

梦幻舞动 3DS MAX 4

精选台湾省最畅销精品计算机图书精心改编

傅富垣
飞思科技产品研发中心

编著
改编



超值赠送本书
学习所需实作
练习文件



電子工業出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



技胜e筹

梦幻舞动 3DS MAX 4

傅富垣 编著

飞思科技产品研发中心 改编

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京•BEIJING

内 容 简 介

本书属于《技胜E筹》系列丛书，是以我国台湾版的相应图书为蓝本改编而成的。

本书以循序渐进的实践操作方式，配以大量详细而精美的图片，以简洁的文字说明来讲解 3DS MAX 4 的各项基本功能。在几个相关主题的章节之后，又提供了范例练习，可使读者将所学知识立即在实际案例中获得验证和巩固。另外，本书对于动画制作的基本概念，也有详细而深入的说明，读者可从中获得关于 3D 动画的知识和技巧。在随书附赠的光盘中，包含了本书学习时所需的所有文件：模型（场景）文件、材质、纹理贴图。

本书适合于从事动画制作的工作者和初、中级用户。

本书繁体字版本原名为《3DS MAX 4.x 动画梦幻王国》，由松桥数位科技股份有限公司出版，版权归傅富垣所有。

本书中文简体字版本本公司授予电子工业出版社出版发行，专有版权归电子工业出版社所有。未经本书原作者和出版者许可，任何单位与个人均不得以任何形式或任何手段复制和传播本书的部分和全部内容。

图书在版编目（CIP）数据

梦幻舞动 3DS MAX 4/傅富垣编著. —北京：电子工业出版社，2002.1

（技胜E筹）

ISBN 7-5053-7082-0

I.梦... II.傅... III.三维—动画—图形软件，3DS MAX 4 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2001）第 075700 号

从 书 名：技胜E筹

书 名：梦幻舞动 3DS MAX 4

编 著：傅富垣

改 编：飞思科技产品研发中心

责任编辑：郭 晶 罗建强

排版制作：电子工业出版社计算机排版室监制

印 刷 者：北京兴华印刷厂

出版发行：电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

经 销：各地新华书店

开 本：787×980 1/16 印张：40.5 彩插：4 字数：907.2 千字

版 次：2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5053-7082-0

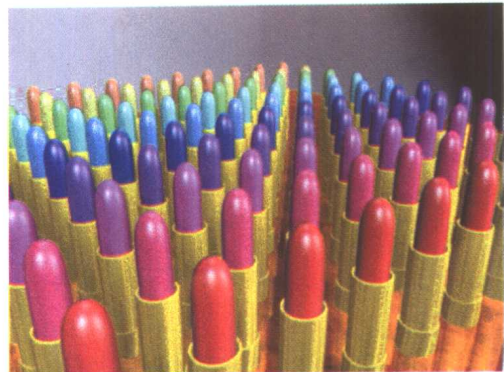
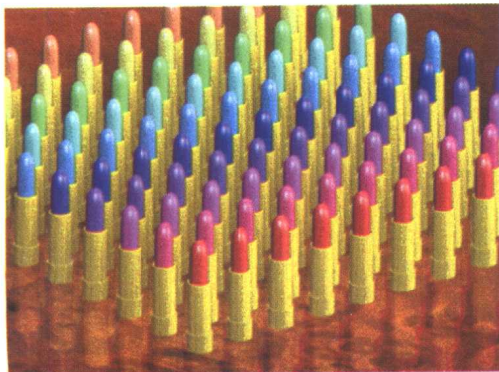
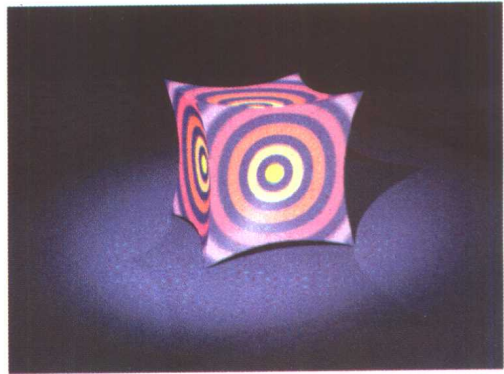
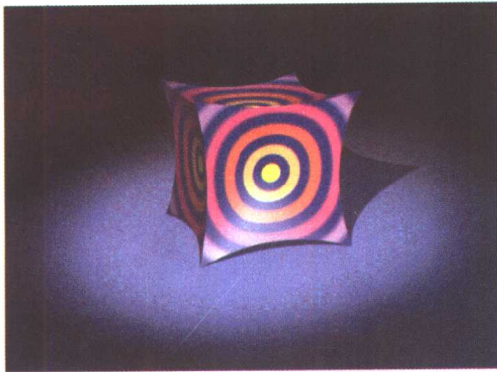
TP • 4062

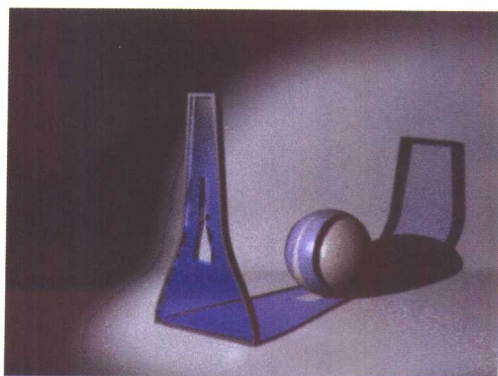
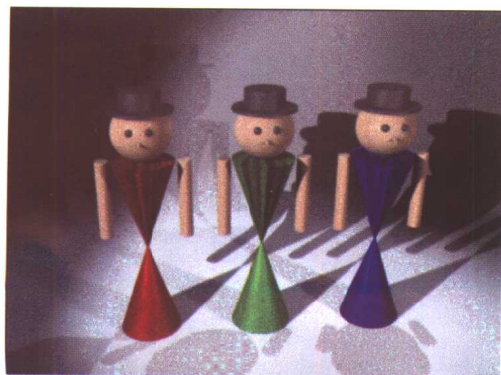
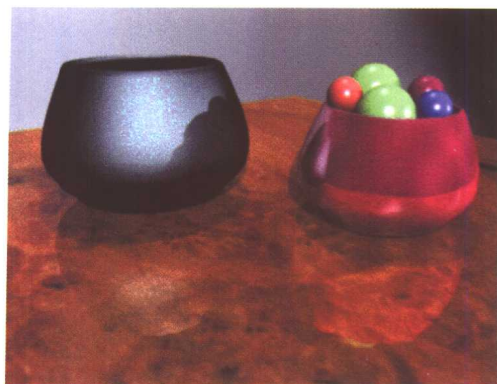
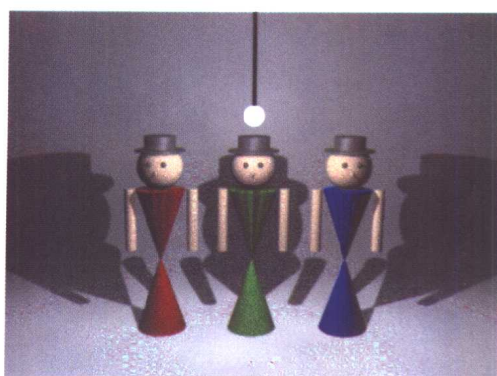
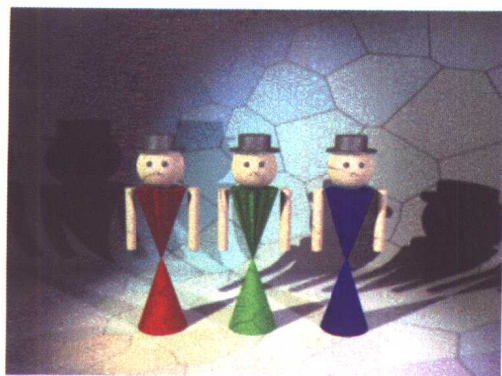
印 数：5000 册 定价：58.00 元 （含光盘）

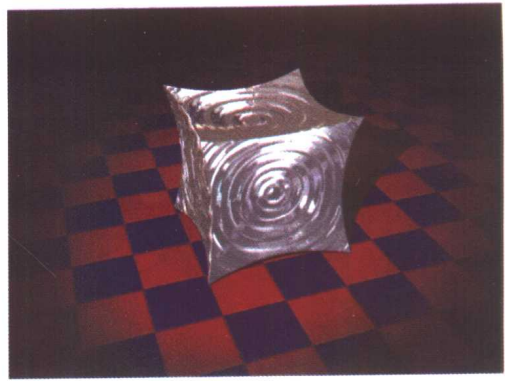
版权贸易合同登记号：01-2001-4332

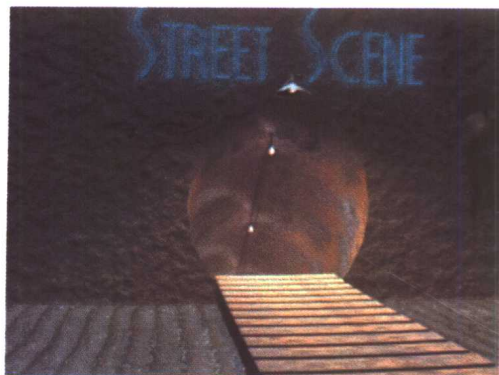
凡购买电子工业出版社的图书，如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者，请向购买书店调换。

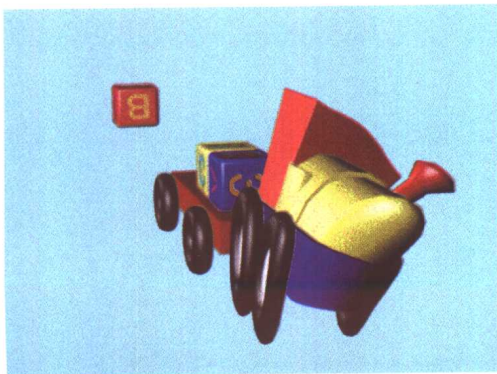
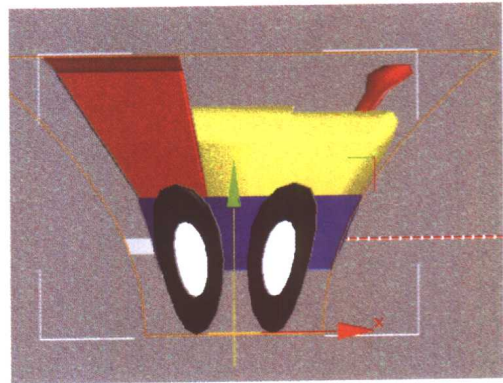
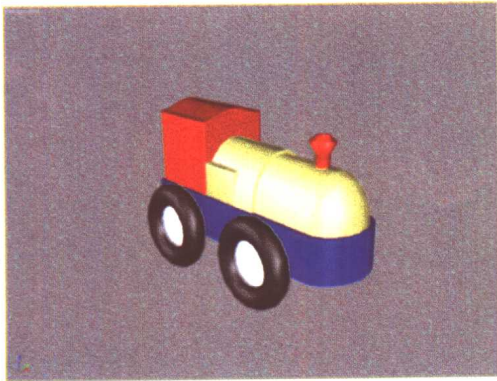
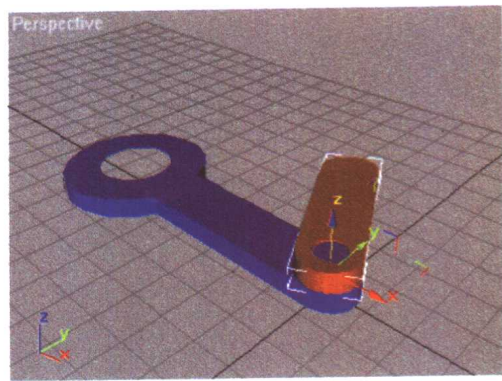
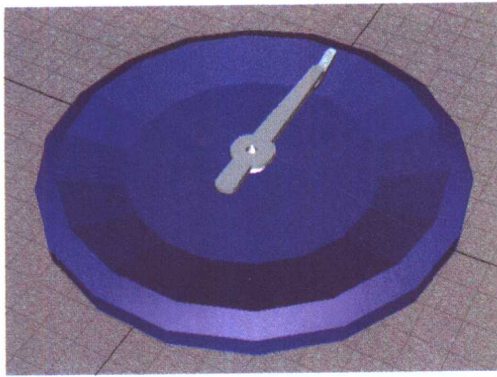
若书店售缺，请与本社发行部联系调换。 电话 68279077

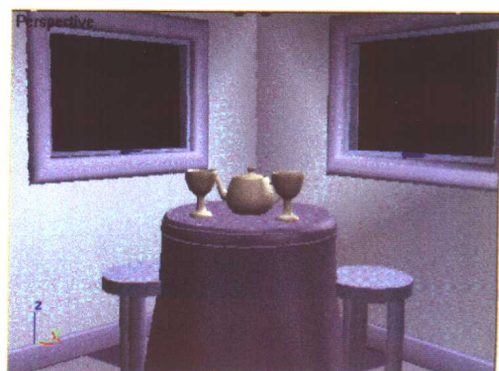
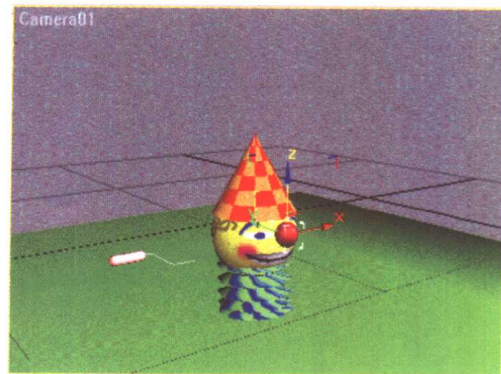
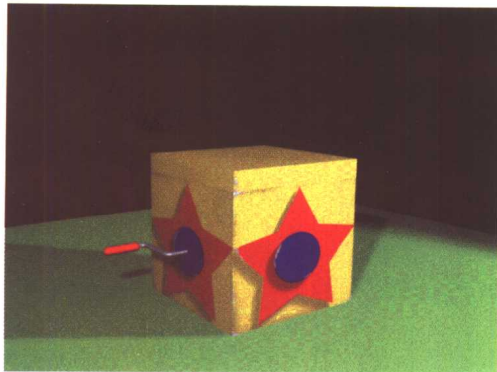
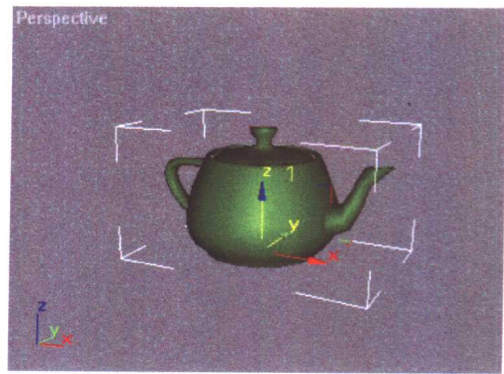
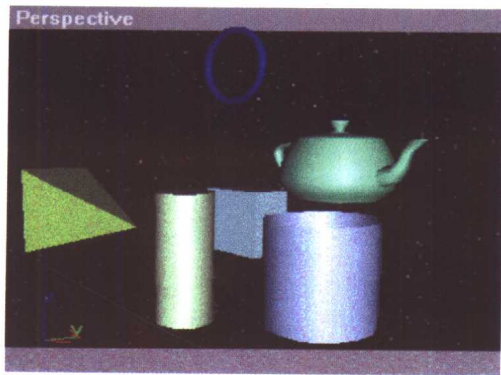


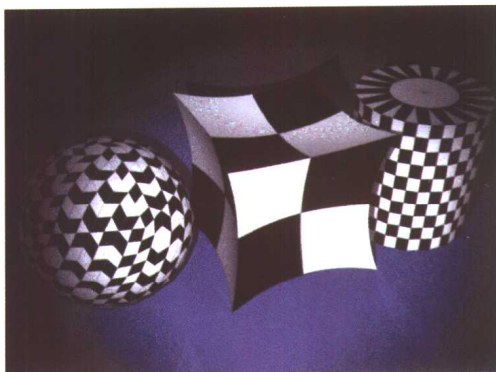
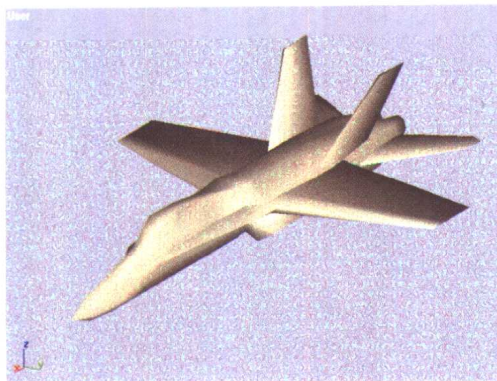


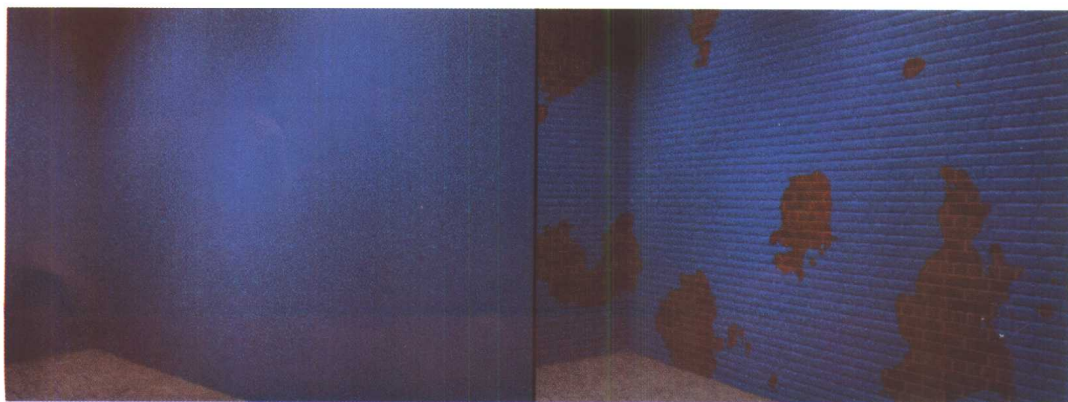
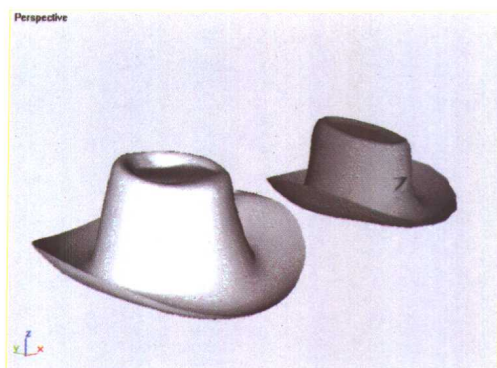
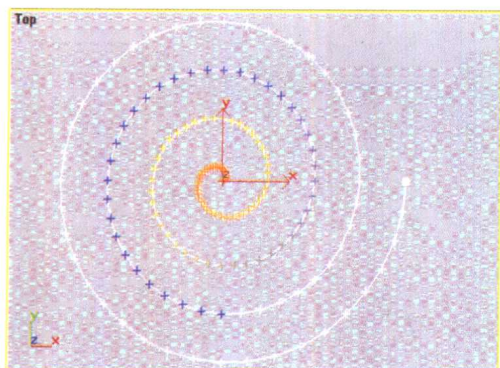
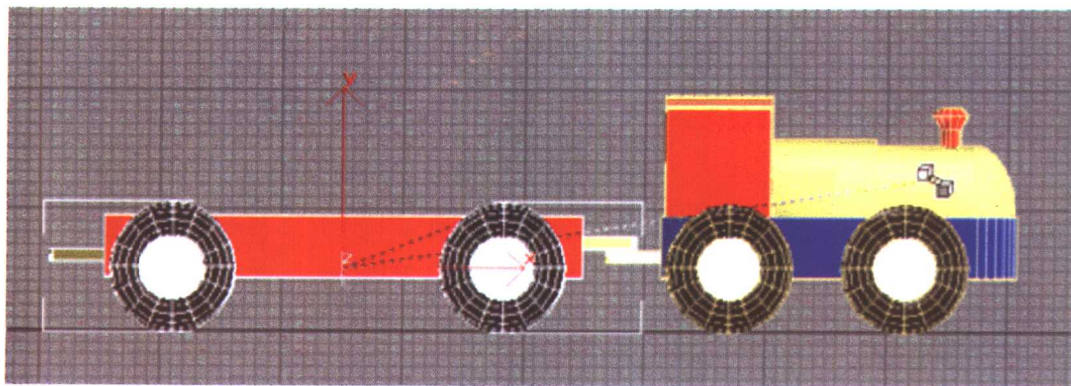












关于飞思

世纪之交的北京，一群满怀共同理想的年轻人聚集在飞思教育产品研发中心的旗帜下，他们将新的希望和活力注入了中国 IT 教育产品开发领域。从那时起，飞思人一直在为把自己打造成为中国 IT 教育产品研发的精英团队而不懈努力。

21 世纪的今天，飞思人在多元化教育产品的开发和出版等方面已经迈出了坚实的第一步，开拓出属于自己的一片天空，初步赢来了涓涓细流。

如今，本着教育为科技服务的宗旨，飞思教育产品研发中心拓展为飞思科技产品研发中心，并以崭新的面貌等待您的支持与关注。

飞思人理念

我们经常感谢生活的慷慨，让我们这些原本并不同源的人得以同本，为了同一个梦想走到一起。

因为身处科技教育前沿，我们深感任重道远；因为伴随知识更新节奏，我们一刻不敢停歇。虽然我们年轻，但我们拥有

“严谨、高效、协作”的团队精神

全方位、立体化的服务意识

实力雄厚的作者群和开发队伍

当然，最重要的是我们拥有：

恒久不变的理想和永不枯竭的激情和灵感

正因如此，我们敢于宣称：

飞思教育 = 丰富的内容 + 完美的形式

这也是你和我共同精心培育的品牌  的承诺。

“问渠哪得清如许，为有源头活水来”。路再远，终需用脚去量；风景再美，均需自然抚育。

年轻的飞思人愿作清风细雨、阳光晨露，滋润你发芽，成长；更愿作坚实的铺路石，为你铺就成功之路。

出版说明

天涯远不远？

不远！

咫尺有多近？

很远！

.....

不经意间，我们从闲庭梦一般地漫步到了曾经还一度幻想着的 21 世纪，这是一个网络与电脑的时代，由于两者的普及与发展，空间被无限扩大，时间被大大节省，天涯与咫尺的距离变得从未有过的模糊，坐地日行八万里不再是浪漫主义的豪情，不出门便知天下事也成为了现实。从前我们一直在织梦，现在，梦就在我们眼前，活生生的，怎么，我们还要梦呓吗？

不要再呢喃了，当成一种生活去认真对待吧。

电脑、鼠标、网络，去追赶，还是徘徊。

徘徊不等于落伍，享受不等于成功，只有追赶才是硬道理。在这个日新月异的时代，每个人都能在感受到便捷的同时感受高速带来的生存压力……

电子工业出版社计算机图书研发部秉承其为读者服务的宗旨，隆重推出了《技胜 C 筹》系列丛书，希望能够以此向读者传达一份理念，告诉他们生活才刚刚开始；更希望为读者带来一个惊喜，使他们理解，其实时代并不会将每个人抛弃太远；当然，最重要的是为读者指明一条道路，当您在新时代中自由翱翔时，就会感觉到一份来自飞思的关怀和动力。

我们真的希望每个人的人生都能因此变得快乐而充实。

品牌标识：



电子工业出版社计算机图书研发部
于北京

前 言

关于本丛书

当今世界是**e**化的世界，因为电脑与 **Internet** 的普及和其特有的亲和性，无论是国家、大型企业还是个人用户，都能在几乎毫无限制的情况下，成为 **WWW** 中的一员。而由于电脑和网络的日益发达，整个世界正在逐渐变得越来越趋向融合。

作为这个日新月异的世界中的一员，您是否有过困惑，有过迷茫，不知自己该何去何从，不知该如何来适应这个社会，如何紧跟世界的潮流呢？抑或您苦于充电无门，想学习而又找不到好的资料呢？

《技胜**e**筹》系列丛书是电子工业出版社计算机图书研发部在充分考虑大陆地区读者需求的基础上，精选了一批由台湾地区资深专家编写的经典计算机图书，由飞思科技产品研发中心组织著名的专家、学者精心改编而成。本丛书在内容和版式上都有着其他同类图书不可比拟的优点：既符合读者的需求，又有一定的技术权威性，从内容上保证了图书的质量，是一套实用的指导性丛书。

《技胜**e**筹》系列丛书精彩的内容和完美的版式相得益彰，相信会给渴求完美的您带来一份惊喜，会让您在**e**化的世界中自由遨游，开拓属于自己的天空。

关于本书

3DS MAX 作为一个风靡全球的三维动画设计软件，以其强大的功能受到了广大用户的青睐。本书的目的就是为了帮助读者，学习如何有效率且有创造力地使用该软件，不论您是三维动画的新手，还是对于这个领域已经略知一二的读者，相信本书对您都将有一定的裨益。

虽然本书的架构是针对具有教师的训练课程而设计的，但对于许多新的用户而言，本书亦适用于自我学习，或针对特定的工具进行实地的练习。

在内容编排上，本书本着由浅入深的原则来进行。本书的内容主要包括如下方面：

1. **3DS MAX 4** 相关基本知识以及用户界面。
2. 文件操作和物体变换。

3. 基本动画制作技巧以及如何制作动画。
4. 二维造型和多边形模型的制作。
5. 材质及其贴图的制作。
6. 灯光、摄影机、渲染等场景内容的用法。

在讲述几个相关主题的章节之后，还提供了一章的范例内容进行练习，以便读者将所学知识立即在实际的案例中获得印证。

在随书附赠的光盘中，包含了本书学习时所需的所有文件：模型（场景）文件、材质、纹理贴图等。

本书由电子工业出版社计算机图书研发部策划，飞思科技产品研发中心组织改编，主要由杨志波等人负责本书的改编工作，在此，表示深深的感谢。由于本书涉及的内容丰富，加之篇幅、时间所限，书中不足之处，敬请读者批评指正。我们的联系方式：

电话：(010) 68131648 (010) 68134545

E-mail: support @fecit.com.cn

网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

飞思科技产品研发中心

读书笔记

备注: _____

Tel: (010) 68134545 68134811

目 录

第1章 序曲	1
1.1 数字内容	2
1.2 三维计算机动画	9
1.3 3DS MAX 能做什么	10
1.4 与 3DS MAX 对话	14
第2章 用户界面	17
2.1 用户界面	18
2.2 视图的大小和布局	23
2.3 菜单栏	28
2.4 标签面板和工具栏	35
2.5 命令面板	40
2.6 对话框	44
2.7 四方块菜单	44
2.8 状态区域和提示行	46
2.9 切换开关	47
2.10 时间控件	47
2.11 弹出式按钮	48
2.12 视图导航控件	48
2.13 结语	50
第3章 文件与物体	51
3.1 前言	52
3.2 制作和修改物体	59
3.3 修改器堆栈显示	68
3.4 物体的选取	74
3.5 选择集与组合	78
3.6 结语	82
第4章 物体的变换	85
4.1 前言	86
4.2 变换	86