松简单

完全手册

本教程内容划分为入门、进阶、提高、案例**4大**部分，体系完整，内容全面、翔实，完全可以作为三维动画领域参考的学习手册

完全自学

“完全视频+完全操作+完全手册”三位一体的学习体系，为您打造无障碍完全自学的完美体验，真正做到一册在手，别无他求

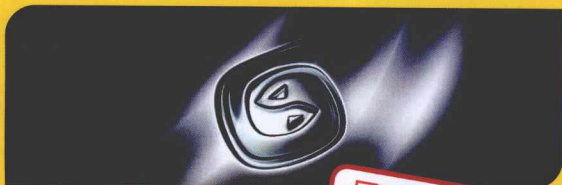


北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

1 DVD

配套高品质DVD光盘

光盘中收录了本教程1200多个贴图、场景和效果文件，其中包含340多个贴图文件、600多个场景文件和300多个效果文件，以及520段600多分钟的同步语音教学视频



畅销版

中文版

3ds Max 2013 完全自学教程

郁 陶 李少勇 编著



完全视频

+



完全操作

+



完全手册

=

完全自学

完全视频

本教程445个知识点和75个常用功能的实例制作均录制了同步语音视频，时间长度达600多分钟，可谓目前同类教程中最多最全面的视频教学体系

完全操作

完全抛弃软件生硬难懂的理论学习，将其划分为520个操作技能点，化繁为简，功能细分，注重实战，使学习变得异常轻松简单

完全手册

本教程内容划分为入门、进阶、提高、案例4大部分，体系完整，内容全面、翔实，完全可以作为三维动画领域参考的学习手册

完全自学

“完全视频+完全操作+完全手册”三位一体的学习体系，为您打造无障碍完全自学的完美体验，真正做到一册在手，别无他求



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内容简介

本教程为多媒体教学光盘的配套学习教程,全面、详细地介绍了 3ds Max 的各项核心技术与精髓内容,并通过技能大演练,及视频大观摩,帮助读者在最短的时间内从入门到精通,从新手成为高手。

本教程内容涵盖了初识 3ds Max 2013、对象的基本操作、基础建模、二维图形的创建和编辑、创建植物和建筑对象、模型的编辑与修改、复合建模、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、环境与效果、基本动画、粒子与空间扭曲、渲染输出等内容。最后 6 章根据当前实际应用为读者设置了“常用三维文字的制作”、“常用材质纹理的设置与表现”、“动画制作入门练习”、“三维造型制作入门与练习”、“广告片头的制作”、“室内效果图的制作”六个领域精选实例,详细介绍了制作步骤,让读者融会贯通、举一反三,逐步精通,成为实战高手。

本教程适合 3ds Max 的初、中级读者,如家装设计人员、公装设计人员、效果图制作人员、效果图渲染人员、动画制作人员等,也可供大专院校及各类培训班作为教材使用。随书配套光盘的内容为书中部分实例场景素材、视频文件以及贴图文件。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 3ds Max 2013 完全自学教程/郁陶,李少勇编著. —北京:北京希望电子出版社, 2012. 10

ISBN 978-7-83002-049-1

I. ①中… II. ①郁…②李… III. ①三维动画软件—教材, IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 208687 号

出版:北京希望电子出版社

地址:北京市海淀区上地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

邮编:100085

网址:www.bhp.com.cn

电话:010-62978181(总机)转发行部

010-82702675(邮购)

传真:010-82702698

经销:各地新华书店

封面:深度文化

编辑:韩宜波 刘俊杰

校对:刘伟

开本:787mm×1092mm 1/16

印张:35.5(彩插 12 面)

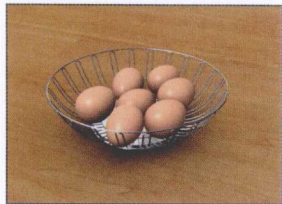
印数:1-3500

字数:809 千字

印刷:北京瑞富峪印务有限公司

版次:2012 年 10 月 1 版 1 次印刷

定价:69.80 元(配 1 张 DVD 光盘)



实战操作009 合并场景



实战操作030 变换视图



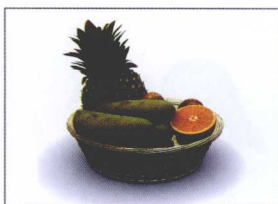
实战操作039 缩放视图



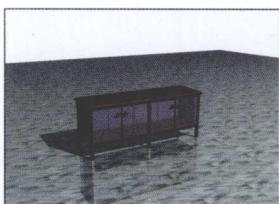
实战操作043 旋转视图



实战操作046 更改视口背景



实战操作052 隐藏对象



实战操作079 精确对齐



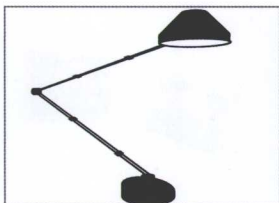
实战操作080 快速对齐



实战操作081 法线对齐



实战操作082 设置对象捕捉



实战操作084 捕捉演习



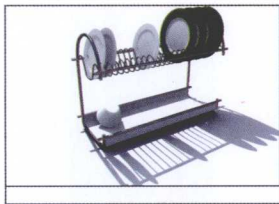
实战操作085 隐藏选定对象



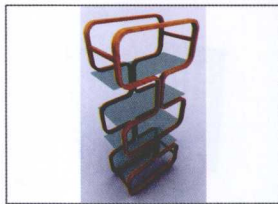
实战操作086 隐藏未选定对象



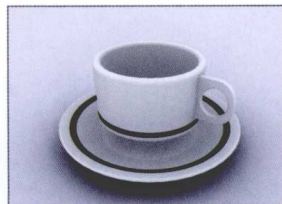
实战操作087 按点击隐藏



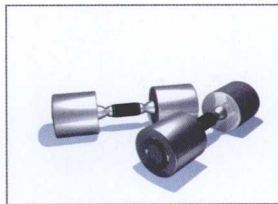
实战操作089 按名称隐藏



实战操作091 冻结选定对象



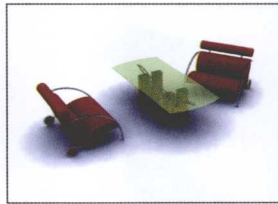
实战操作094 按名称冻结



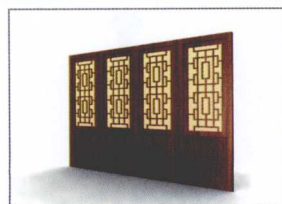
实战操作096 链接对象



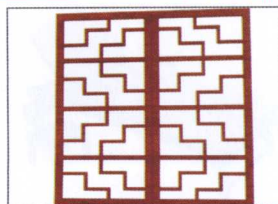
实战操作098
绑定到空间扭曲



实战操作099 克隆对象



实战操作100 实例克隆



实战操作101 参考克隆



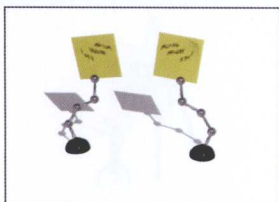
实战操作102
运用Shift键复制



实战操作103 水平镜像



实战操作104 垂直镜像



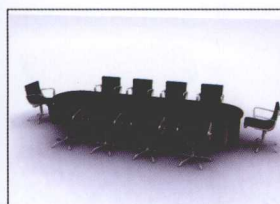
实战操作105 XY轴镜像



实战操作106 YZ轴镜像



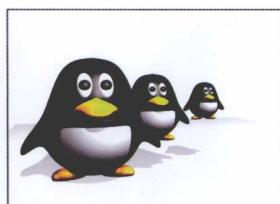
实战操作107 ZX轴镜像



实战操作108 移动阵列



实战操作109 旋转阵列



实战操作110 缩放阵列



实战操作111
按计数间隔复制



实战操作112
按间距间隔复制



实战操作113 单一快照



实战操作114 范围快照



实战操作115 克隆并对齐



实战操作119 创建长方体



实战操作120 创建圆锥体



实战操作121 创建球体



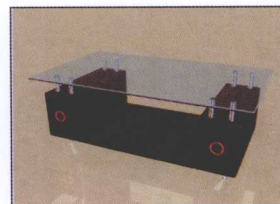
实战操作122 创建几何球体



实战操作123 创建圆柱体



实战操作124 创建管状体



实战操作125 创建圆环



实战操作126 创建四棱锥



实战操作128 创建平面



实战操作130 创建环形结



实战操作131
创建切角长方体



实战操作132
创建切角圆柱体



实战操作133 创建油罐



实战操作134 创建胶囊



实战操作136 创建L-Ext



实战操作137 创建球棱柱



实战操作138 创建C-Ext



实战操作140 创建软管



实战操作142 创建线



实战操作143 创建矩形



实战操作144 创建圆



实战操作145 创建椭圆



实战操作146 创建弧



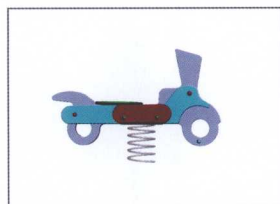
实战操作147 创建圆环



实战操作149 创建星形



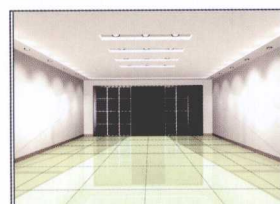
实战操作150 创建文本



实战操作151 创建螺旋线



实战操作153 创建截面



实战操作154 创建墙矩形



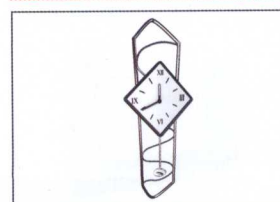
实战操作155 创建通道



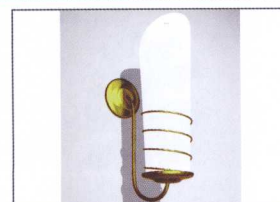
实战操作156 创建角度



实战操作157 创建T形



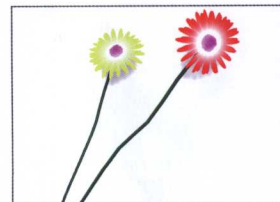
实战操作158
编辑Bezier角点



实战操作159
将顶点转换为平滑



实战操作160 优化顶点



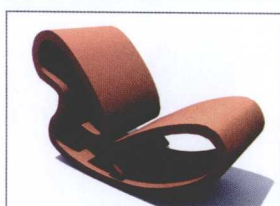
实战操作161 熔合顶点



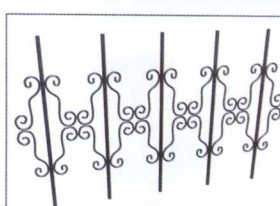
实战操作162 焊接顶点



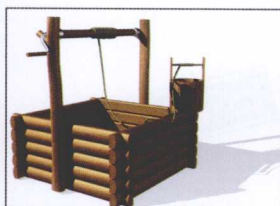
实战操作163 圆角顶点



实战操作164 切角顶点



实战操作165 插入线段



实战操作166 拆分线段



实战操作168
附加单个样条线



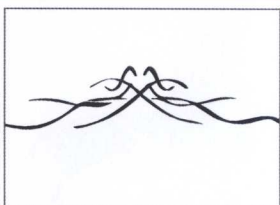
实战操作170
设置样条线轮廓



实战操作171 修剪样条线



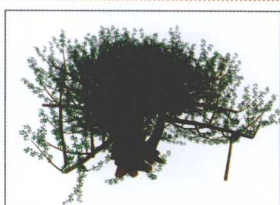
实战操作172
并集二维样条线



实战操作173
差集二维样条线



实战操作174
交集二维样条线



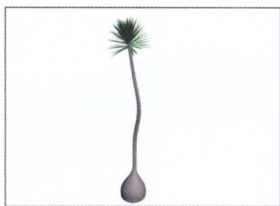
实战操作175
创建孟加拉菩提树



实战操作176
创建一般的棕榈



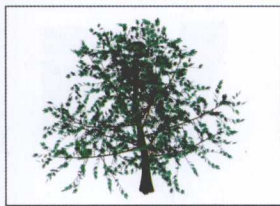
实战操作177
创建苏格兰松树



实战操作178 创建丝兰



实战操作179
创建蓝色的针松



实战操作180 创建美洲榆



实战操作181 创建垂柳



实战操作182
创建大戟属植物



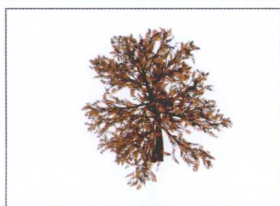
实战操作183 创建芳香蒜



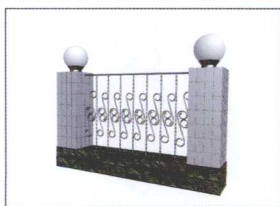
实战操作184 创建大丝兰



实战操作185
春天的日本樱花



实战操作186
创建一般的橡树



实战操作187 创建栏杆



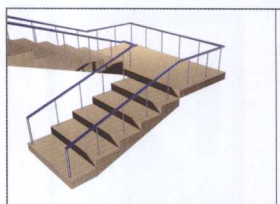
实战操作188 创建墙



实战操作189 创建L型楼梯



实战操作190
创建直线型楼梯



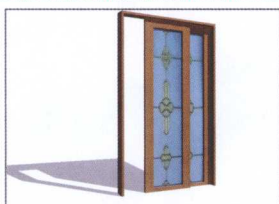
实战操作191 创建U型楼梯



实战操作192 创建螺旋楼梯



实战操作193 创建枢轴门



实战操作194 创建推拉门



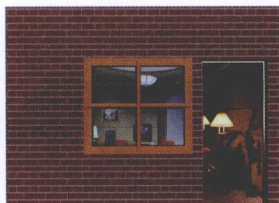
实战操作195 创建折叠门



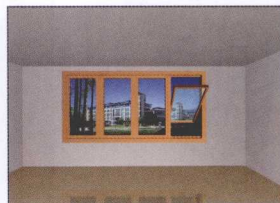
实战操作196 创建遮篷式窗



实战操作197 创建平开窗



实战操作198 创建固定窗



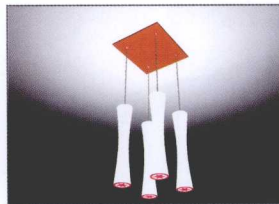
实战操作199 创建旋开窗



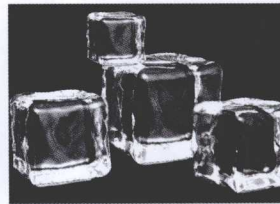
实战操作200
创建伸出式窗



实战操作201 创建推拉窗



实战操作202
“扭曲”修改器



实战操作203
“噪波”修改器



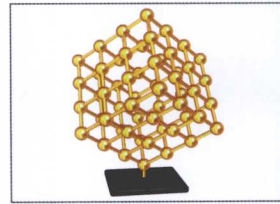
实战操作204
“弯曲”修改器



实战操作205
“拉伸”修改器



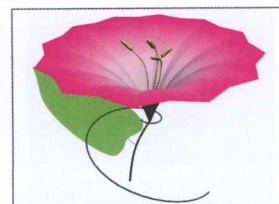
实战操作206
“挤压”修改器



实战操作207
“晶格”修改器



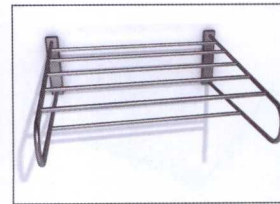
实战操作208
“FFD4×4×4”修改器



实战操作209
“挤出”修改器



实战操作210
“车削”修改器



实战操作211
“倒角”修改器



实战操作212
“贴图缩放器”修改器



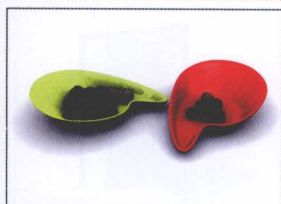
实战操作213
“路径变形”修改器



实战操作214
“倒角剖面”修改器



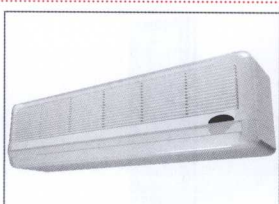
实战操作215
“补洞”修改器



实战操作216
“删除网格”修改器



实战操作217
“替换”修改器



实战操作218
“圆角/切角”修改器



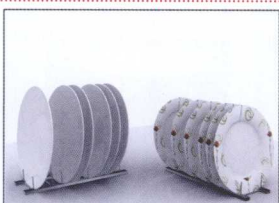
实战操作219
“融化”修改器



实战操作220
“松弛”修改器



实战操作221
“网格平滑”修改器



实战操作222
“材质”修改器



实战操作223 “壳”修改器



实战操作224
“倾斜”修改器



实战操作225
“优化”修改器



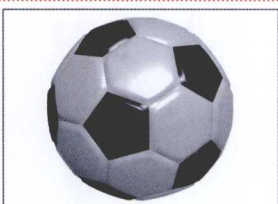
实战操作226
“切片”修改器



实战操作227
“平滑”修改器



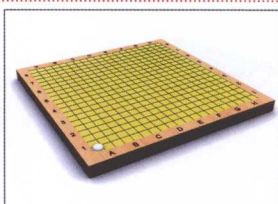
实战操作228
“锥化”修改器



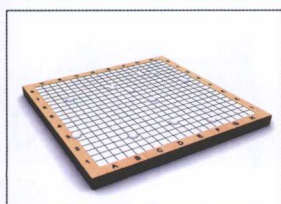
实战操作229
“球形化”修改器



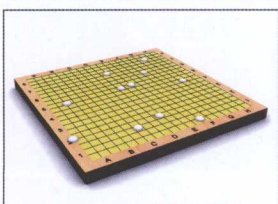
实战操作230 创建变形



实战操作232
创建散布复合对象



实战操作234 设置局部平移



实战操作236 设置显示



实战操作237
创建连接对象



实战操作242
拾取水滴对象



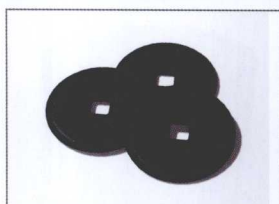
实战操作243 “ProCutter”工具



实战操作244 “图形合并”工具



实战操作245 差集运算



实战操作246 并集运算



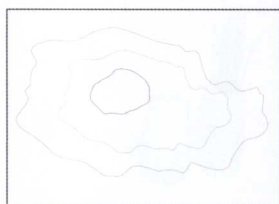
实战操作247 创建放样对象



实战操作250 扭曲变形



实战操作251 拟合变形



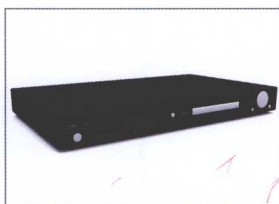
实战操作252 创建等高线



实战操作253 创建地形复合对象



实战操作254 转换为可编辑网格



实战操作259 创建四边形面片



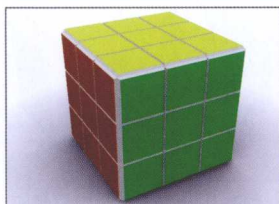
实战操作260 创建三角形面片



实战操作264 倒角面片



实战操作266 创建切角



实战操作269 设置ID号



实战操作285 创建点曲面



实战操作286 创建CV曲面



实战操作290 创建车削曲面



实战操作313 设置环境光



实战操作314 设置漫反射



实战操作315 设置高光反射



实战操作316 设置材质的不透明度



实战操作318 创建多维/子材质



实战操作319 创建光线跟踪材质



实战操作320 创建双面材质



实战操作321 创建壳材质



实战操作322 创建混合材质



实战操作323 创建虫漆材质



实战操作324 创建顶/底材质



实战操作325
创建外部参照材质



实战操作326
创建高级照明材质



实战操作327 创建合成材质



实战操作328 编辑金属材质



实战操作329 显示线框材质



实战操作331 使用渐变贴图



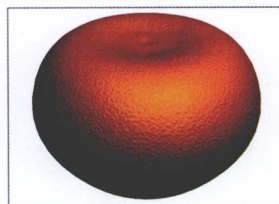
实战操作332
使用棋盘格贴图



实战操作333 使用位图贴图



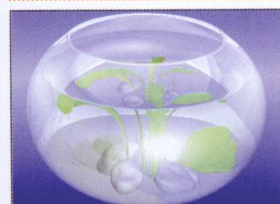
实战操作334 使用“漫反
射颜色”贴图通道



实战操作335
使用“凹凸”贴图通道



实战操作336
使用“反射”贴图通道



实战操作337
使用“折射”贴图通道



实战操作340
对齐贴图坐标



实战操作341 旋转位图



实战操作342 裁剪位图



实战操作343
创建目标聚光灯



实战操作344
创建 Free Spot



实战操作345
创建目标平行光



实战操作346
创建自由平行光



实战操作347 创建泛光灯



实战操作348 创建天光



实战操作349
创建mr Area Omni



实战操作350
创建mr Area Spot



实战操作351 创建目标灯光



实战操作353 创建自由灯光



实战操作354 使用灯光阴影



实战操作355 设置灯光强度



实战操作356 设置灯光颜色



实战操作357 使用近距衰减



实战操作358 使用远距衰减



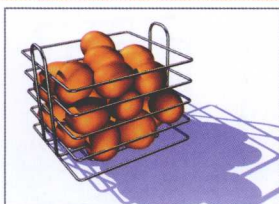
实战操作359
调整聚光区/光束



实战操作360
调整衰减区/区域



实战操作361
使用投影贴图



实战操作362
设置阴影颜色



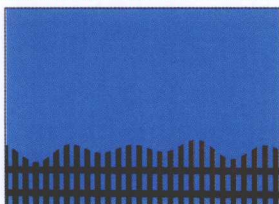
实战操作363
设置阴影贴图



实战操作364
创建目标摄影机



实战操作365
创建自由摄影机



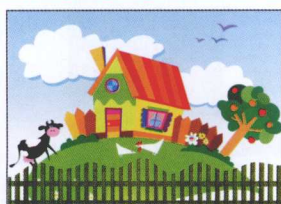
实战操作366
设置渲染背景颜色



实战操作367
设置渲染背景贴图



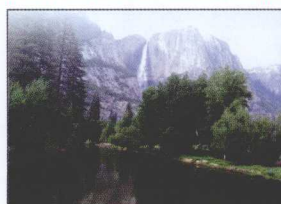
实战操作368 设置染色



实战操作369 设置环境光



实战操作370 设置曝光



实战操作371 使用雾效果



实战操作372 使用火焰效果



实战操作373 使用体积光效果



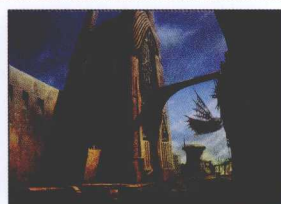
实战操作374 使用镜头效果



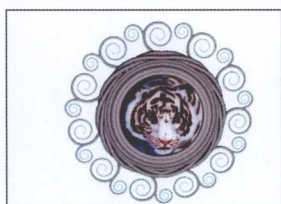
实战操作375 使用亮度和对比度效果



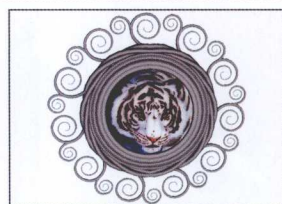
实战操作376 使用色彩平衡效果



实战操作377 使用胶片颗粒效果



实战操作383 为对象添加镜头效果光晕



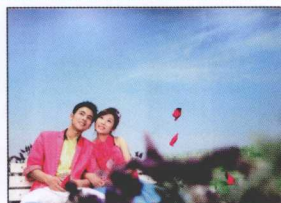
实战操作384 执行镜头效果光晕特效



实战操作385 使用星空渲染场景



实战操作386 设置交叉衰减



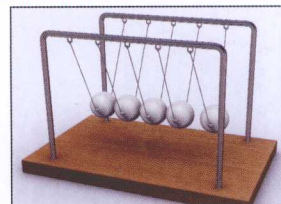
实战操作397 添加循环效果



实战操作403 添加波形控制器



实战操作404 添加噪波控制器



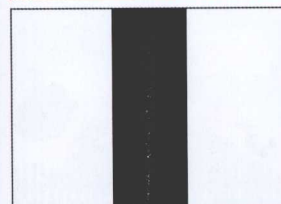
实战操作406 使用链接约束



实战操作407 创建喷射



实战操作408 创建雪粒子



实战操作409 创建超级喷射



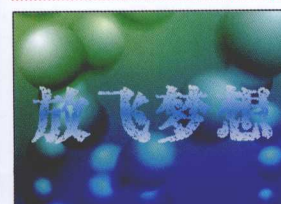
实战操作410 创建粒子云



实战操作411 创建漩涡



实战操作412 调整漩涡



实战操作413 创建风



实战操作414 调整风



实战操作416 调整重力



实战操作419 使用导向板



实战操作421 使用涟漪



实战操作422 使用爆炸



实战操作423 创建弹簧



实战操作425 修改弹簧圈数



实战操作427
修改弹簧段数



实战操作429
创建弹簧动画



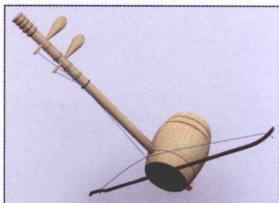
实战操作430
设置单帧渲染



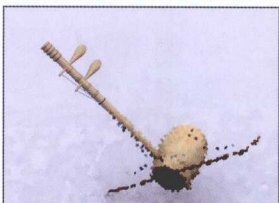
实战操作436
设置NVIDIA mental ray折射



实战操作438 设置最终焦距



实战操作439 调整采样精度



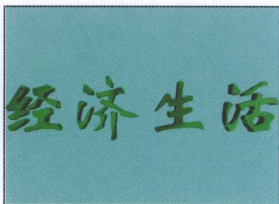
实战操作441
设置渲染块顺序



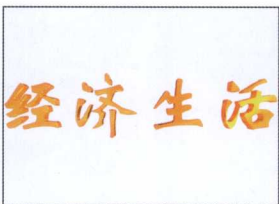
实战操作442 渲染背景元素



实战操作443
渲染高光反射元素



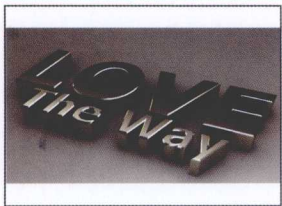
实战操作444
切换渲染通道



实战操作445 输出AVI动画



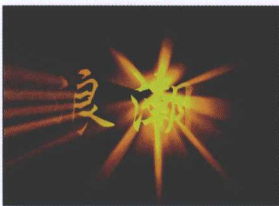
实战操作452 创建摄影机



实战操作449 创建灯光



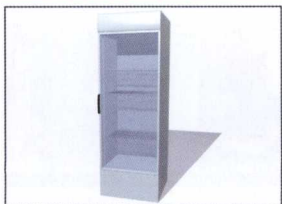
实战操作456 创建摄影机



实战操作459
设置动画与渲染输出



实战操作460
瓷器质感的表现



实战操作461
玻璃质感的表现



实战操作462 茶叶盒的表现



实战操作463
黄金质感的表现



实战操作464
木纹质感的表现



实战操作465
不锈钢质感的表现



实战操作466
皮革质感的表现



实战操作467
大理石质感的表现



实战操作468
地板反射质感的表现



实战操作469
砖墙质感的表现



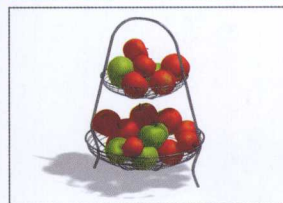
实战操作470
塑料质感的表现



实战操作471
毛巾质感的表现



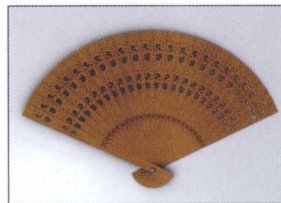
实战操作472
青铜质感的表现



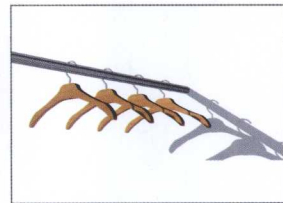
实战操作473
水果质感的表现



实战操作474
兰花质感的表现



实战操作476
创建灯光和摄影机



实战操作480
创建摄影机和灯光



实战操作483
创建灯光和摄影机



实战操作484
粒子系统——飘雪



实战操作485
喷射粒子——下雨



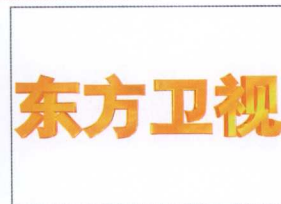
实战操作486
镜头光斑——太阳耀斑



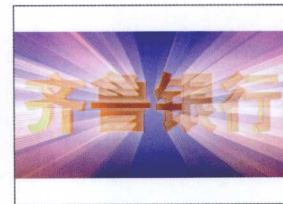
实战操作487
粒子系统——烟花



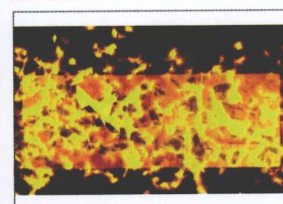
实战操作488
亮星特技——星光闪烁



实战操作490
摄影机与摄影机动画的设置



实战操作494 设置背景



实战操作496 视频后期处理



实战操作509 设置输出路径



实战操作519 渲染输出



实战操作520 后期处理

前言

PREFACE

随着计算机技术的飞速发展，三维动画技术以及三维动画、三维建筑效果图、三维室内装饰装修效果图也应用于众多的行业中，且在生活中随处可见，而这些立体元素都是通过三维软件制作的。3ds Max是一款大众化的专业三维软件，适合众多三维爱好者学习和使用，其中很多专业院校也针对该软件开设了相关课程。

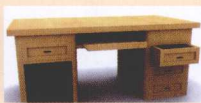
新版的3ds Max 2013在建模技术、材质编辑、环境控制、动画设计、渲染输出和后期制作等方面日趋完善。内部算法有了很大的改进，提高了制作和渲染输出的速度，渲染效果达到工作站级的水准。功能和界面划分更合理，更人性化，各功能组有序地组合极大提高了三维动画制作的工作效率，以全新的风貌展现给爱好三维动画制作的人士。

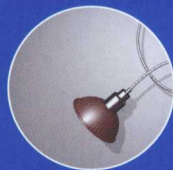
本教程以通俗简洁的语言、循序渐进的结构，深入浅出地介绍了3ds Max这一功能强大、应用广泛的软件，后面的几章内容列举了日常工作中常见的案例来进行制作及思路的拓展。

本教程内容涵盖了：初识3ds Max 2013、对象的基本操作、基础建模、二维图形的创建和编辑、创建植物和建筑对象、模型的编辑与修改、复合建模、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、环境与效果、基本动画、粒子与空间扭曲、渲染输出等内容。

本教程的最后6章，根据当前实际应用为读者设置了“常用三维文字的制作”、“常用材质纹理的设置与表现”、“动画制作入门练习”、“三维造型制作入门与练习”、“广告片头的制作”、“室内效果图的制作”六个领域精选实例，详细介绍了制作步骤，让读者融会贯通、举一反三，逐步精通，成为实战高手。

本教程适合3ds Max的初、中级读者，如家装设计人员、公装设计人员、效果图制作人员、效果图渲染人员、动画制作人员等，也可供





PREFACE

大专院校及各类培训班作为教材使用。本教程光盘的内容为书中部分实例素材、场景文件及视频文件。

本教程全面、详细地介绍了3ds Max的各项核心技术与精髓内容，并通过500多个技能大演练，及500多段视频大观摩，帮助读者在最短的时间内从入门到精通软件，从新手成为高手。

本书主要有以下几大优点：

- 内容全面。几乎覆盖了3ds Max 2013中文版所有选项和命令。
- 语言通俗易懂，介绍清晰，前呼后应。以最小的篇幅、最易读懂的语言介绍每一项功能和每一个实例。
- 实例丰富，技术含量高，与实践紧密结合。每一个实例都倾注了作者多年的实践经验，每一个功能都经过技术认证。
- 版面美观，图例清晰，并具有针对性。每一个图例都经过作者精心策划和编辑。只要仔细阅读本书，就会从中学到很多知识和技巧。

本教程由郁陶、李少勇主编，参与编写的还有于海宝、刘蒙蒙、孟智青、徐文秀、张林、王雄健、李向瑞、荣立峰、李娜、王玉、刘峥、张云、贾玉印、张春燕、刘杰、罗冰、任龙飞、张花、陈月娟、陈月霞、刘希林、黄健、黄永生、田冰、徐昊，北方电脑学校的温振宁、黄荣芹、刘德生、宋明、刘景君老师，德州职业技术学院计算机系的张锋、相世强、徐伟伟、王海峰等几位老师，在此一并表示感谢。

在创作的过程中，由于水平有限，错误在所难免，希望广大读者批评指正。

编著者

