

配套视频
海量实例
实战案例



快速入门
功能大全

3ds Max 2014

入门与实战经典

◎唯美映像 编著

跟着视频
学设计

231节配套同步视频讲解



- ☑ 大量中小实例
- ☑ 商业实战案例
- ☑ 各类学习套餐
- ☑ 专业讲师编著



清华大学出版社

3ds Max 2014入门与实战经典

唯美映像 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

3ds Max 2014是全球著名的三维制作软件,广泛应用于多媒体制作、游戏、辅助教学以及效果图制作等领域。

《3ds Max 2014入门与实战经典》详细介绍了3ds Max 2014的基础知识和使用技巧,主要包括3ds Max 2014的基本操作、基础建模技术、高级建模技术、灯光技术、摄影机技术、材质和贴图技术、灯光/材质/渲染综合运用、环境与特效、视频后期处理、粒子系统和空间扭曲、动力学技术、毛发技术、基础动画以及高级动画等内容,使用它不仅可以制作各种三维动画、电影特效,还可以进行建筑设计和工业设计。

《3ds Max 2014入门与实战经典》深入浅出、图文并茂、直观生动,并采用大量实例帮助读者理解,让读者能通过实例巩固所学知识。

本书适合于3ds Max的初学者,同时对具有一定3ds Max使用经验的读者也有很好的参考价值,还可作为学校、培训机构的教学用书,以及其他各类读者学习3ds Max的参考用书。

本书和光盘有以下显著特点:

1. 231节大型配套视频讲解,让老师手把手教您。(最快的学习方式)
2. 231个中小实例循序渐进,从实例中学、边用边学更有兴趣。(提高学习兴趣)
3. 会用软件远远不够,会做商业作品才是硬道理,本书列举了许多实战案例。(积累实战经验)
4. 专业作者心血之作,经验技巧尽在其中。(实战应用、提高学习效率)
5. 千余项配套资源极为丰富,素材效果一应俱全。(方便深入和拓展学习)

11个大型场景的设计案例,7大类室内设计常用模型共计137个,7大类常用贴图共计270个,30款经典光域网素材,50款360度汽车背景极品素材,3ds Max常用快捷键索引、常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸,方便用户查询。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

3ds Max 2014入门与实战经典/唯美映像编著. —北京:清华大学出版社, 2014

ISBN 978-7-302-36491-7

I. ①3… II. ①唯… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第099283号

责任编辑:赵洛育

封面设计:刘洪利

版式设计:文森时代

责任校对:张彩凤 赵丽杰

责任印制:宋 林

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京天颖印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:203mm×260mm 印 张:37.75 插 页:14 字 数:1566千字
(附DVD光盘1张)

版 次:2014年11月第1版 印 次:2014年11月第1次印刷

印 数:1~4000

定 价:109.00元

产品编号:059193-01



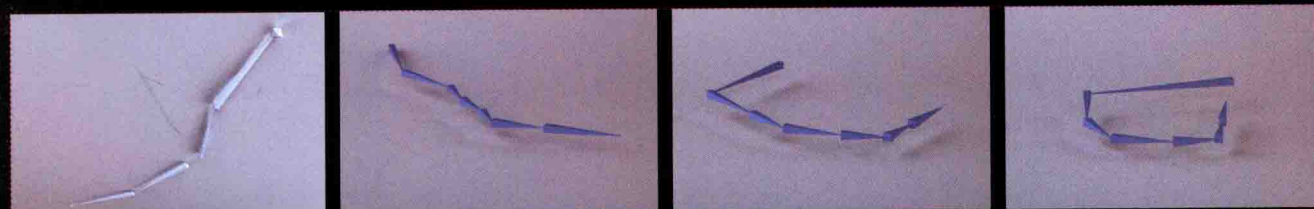
11章 粒子系统和空间扭曲
利用超级喷射制作秋风扫落叶



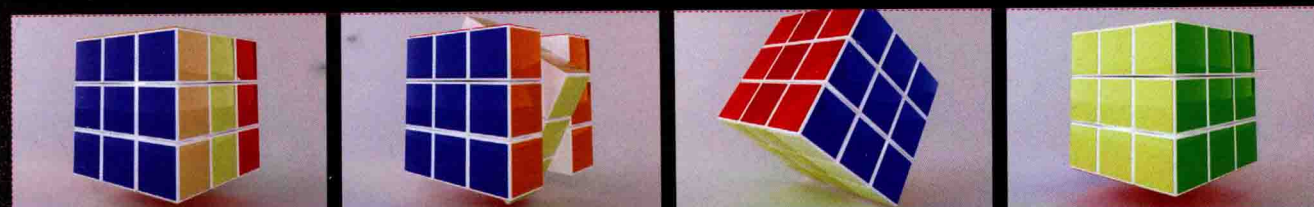
11章 粒子系统和空间扭曲
利用粒子阵列制作浩瀚宇宙星体



12章 动力学技术
利用Cloth制作下落的布料



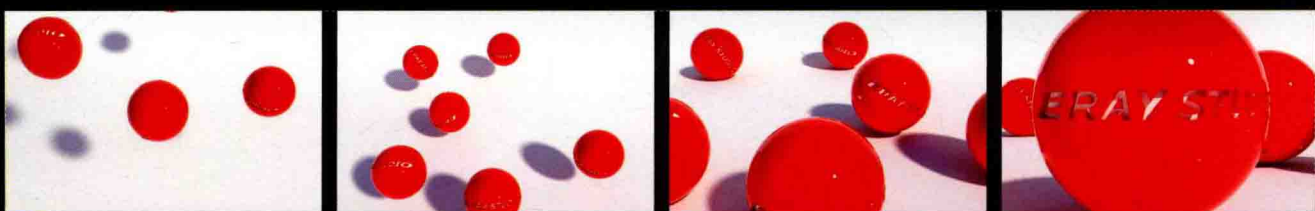
15章 高级动画
为骨骼对象建立父子关系



14章 基础动画
利用自动关键点制作旋转魔方动画



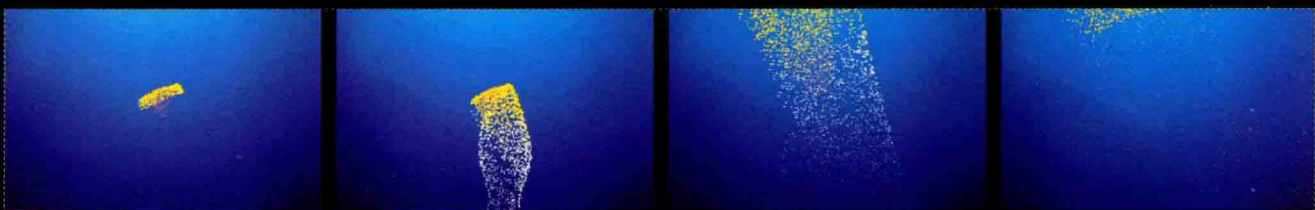
11章 粒子系统和空间扭曲
利用超级喷射制作飞舞的立方体



14章 基础动画
利用摄像机制作LOGO演绎



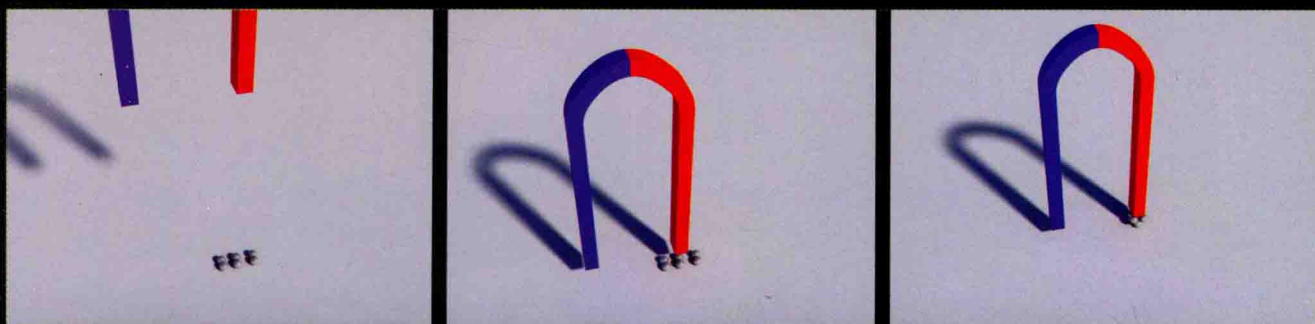
11章 粒子系统和空间扭曲
利用粒子流制作字母头像



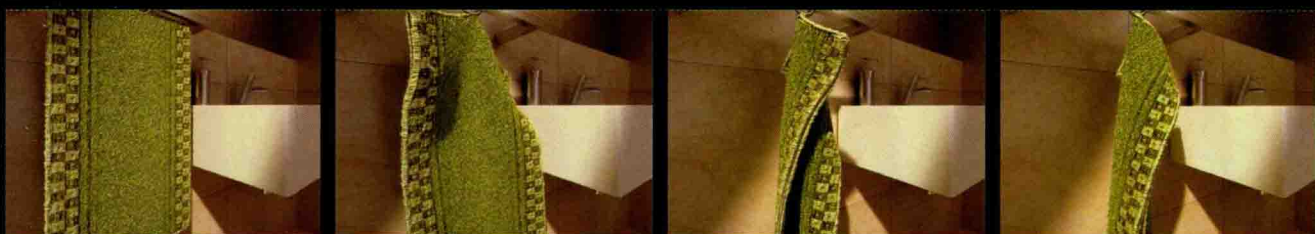
11章 粒子系统和空间扭曲
利用超级喷射和衰减制作发光动画



11章 粒子系统和空间扭曲
利用超级喷射制作奇幻文字动画



14章 基础动画
利用链接约束制作磁铁吸附小球



12章 动力学技术
利用Cloth制作悬挂的浴巾



11章 粒子系统和空间扭曲
利用超级喷射制作彩色烟雾



14章 基础动画
利用路径约束制作飞翔动画



15章 高级动画
利用CAT制作马奔跑动画



14章

基础动画

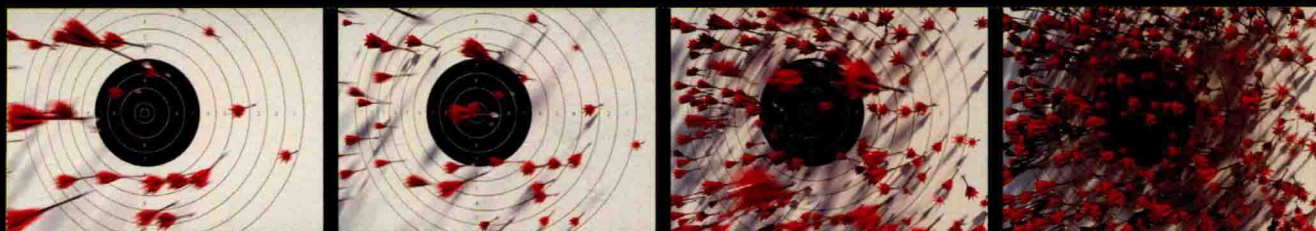
利用自动关键点制作太阳落山动画



11章

粒子系统和空间扭曲

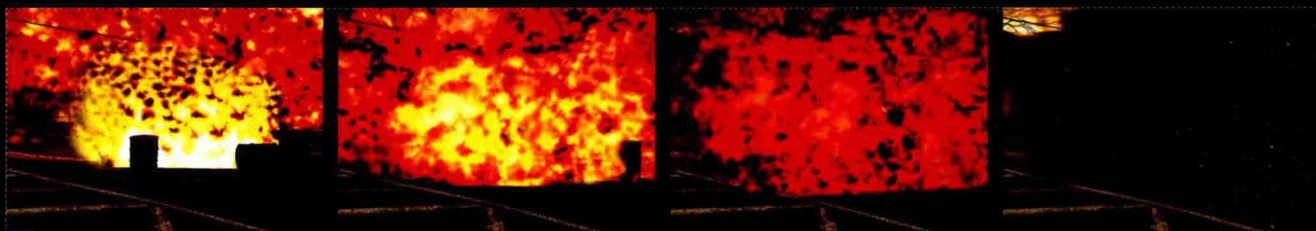
利用粒子流源制作弹丸爆炸



11章

粒子系统和空间扭曲

利用粒子流源制作飞弹爆炸



11章

粒子系统和空间扭曲

利用粒子云制作爆炸特效

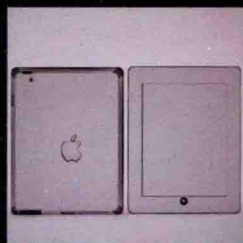


14章

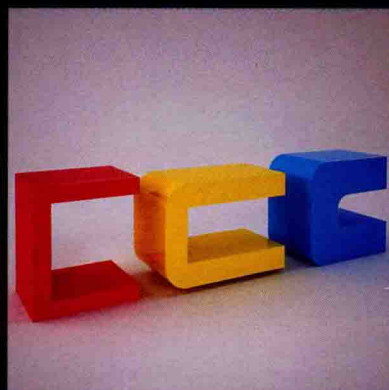
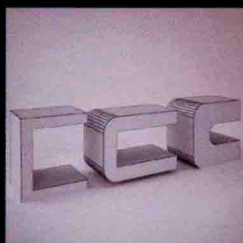
基础动画

利用自动关键点制作行驶的汽车

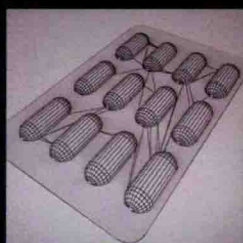
04章 高级建模技术
利用多边形建模制作 iPad2



03章 基础建模技术
利用通道制作各种通道模型



03章 基础建模技术
利用布尔运算制作胶囊表



04章 高级建模技术
利用曲线和样条线设置制作戒指



04章 高级建模技术
利用网格建模制作椅子



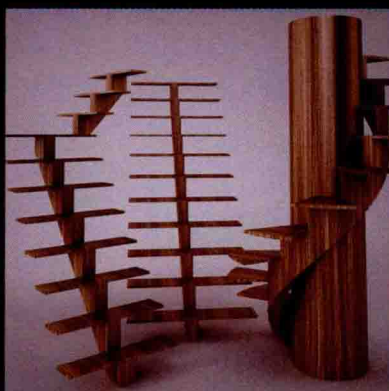
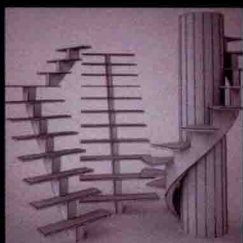
04章 高级建模技术
利用曲线和样条线制作水龙头



04章 高级建模技术
利用多边形建模制作欧式床



03章 基础建模技术
创建楼梯模型



04章 高级建模技术
利用网格建模制作
单人沙发



03章 基础建模技术
利用ProBoolean
运算制作骰子



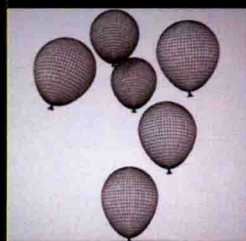
03章 基础建模技术
利用图形台并制
作戒指



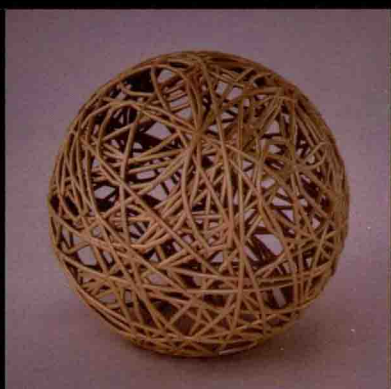
03章 基础建模技术
利用切角长方体
制作简约沙发



04章 高级建模技术
利用噪波和FFD
修改器制作气球



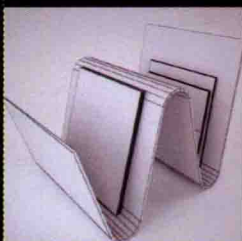
04章 高级建模技术
利用NURBS建模
制作藤艺灯



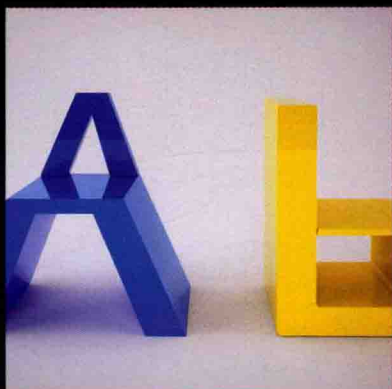
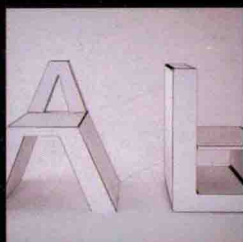
03章 基础建模技术
利用球体制作
手链



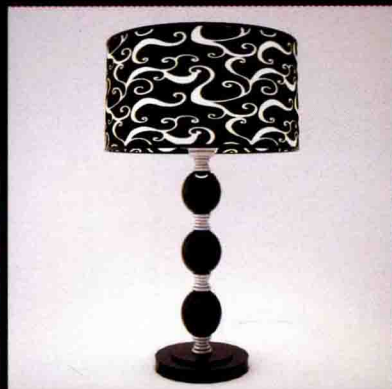
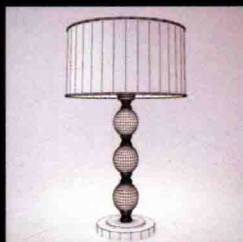
03章 基础建模技术
利用样条线制作
书架



04章 高级建模技术
利用挤出修改器制
作字母椅子



03章 基础建模技术
利用样条线制作简
约的灯



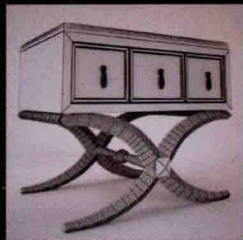
03章 基础建模技术
利用长方体制作
桌子



04章 高级建模技术
利用Graphite建模
工具制作新古典
椅子



04章 高级建模技术
利用Graphite建模
工具制作新古典
柜子



04章 高级建模技术
利用NURBS建模
制作花瓶



04章 高级建模技术
使用Graphite建模
工具制作新古典
桌子



04章 高级建模技术
利用车削修改器
制作烛台



03章 基础建模技术
利用布尔运算制作
现代椅子



04章 高级建模技术
利用多边形建模制
作斗柜



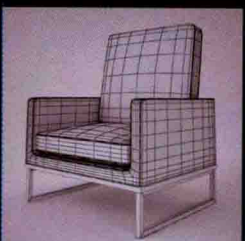
04章 高级建模技术
利用多边形建模制
作椅子



04章 高级建模技术
利用多边形建模制
作衣柜



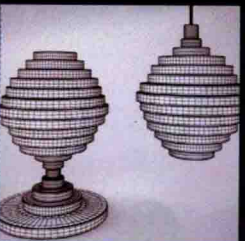
04章 高级建模技术
利用网格建模制
作单人沙发



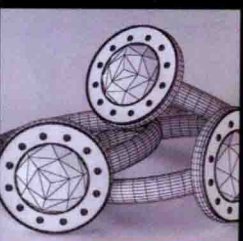
03章 基础建模技术
利用样条线制作简
约台灯



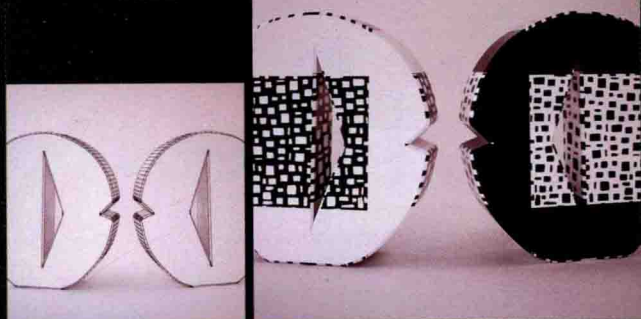
03章 基础建模技术
利用切角圆柱体
制作创意灯



03章 基础建模技术
利用圆环和几何球
体制作戒指



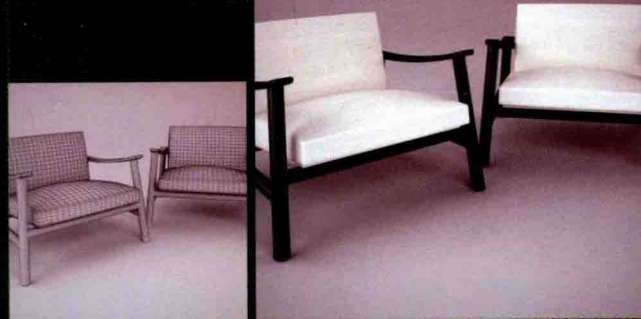
04章 高级建模技术
利用倒角修改器制
作装饰物



03章 基础建模技术
利用标准基本体
制作现代台灯



04章 高级建模技术
利用FFD修改器
制作椅子



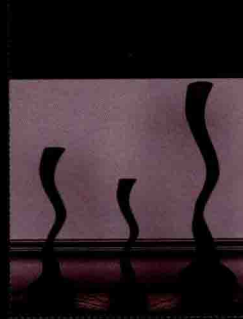
04章 高级建模技术
利用多边形建模
制作床头柜



03章 基础建模技术
使用样条线制作
文本



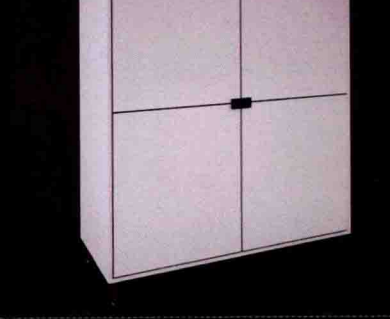
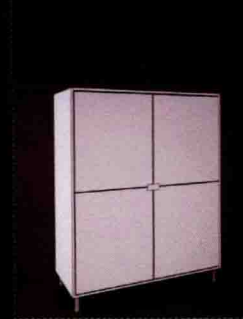
04章 高级建模技术
制作创意花瓶



04章 高级建模技术
利用倒角面修改
器制作欧式镜子



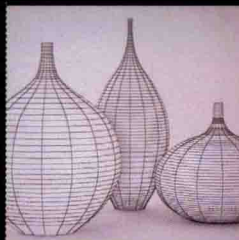
03章 基础建模技术
利用长方体制作
储物柜



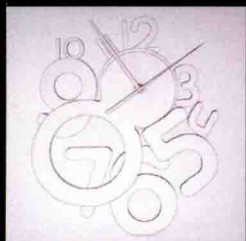
04章 高级建模技术
利用编辑多边形修
改器制作铅笔



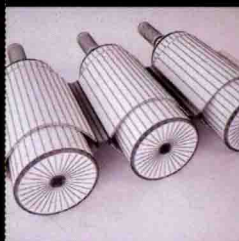
03章 基础建模技术
使用样条线和车
削修改器制作花瓶



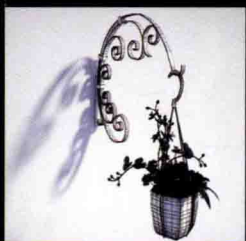
03章 基础建模技术
利用样条线制作
创意钟表



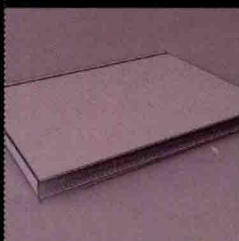
03章 基础建模技术
使用样条线制作
布酒架



03章 基础建模技术
使用样条线制作
铁艺墙挂



03章 基础建模技术
使用样条线制作
书籍



03章 基础建模技术
使用样条线制作
藤椅



03章 基础建模技术
使用样条线制作创
意桌子





05章 灯光技术
利用VR灯光制作柔和灯光



05章 灯光技术
利用目标聚光灯制作台灯



05章 灯光技术
利用目标平行光和VR灯光制作室内灯光效果



09章 环境和效果
为室内环境设置



05章 灯光技术
利用目标灯光制作室外射灯效果

04章 高级建模技术
利用多边形建模制
作布艺沙发



04章 高级建模技术
利用车削修改器制
作红酒和高脚杯



04章 高级建模技术
利用晶格修改器
制作水晶吊灯



03章 基础建模技术
创建多种门模型



03章 基础建模技术
利用VR平面制作
地面



04章 高级建模技术
利用多边形建模
制作脚凳



03章 基础建模技术
利用球形结构制作
吊灯



04章 高级建模技术
利用多边形建模
制作艺术花瓶



04章 高级建模技术
利用壳修改器制作
蛋壳



04章 高级建模技术
利用多边形建模
制作单人沙发



04章 高级建模技术
利用多边形建模
制作欧式床



04章 高级建模技术
利用多边形建模
制作躺椅



04章 高级建模技术
利用多边形建模
制作饰品组合



04章 高级建模技术
利用多边形建模
制作创意水杯



04章 高级建模技术
利用修改器设置
制作冰块



04章 高级建模技术
利用网格建模
制作钢笔





05章 灯光技术
玄关夜晚效果



06章 摄影机技术
使用第10度观察特殊视角



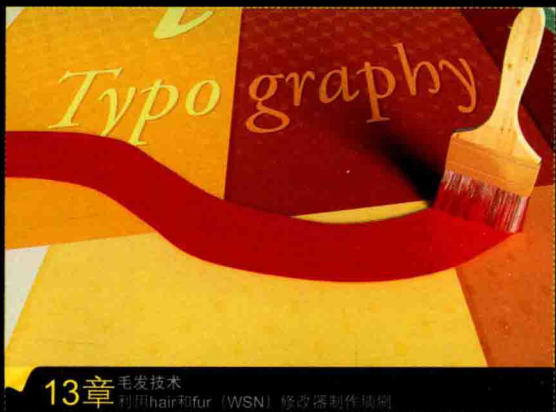
05章 灯光技术
利用VR_光源和目标灯光制作射灯效果



05章 灯光技术
利用泛光灯制作烛光效果



10章 Video Post
利用镜头效果光晕制作魔法阵



13章 毛发技术
利用hair和fur (WSN) 修改器制作拂桐