

3ds Max²⁰¹¹ 白金手册



★★★
从3ds Max 5版本起
销售已超过10万册

100000

Autodesk 授权
培训中心推荐

畅销10年 全新升级

国内权威 内容全面
备受好评 影响深远

3ds Max学习必备指导手册

+

3ds Max 2011/2010
“标准版”和“设计师版”通用

+

本册配套2张教学DVD
包含长达28小时视频教学
及教学使用场景文件和贴图

火星时代 编著



详尽阐述**功用**
全面解析**参数**
展示**基础操作**
提高应用**技能**

图书教学



生动的教学方式
超大的视频容量
丰富的经验技巧
精准的技术点拨

DVD教学

**《3ds Max 2011白金手册》系列图书共4册 2428页教学内容
配8DVD教学光盘 内含98小时视频教学**

本书是《3ds Max 2011白金手册》系列中的第2册（第4~8章，配DVD2和DVD3），包含3ds Max 2011的创建、修改、层次、运动、显示命令面板等内容。光盘中的视频详细讲解了如何在3ds Max 2011中创建各种对象，以及如何使用修改系统对对象进行各种修改操作，共计28小时视频教学。



分类建议：计算机 / 多媒体 / 3ds Max
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-24241-9



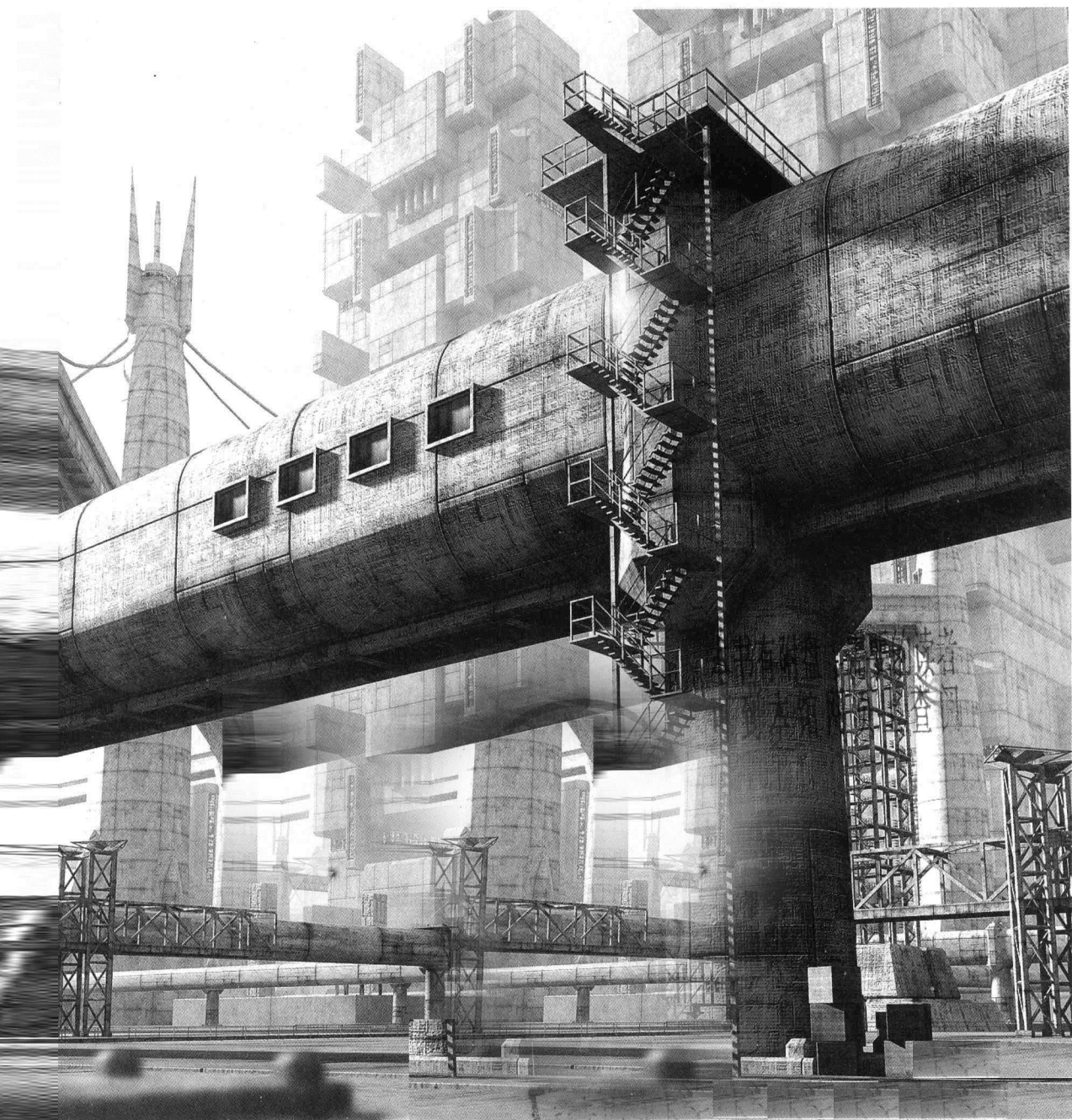
9 787115 242419 >

ISBN 978-7-115-24241-9

定价：88.00 元（附 2DVD）

3ds Max²⁰¹¹ 白金手册 Ⅳ

火星时代 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

3ds Max 2011白金手册. 2 / 火星时代编著. -- 北
京: 人民邮电出版社, 2011.2
ISBN 978-7-115-24241-9

I. ①3… II. ①火… III. ①三维—动画—图形软件
, 3DS MAX 2011—手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第247300号

内 容 提 要

本书是《3ds Max 2011白金手册》系列书中的第2册。全套手册分为4册共22章, 本册内容为第4~8章, 主要讲解了创建、修改、层次、运动和显示命令面板参数的功能。随书附赠的2张DVD光盘, 配有丰富的视频教学讲解内容, 其超大容量的多媒体教学光盘录像与书中的内容相辅相成, 可以大大方便读者的学习。600多页的教学手册(书)+时间长达28小时的视频讲解(盘), 二者完美结合, 为读者呈现全面、深入的命令面板参数剖析的盛宴。

本书内容由浅入深, 完整详实, 对软件进行了深层次的讲解和分析, 具有很高的技术含量, 特别适合作为专业动画工作者的参考资料和3ds Max 的培训、自学用书。关于3ds Max 2011的其他内容将分别在本套书的第一I、III、IV册中介绍。

3ds Max 2011 白金手册 II

- ◆ 编 著 火星时代
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 40
字数: 1036千字 2011年2月第1版
印数: 1-5000册 2011年2月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-24241-9

定价: 88.00元(附2DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号



登 陆 火 星 成 就 梦 想

《3ds Max 2011白金手册》系列是一套由国内外知名的CG培训、制作机构——“火星时代”推出的全面介绍如何利用3ds Max 2011软件制作三维动画的大型多媒体教学手册。这套书全面深入地讲解了3ds Max 2011软件的参数的各种操作方法以及制作技巧，能帮助读者系统、深入、全面地掌握3ds Max 2011软件。

火星时代从事动画制作和教材开发已有十多年经验，一直以严谨的工作态度和通俗易懂的教学方式享誉CG界。火星时代2006年出版的《火星人——3ds Max 8白金手册》销量至今仍居于同类图书的前列。本套教学手册是《火星人——3ds Max 8白金手册》的一个重大升级，也是目前国内最全面、最权威的3ds Max多媒体教材。全套教学手册共4册（约2400页），并附带8张由多年从事三维动画教学的专业教师录制的DVD教学光盘。

这四册书的主要内容及DVD视频教学光盘安排如下。

► 第1册为《3ds Max 2011白金手册Ⅰ》（配DVD1）：第1章至第3章，包括3ds Max 2011的概论、控制工具、屏幕菜单等内容。

► 第2册为《3ds Max 2011白金手册Ⅱ》（配DVD2和DVD3）：第4章至第8章，包括3ds Max 2011的创建、修改、层次、运动、显示命令面板等内容。

► 第3册为《3ds Max 2011白金手册Ⅲ》（配DVD4和DVD5）：第9章至第13章，包括3ds Max 2011的工具命令面板、材质与贴图、环境与效果、渲染、mental ray渲染器等内容。

► 第4册为《3ds Max 2011白金手册Ⅳ》（配DVD6、DVD7和DVD8）：第14章至第22章，包括3ds Max 2011的Hair and Fur毛发制作系统、Particle Flow粒子流系统、reactor动力学系统、Character Studio角色动画系统、CAT角色动画系统、Cloth布料系统、MAXScript脚本语言、石墨建模工具、3ds Max插件介绍等内容。

全套DVD视频教学光盘内容安排如下。

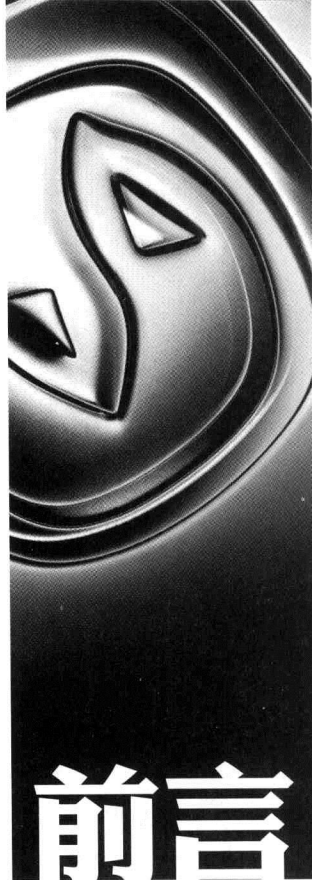
DVD 1（3ds Max 2011新增功能介绍、基础知识、动画制作）：全面讲解了3ds Max 2011的重要新增功能，并且对基础知识和动画制作的相关内容进行了详细讲解，共计10小时。

DVD 2（创建系统、修改系统部分内容）：全面讲解了如何在3ds Max 2011中创建各种对象，以及如何使用修改系统对对象进行各种修改操作，共计13小时。

DVD 3（修改系统）：介绍使用修改系统对对象进行各种修改，共计15小时。

DVD 4（材质、环境与效果、Video post）：全面介绍了3ds Max 2011材质编辑器的使用方法、使用环境、效果、Videopost来制作各种特效，共计11小时。

DVD 5（照明与渲染、mental ray渲染器）：全面介绍3ds Max的灯光、渲染和mental ray渲染器



3ds Max 2011 白金手册II

火星时代图书编委会

总编 Editor-in-chief	王琦 Wang Qi
主编 Chief-editor	王文刚 Wang Wengang
执行主编 Executive Editor	白露 Bai Lu
项目负责 Project Manager	董超 Dong Chao
内容开发 Content Development	王琰 Wang Yan
	董超 Dong Chao
	贾培莹 Jia Peiying
	池津津 Chi Jinjin
视频讲师 Video Lecturer	亓鑫辉 Qì Xīnhuī
	张汉平(中国台湾) Zhang Hanping
	王显旺 Wang Xianwang
	杨晨 Yang Chen
	郭乐奇 Guo Leqi
封面设计 Cover Design	张逸 Zhang Yi
版面/多媒体制作 Layout/Multimedia	贾培莹 Jia Peiying
网络推广 Internet Marketing	吴喆 Wu Zhe

版权声明

本书版权归北京火星时代科技有限公司所有，未经书面授权同意，不得以任何形式转载、复制、引用于任何平面或网络媒体。

商标声明

书中引用之商标与产品名称分别属于其原合法注册公司所有，纯属介绍之用，绝无任何侵害之意。

版权所有 侵权必究

技术支持 Tel:010-59833333-8852

更多资讯 <http://book.hxsd.com>

在线购买 <http://hsxd.dian.taobao.com>

HXSD201012-86



的相关技术，对如何使用mental ray渲染器来制作出逼真的金属、玻璃、焦散效果，以及如何使用全局光照的高级技巧进行了全面讲解，共计15小时。

DVD 6（Hair and Fur毛发制作系统、Particle Flow粒子流系统、reactor动力学系统）：全面而详细地讲解了如何使用Hair and Fur毛发制作系统制作真实的毛发效果，如何使用Particle Flow粒子流系统制作出电影级粒子动画的各种技巧。全面介绍reactor动力学系统的相关高级技术，并讲解了如何使用reactor动力学系统再现真实的物理世界，共计12小时。

DVD 7（Character Studio角色动画系统、CAT角色动画系统）：全面讲解了Character Studio和Character Animation Toolkit两大角色动画系统的高级技术，再现真实的骨骼动画形式，共计12小时。

DVD 8（Cloth布料系统、石墨建模工具、MAXScript脚本语言）：全面讲解了Cloth布料系统的相关高级技术以及衣物的仿真制作技巧。生动地介绍了3ds Max 2011版中新增石墨建模工具的操作方法。分析MAXScript脚本语言的相关高级技术，以及如何使用MAXScript脚本语言来进行更有效率的工作，共计10小时。

书中针对每个命令和功能进行了细致的分析，并安排了相应的参数说明和具体操作及练习。具体说明如下。

【功用】：说明每个命令的用途和适用范围。

【参数】：对命令的每个参数都进行详细的解释，包含中文释义和标注。

【操作】：给出命令的详细操作步骤。

【实例】：提供命令应用的实例训练。

读者在使用本书时，可以参考书中的内容，也可以单独学习光盘中的教学内容，书盘相辅相成，互为补充。读者可将视频教学光盘作为形象直观的教学引导，而书则可作为查阅命令和功能的常备手册，两者相互结合起来使用就可以快速、深入地掌握3ds Max 2011软件。

本书由火星时代编写，由于时间仓促，书中难免有错漏之处，请广大读者批评指正。读者在学习本书的过程中可以直接登录火星时代网（<http://book.hxsd.com>）发帖子提出问题。

火星时代图书研发中心

2011年1月

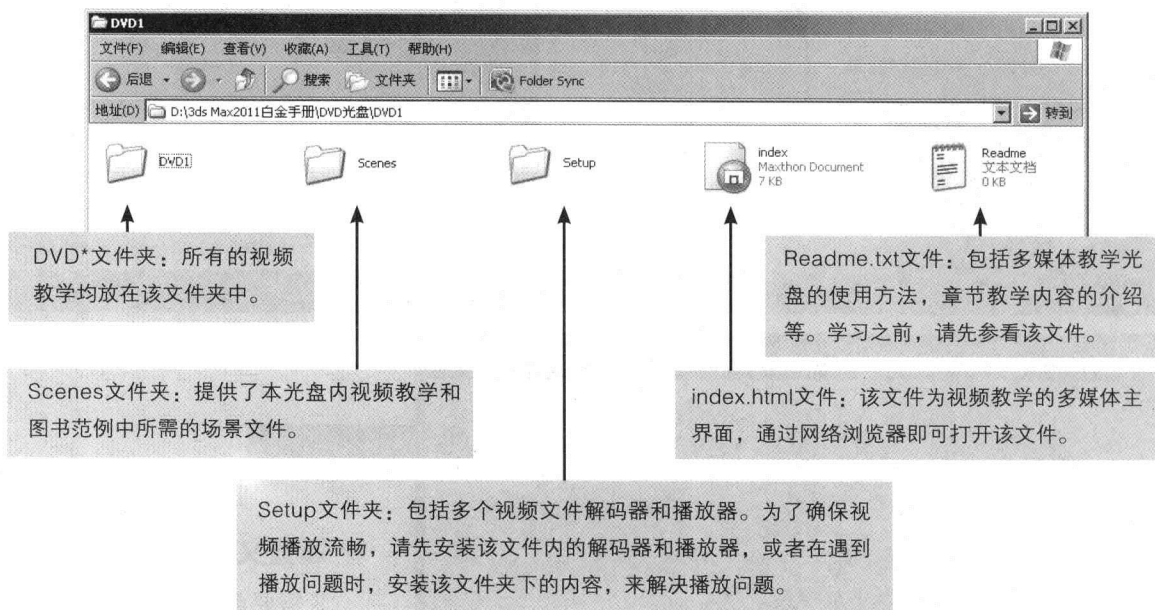
光盘使用说明

本册附带2张DVD多媒体教学光盘，内容包括书中全部案例的详细视频教学与书中全部案例的工程文件、素材文件。

- DVD2中的教学视频，全面而详细地讲解了创建系统和修改系统的部分内容，共计13小时。
- DVD3中的教学视频，全面而详细地讲解了修改系统，共计15小时。

学前准备

打开配套光盘，可以看到3个文件夹、1个html文件和1个txt文件，具体内容如下图所示。



观看视频

打开视频教学。本书的视频教学以网页的形式提供给大家，方便学习与查询。为了观看视频方便，可以将光盘内容复制到硬盘中进行学习。这样可以减少对光驱的磨损，同时防止光盘遗失后对学习造成影响。

打开根目录下的DVD*文件夹，然后双击光盘根目录下的index.html文件，即可打开多媒体教学界面，浏览视频教学。

如果无法查看多媒体界面，请检查是否安装

Internet Explorer 6.0以上版本的网页浏览器。

本册图书与光盘紧密结合。以图书为主线，光盘辅助的方式进行学习，在学习本书的过程中有什么疑惑，可以打开光盘观看相关章节的视频教学，如果问题仍不能解决，可单击“在线答疑”按钮（在计算机连接网络的状态下），直接进入火星时代网站，登录论坛，将有老师及热心朋友为您解答疑惑。

在多媒体视频教学中，根据本图中的操作步骤，即可观看视频教学。

3ds Max 2011 白金手册

1 视频教学

第1章 2011新增功能

第2章 基础知识

第3章 动画制作

视频目录

- ① 点击查看教学视频播放界面
- ② 选择相应的章节
- ③ 点击详细的视频名称
- ④ 点击图片即可播放教学视频

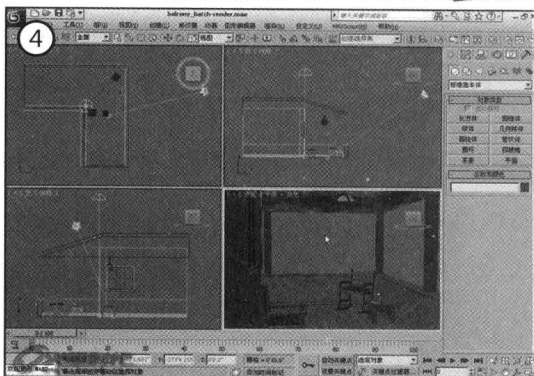
01_建模功能的增强
01_01_caddies助手界面
01_02_对象绘制
01_02_01_对象绘制(一)
01_02_02_对象绘制(二)
01_02_03_对象绘制(三)
01_03_自定义功能区
01_03_01_自定义功能区(一)
01_03_02_自定义功能区(二)

02_场景管理的提升
02_01_导入SketchUp文件
02_02_对象绘制
02_02_01_保存为旧版本(一)
02_02_02_保存为旧版本(二)
02_03_选择功能的改进
02_04_捕捉功能的提升
02_05_迷你命令面板

3

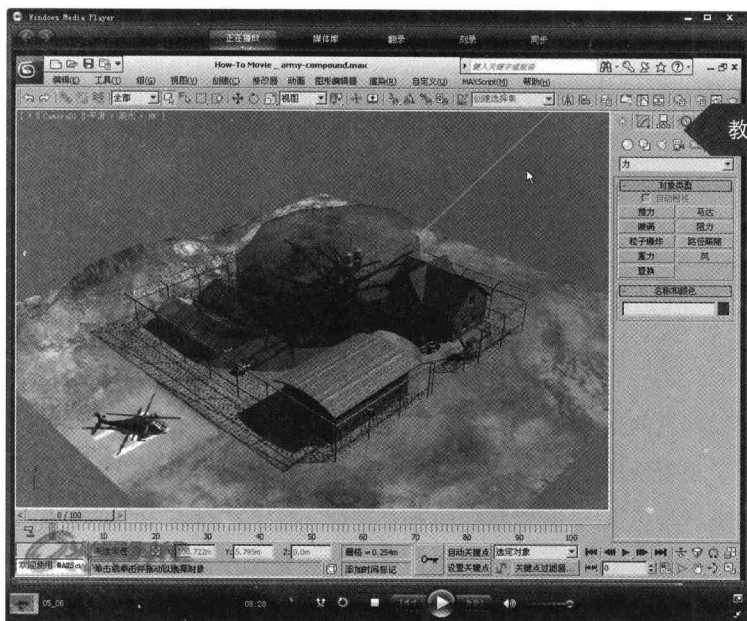
本书介绍 新书推荐 图书频道 在线答疑 火星时代图书淘宝店

点击图片播放视频



联系我们 火星时代图书频道: <http://book.hxsd.com>
火星时代图书官方淘宝店: <http://hsxd.dian.taobao.com>
技术支持: 010-59833333-8852 售后服务: 010-59833333-8810
投稿邮箱: 010-59833333-8852 地址: 北京市海淀区杏石口路81号火星时代大厦 邮编: 100195

版权所有 北京火星时代科技有限公司



教学视频播放效果

场景文件

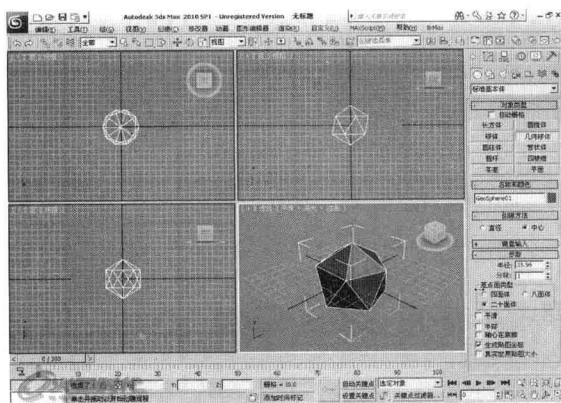
只需要点击视频播放界面中的“场景文件”按钮，就可以打开光盘中的场景文件。

根据章节号，找到相应的章节，即可使用。本书使用3ds Max 2011编写，请使用该版本（中/英文版本均可）打开场景文件，其他较低版本无法使用。

本书所有的源文件及素材出自实际项目案例或者老师整理制作的案例，仅限于读者学习使用，不得用于商业及其他盈利用途，违者必究！读者可以通过火星时代网站www.hxsd.com的论坛或者电话获得相应的技术支持，也欢迎读者和我们一起讨论相关的技术问题，包括应用软件本身的使用技法。

01_标准基本体

01_01_长方体	5分钟
01_02_圆锥体	4分钟
01_03_球体	4分钟
01_04_几何球体	3分钟
01_05_圆柱体	3分钟
01_06_管状体	4分钟



01_07_圆环	4分钟
01_08_四棱锥	3分钟
01_09_茶壶	2分钟
01_10_平面	2分钟

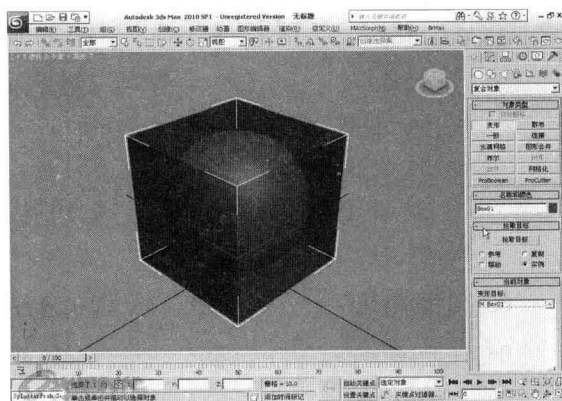
02_扩展基本体

02_01_异面体	6分钟
02_02_环形结	6分钟

Video Contents 视频教学目录

04 创建系统 603分钟

02_03_切角长方体	3分钟
02_04_切角圆柱体	3分钟
02_05_油罐	3分钟
02_06_胶囊	3分钟

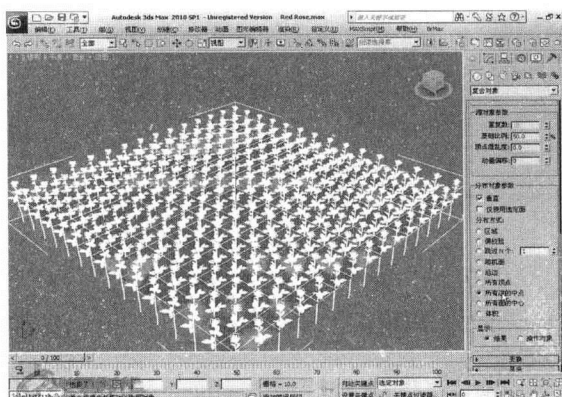


02_07_纺锤	4分钟
02_08_L-Ext	2分钟
02_09_球棱柱	3分钟
02_10_C-Ext	3分钟
02_11_环形波	5分钟
02_12_棱柱	2分钟
02_13_软管	5分钟

03_复合对象

03_01_变形	3分钟
03_02_散步	7分钟

03_03_一致	4分钟
03_04_连接	3分钟
03_05_水滴网格	3分钟
03_06_图形合并	4分钟

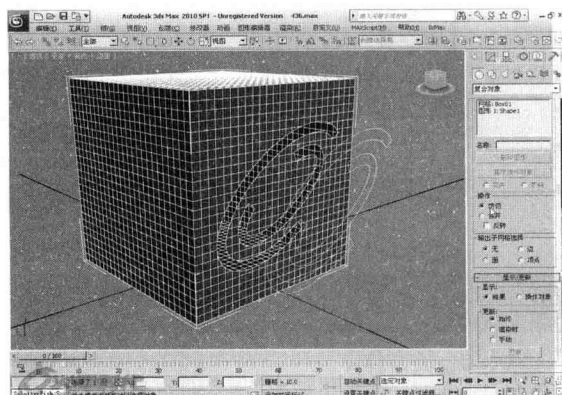


03_07_布尔	4分钟
03_08_地形	5分钟
03_09_放样	20分钟
03_09_01_基本放样流程	
03_09_02_变形放样	
03_09_03_多截面放样	
03_09_04_拟合放样	
03_10_网格化	3分钟
03_11_ProBoolean	3分钟
03_12_ProCutter	3分钟

04_粒子系统

04_01_喷射	4分钟
04_02_雪	3分钟
04_03_暴风雪	22分钟
04_03_01_暴风雪基本属性	
04_03_02_粒子生成	
04_03_03_粒子类型	
04_03_04_旋转和碰撞	
04_03_05_运动继承	
04_03_06_粒子繁殖	
04_04_粒子云	7分钟

04_05_粒子阵列	8分钟
04_05_01_粒子阵列	
04_05_02_粒子材质	
04_06_超级喷射	3分钟



05_面片栅格

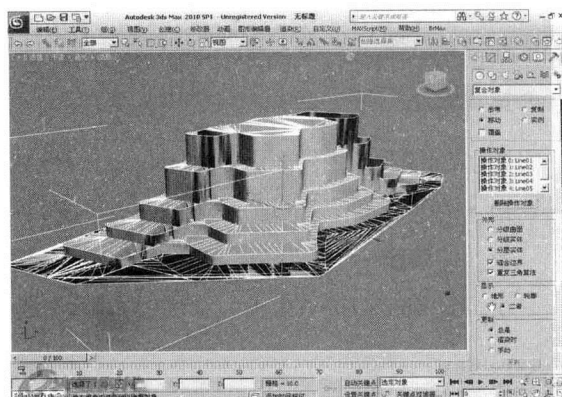
05_面片栅格	2分钟
---------------	-----

06_NURBS曲面

06_NURBS曲面	4分钟
------------------	-----

07_门

07_01_枢轴门	3分钟
07_02_推拉门	2分钟
07_03_折叠门	3分钟



08_窗

08_01_遮蓬式窗	3分钟
------------------	-----

08_02_平开窗	2分钟
08_03_固定窗	2分钟
08_04_旋开窗	2分钟
08_05_伸出式窗	2分钟
08_06_推拉窗	2分钟

09_mental ray代理

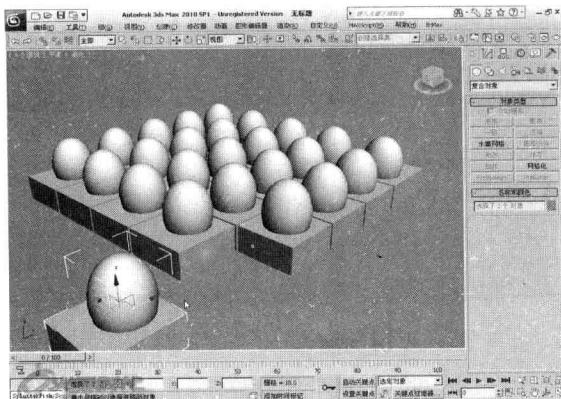
09_mental ray代理	4分钟
-----------------	-----

10_AEC扩展

10_01_植物	3分钟
10_02_栏杆	5分钟
10_03_墙	2分钟

11_动力学对象

11_01_弹簧	6分钟
11_02_阻尼器	5分钟



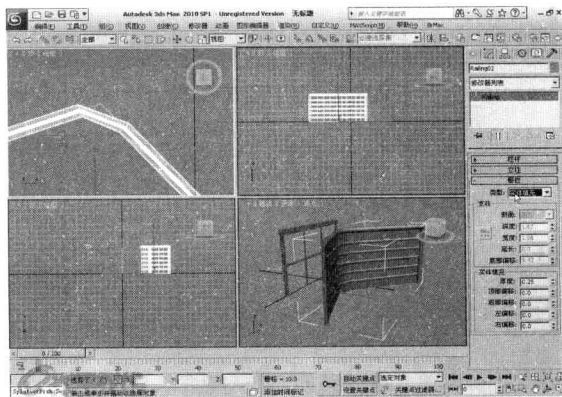
12_楼梯

12_01_L型楼梯	6分钟
12_02_U型楼梯	3分钟
12_03_直线楼梯	3分钟
12_04_螺旋楼梯	5分钟

13_样条线

13_01_线	8分钟
---------	-----

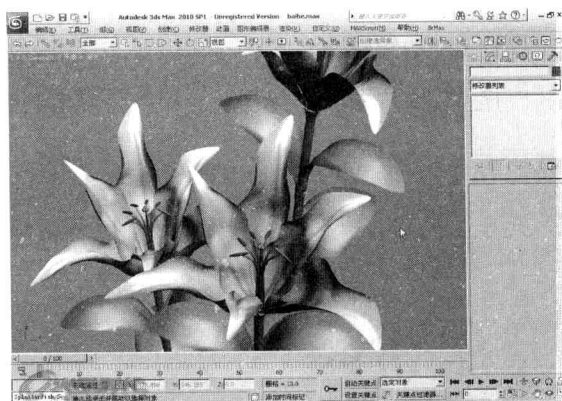
13_02_矩形	2分钟
13_03_圆	1分钟
13_04_椭圆	2分钟



13_05_弧	3分钟
13_06_圆环	2分钟
13_07_多边形	2分钟
13_08_星形	2分钟
13_09_文本	2分钟
13_10_螺旋线	4分钟
13_11_截面	3分钟

14_NURBS曲线

14_NURBS曲线	5分钟
------------	-----



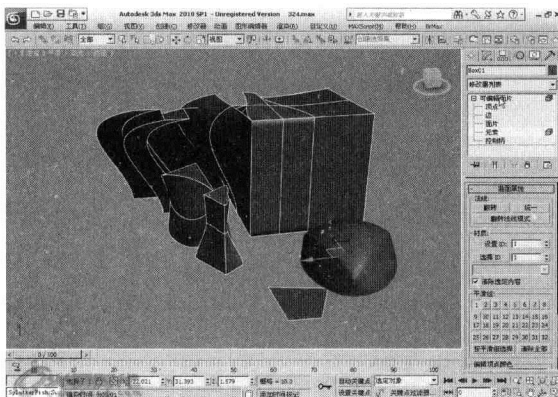
15_扩展样条线

15_01_墙矩形	3分钟
15_02_通道	2分钟

15_03_角度	2分钟
15_04_T形	2分钟
15_05_宽法兰	2分钟

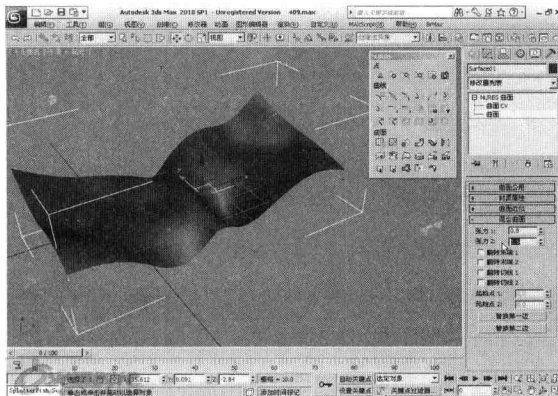
16_摄影机

16_01_创建摄影机并调节参数	6分钟
16_02_景深	6分钟
16_03_运动模糊	3分钟



17_面片建模

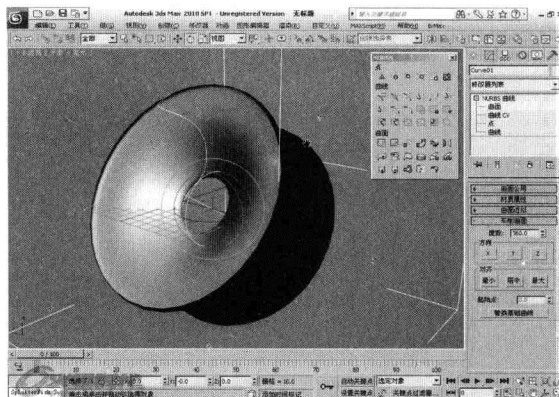
17_01_基本编辑	3分钟
17_02_对象编辑	3分钟
17_03_顶点编辑	9分钟
17_04_控制柄编辑	2分钟
17_05_边编辑	7分钟
17_06_面片编辑	9分钟



17_07_元素编辑	5分钟
17_08_面片建模实例—百年好合	14分钟
17_08_01_绘制大体轮廓	
17_08_02_绘制横向线条	
17_08_03_绘制纵向线条	
17_08_04_添加修改器	
17_08_05_复制花瓣调整细节	
17_08_06_制作花茎	
17_08_07_叶子成形	
17_08_08_百合成形	

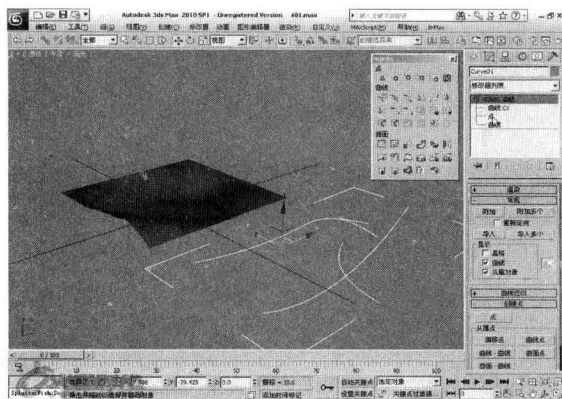
18_NURBS建模

18_01_创建NURBS基本元素	6分钟
18_02_NURBS对象级通用参数	9分钟
18_03_NURBS精度控制	6分钟
18_04_创建点	19分钟



18_04_01_创建点	
18_04_02_创建偏移点	
18_04_03_创建曲线点	
18_04_04_创建曲线—曲线点	
18_04_05_创建曲面点	
18_04_06_创建曲面—曲线点	
18_05_创建曲线	62分钟
18_05_01_创建CV曲线	
18_05_02_创建点曲线	
18_05_03_创建拟合曲线	
18_05_04_创建变换曲线	
18_05_05_创建混合曲线	

- 18_05_06_创建偏移曲线
- 18_05_07_创建镜像曲线
- 18_05_08_创建切角曲线
- 18_05_09_创建圆角曲线
- 18_05_10_创建曲面—曲面相交曲线
- 18_05_11_创建U向等参曲线
- 18_05_12_创建V向等参曲线
- 18_05_13_创建法向投影曲线
- 18_05_14_创建向量投影曲线
- 18_05_15_创建表面上的CV曲线
- 18_05_16_创建表面上的点曲线
- 18_05_17_创建曲面偏移曲线
- 18_05_18_创建曲面边曲线



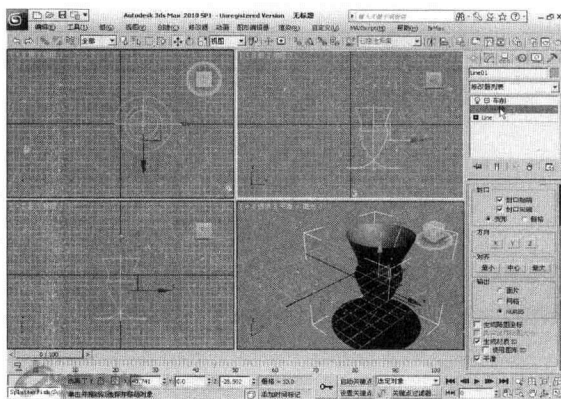
18_06_创建曲面 61分钟

- 18_06_01_创建CV曲面
- 18_06_02_创建点曲面
- 18_06_03_创建变换曲面
- 18_06_04_创建混合曲面
- 18_06_05_创建偏移曲面
- 18_06_06_创建镜像曲面
- 18_06_07_创建挤出曲面
- 18_06_08_创建车削曲面
- 18_06_09_创建规则曲面
- 18_06_10_创建封口曲面
- 18_06_11_创建U向放样曲面
- 18_06_12_创建UV放样曲面
- 18_06_13_创建单轨扫描曲面
- 18_06_14_创建双轨扫描曲面
- 18_06_15_创建多边混合曲面

- 18_06_16_创建多重曲线修剪曲面
- 18_06_17_创建圆角曲面

18_07_点修改 16分钟

18_08_线修改 10分钟



18_09_曲面修改 17分钟

18_10_NURBS实例 点亮智慧人生 ... 26分钟

- 18_10_01_创建绘制灯剖面线
- 18_10_02_创建车削形成灯泡
- 18_10_03_创建改变样条线的线框颜色
- 18_10_04_创建车削形成灯罩
- 18_10_05_创建单轨扫描制作灯杆
- 18_10_06_创建UV放样曲面制作底座
- 18_10_07_创建单轨扫描制作模型
- 18_10_08_创建调整灯泡和电线位置
- 18_10_09_创建复制旋钮曲线
- 18_10_10_创建封口旋钮
- 18_10_11_创建制作旋钮上部的圆角
- 18_10_12_创建结合旋钮减切曲线
- 18_10_13_创建在底座上挖孔
- 18_10_14_创建偏移复制曲线
- 18_05_15_创建混合曲面产生圆角
- 18_10_16_创建调整旋钮位置和大小
- 18_10_17_创建制作灯杆和底座间的圆角

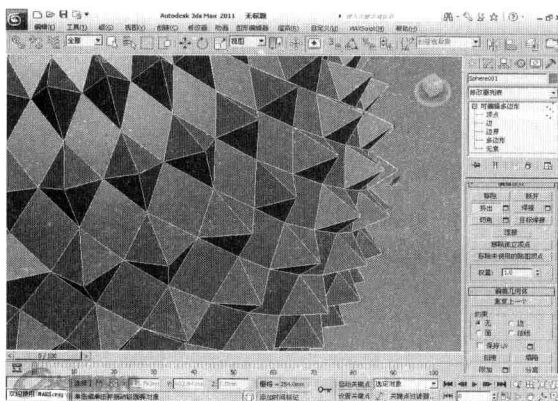


01_修改命令面板介绍

01_修改命令面板介绍 16分钟

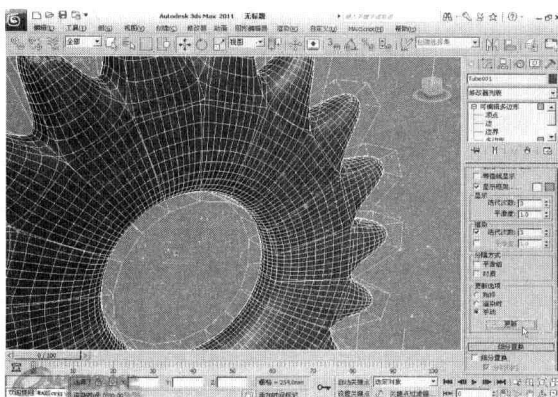
02_选择修改器

02_01_网格选择 17分钟



02_02_多边形选择 4分钟

02_03_面片选择 4分钟



02_04_样条线选择 3分钟

02_05_体积选择 20分钟

02_06_FFD选择 6分钟

02_07_按通道选择 6分钟

02_08_NURBS曲面选择 4分钟

03_面片/样条线编辑

03_01_编辑样条线 37分钟

03_01_01_基本编辑方法

03_01_02_对象级别

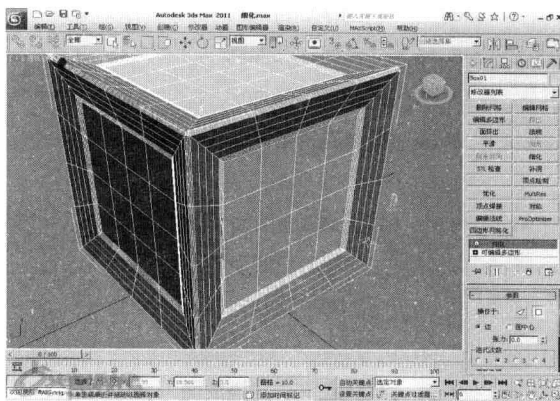
03_01_03_顶点对级别

03_01_04_线段级别

03_01_05_样条线级别

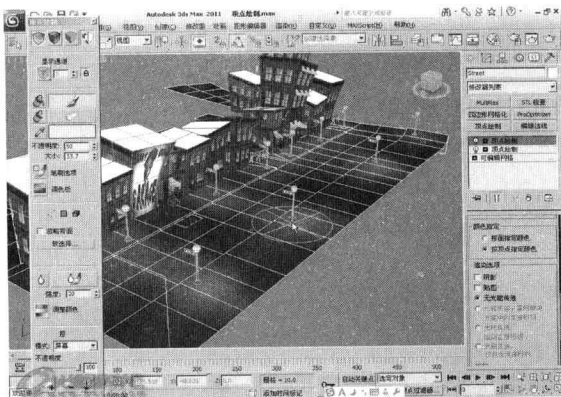
03_02_横截面 4分钟

03_03_曲面 4分钟



03_04_删除面片 2分钟

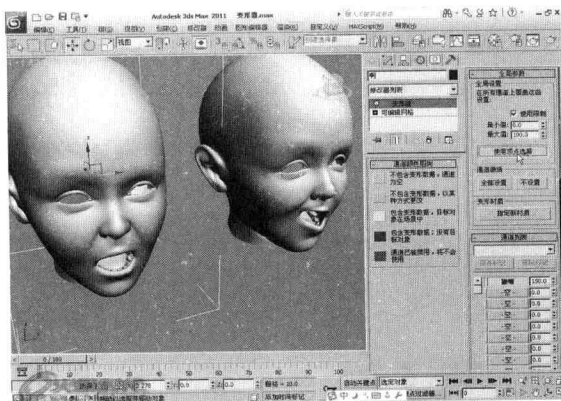
03_05_删除样条线	3分钟
03_06_车削	7分钟
03_07_规格化样条线	2分钟
03_08_圆角/切角	3分钟



03_09_修剪/延伸	5分钟
03_10_可渲染样条线	5分钟
03_11_扫描	11分钟

04_网络编辑

04_01_删除网格	2分钟
------------------	-----

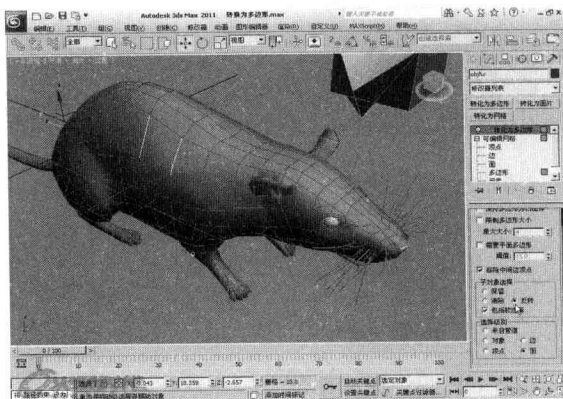


04_02_编辑网格	49分钟
04_02_01_基本编辑方法	
04_02_02_对象级别	
04_02_03_顶点对级	
04_02_04_边级别	
04_02_05_面级别	
04_02_06_多边形级别	

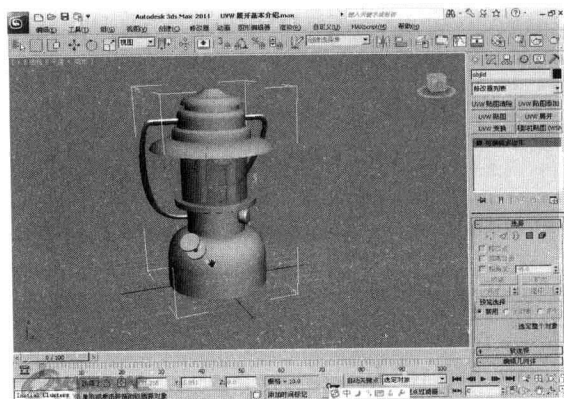
04_02_07_元素级别	
---------------	--

04_03_编辑多边形	161分钟
-------------------	-------

04_03_01_基础选择	
04_03_02_编辑顶点	
04_03_03_编辑边	
04_03_04_编辑边界	
04_03_05_编辑多边形	
04_03_06_编辑元素	
04_03_07_编辑几何体	
04_03_08_材质ID	
04_03_09_细分曲面	
04_03_10_细分置换	
04_03_11_绘制变形	



04_04_挤出	10分钟
04_05_面挤出	4分钟
04_06_法线	3分钟
04_07_平滑	7分钟



04_08_倒角	11分钟
----------------	------