希望新媒体WOWO Book系列丛书

中文版 3ds max 9

王 瑶 编著

这是一本将3D建模、角色、动画、灯光、质感、室内外效果图、影视片头制作等内容一网打尽的大型多媒体教学图书

本书附赠1张DVD，包含交互式多媒体视频教学，确保初学者也能够轻松上手

WO WO Book

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

希望新媒体 WOWO Book系列丛书

TP391.41
W416-3

中文版 3ds max 9

王 瑶 编著

这是一本将3D建模、角色、动画、灯光、质感、室内外效果图、影视片头制作等内容一网打尽的大型多媒体教学图书

本书附赠1张DVD，包含交互式多媒体视频教学，确保初学者也能够轻松上手

WOWO Book

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

内容简介

本书是《WOWO Book 系列丛书》中针对 3ds max 技术的专业指导用书，从一个简单的动画制作流程入手，带领读者进入三维世界。然后针对各项功能展开详细的讲解，并以一系列基于行业应用的实例综合性地介绍 3ds max 在各领域中的应用。通过大量的实例对 3ds max 的各项功能进行介绍，使读者在动手的过程中，能亲身体会到 3ds max 的神奇。

本书适用于 3ds max 的初学者，也适用于想进一步提高 3ds max 技术的学习者，还可以作为各类院校及培训机构的教学用书，以及三维动画爱好者的自学教材。

本书配套光盘内容包括书中部分实例的视频教程，以及部分实例所需的场景文件和素材。

需要本书或技术支持的读者，请与北京清河 6 号信箱（邮编：100085）发行部联系，电话：010-82702660（发行）、82702675（邮购），62978181（总机），传真：010-82702698，E-mail：tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目（CIP）数据

中文版 3ds max 9 WOWO Book / 王瑶编著.—北京：北京希望电子出版社，2008.7

（WOWO Book 系列丛书）

ISBN 978-7-83002-016-3

Ⅰ.中... Ⅱ. 王... Ⅲ. 三维—动画—图形软件，3DS MAX 9 Ⅳ. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2008）第 110047 号

责任编辑：冯彩茹 / 责任校对：马 君

责任印刷：天 时 / 封面设计：梁运丽

北京希望电子出版社 出版

北京市海淀区上地三街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 611

邮政编码：100085

http://www.bhp.com.cn

北京天时彩色印刷有限公司印刷

北京希望电子出版社发行 各地新华书店经销

*

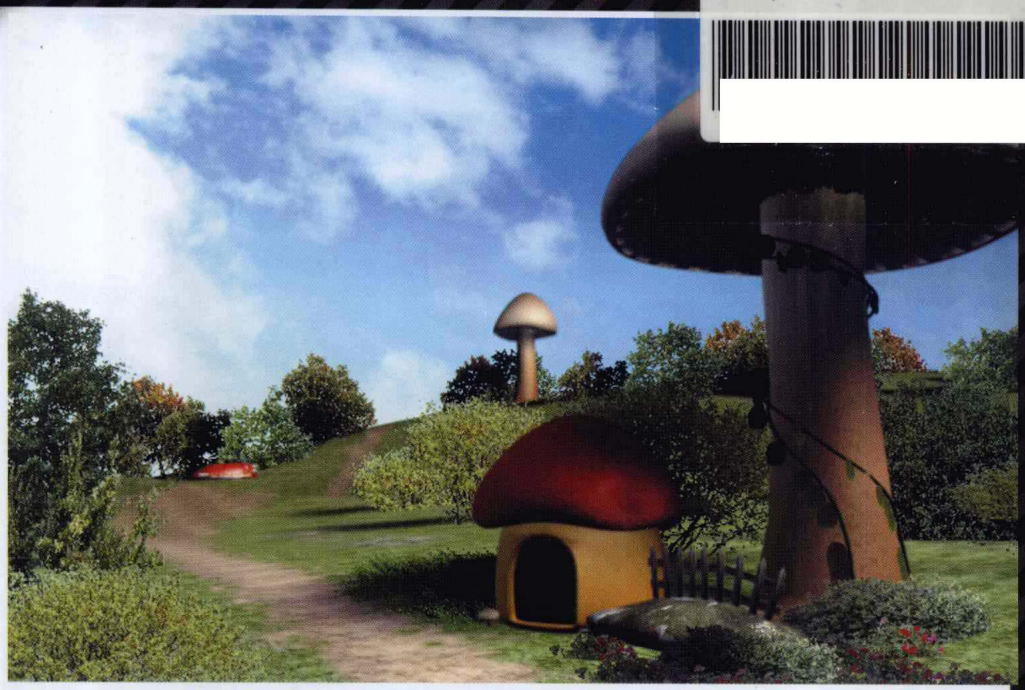
2008 年 8 月第 1 版 开本：787 毫米×1092 毫米 1/16

2008 年 8 月第 1 次印刷 印张：29.5（彩色印刷）

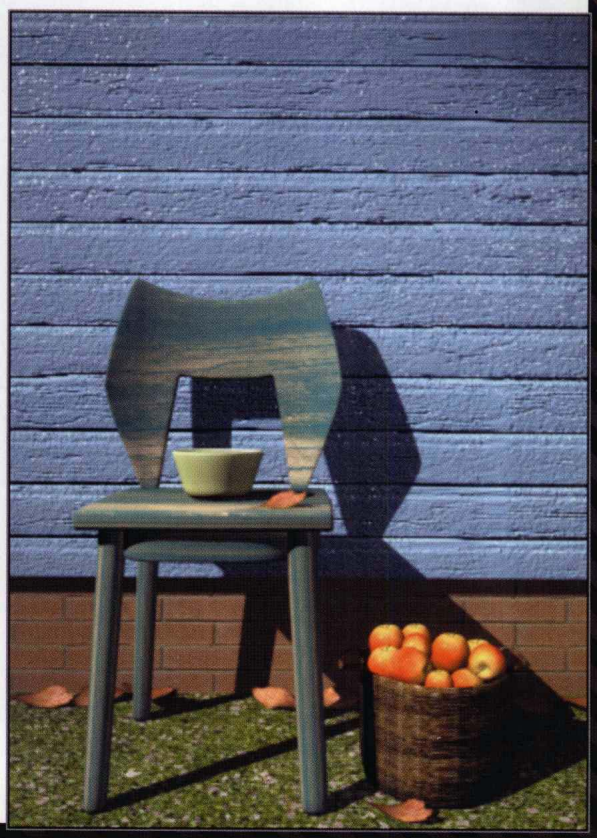
印数：1—3 500 字数：688 千字

定价：75.00 元（配 1 张 DVD 光盘）

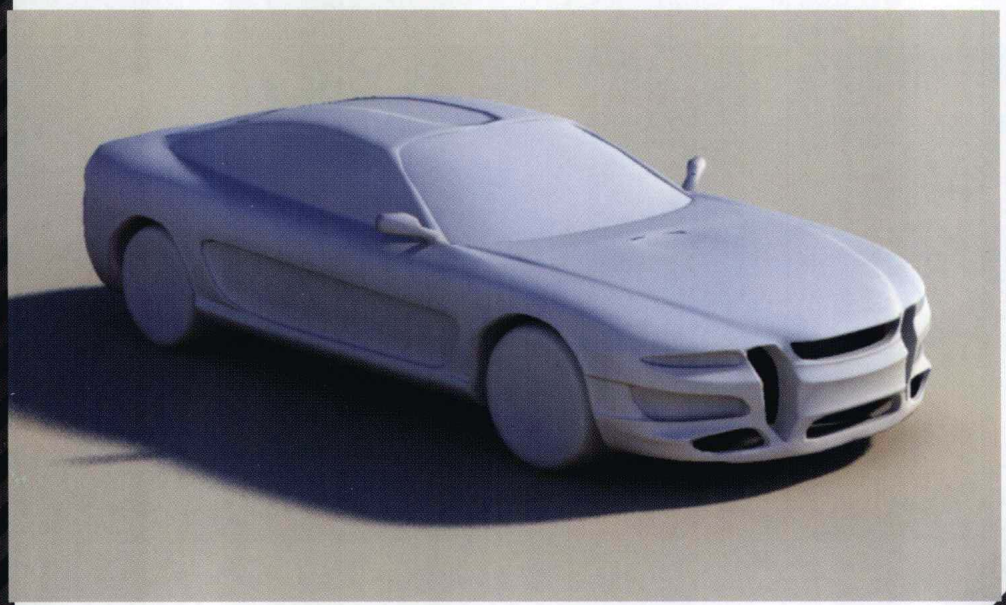
本书实例欣赏

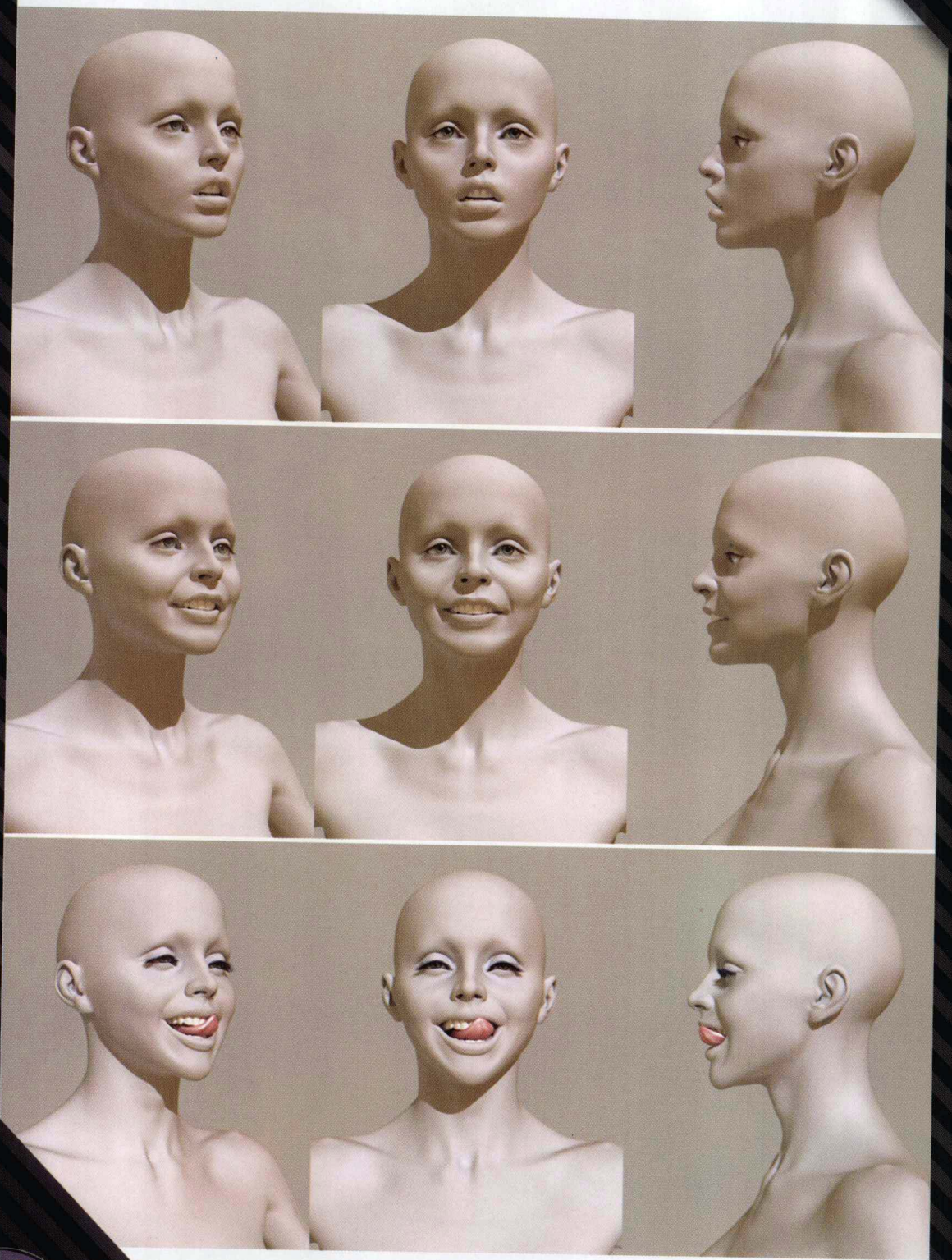


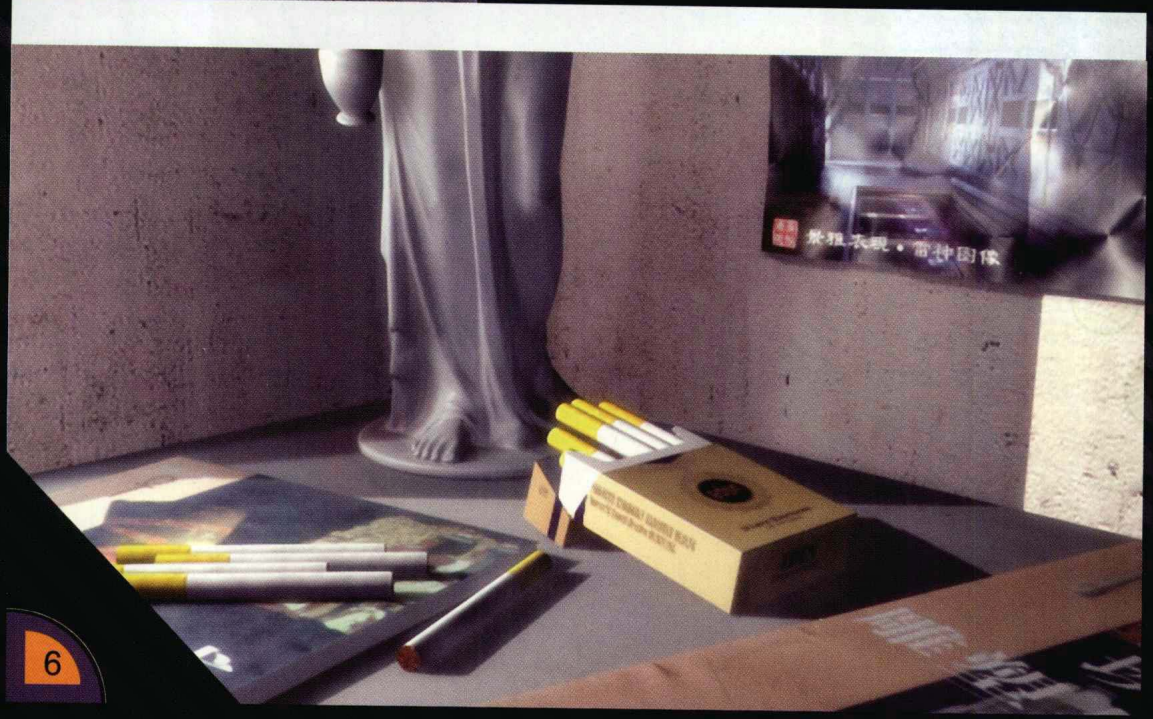
本书实例欣赏



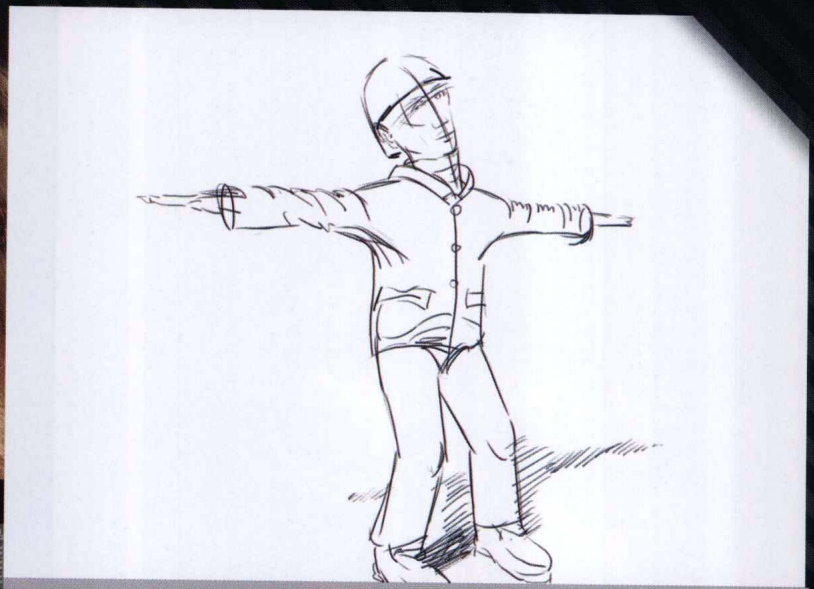
此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

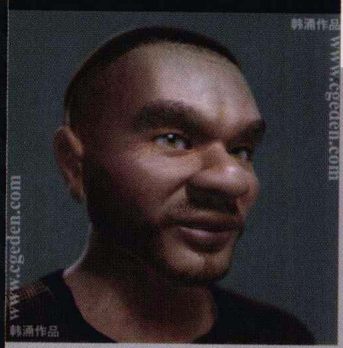






作品欣赏





此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

本书导读

本书是《WOWO Book 系列丛书》中针对 3ds max 的功能与使用而精心制作的一本专业学习图书。以 3ds max 9 为工作平台，以 3ds max 的工作流程和主要行业应用为线索，对 3ds max 的各方面功能与作用进行全面、详细的介绍与讲解。

本书的特点

以教学实例为主、参数讲解为辅，将 3ds max 的各项功能融入到实际的操作中，使读者更直观、更快速地掌握 3ds max 各功能的应用方法与技巧。

以全新的结构对 3ds max 展开全面的学习，通过设计制作一个简单动画的实例练习，从模型的导入，到材质的指定、灯光摄影机的设置、粒子系统的创建、动画的控制以及最终渲染输出的方式，带领读者全面快速地了解 3ds max 可以做些什么，以及如何去做。然后再通过后面的章节对各环节展开全面的介绍，并配以大量的实例练习对其操作流程进行演示。最后根据实际的应用领域安排了相关的综合实例，指导读者从总体的工作流程中去处理实际应用中的问题。

以实际应用为最终的学习目的是本书的一大特点，书中的练习涉及建筑表现、游戏制作、影视片头、动画制作几个热门的三维技术应用领域，每个练习都以各行业的要求为依据，体现了各个行业中不同的应用特点，对读者在行业中的应用有很大的帮助。

本书的结构

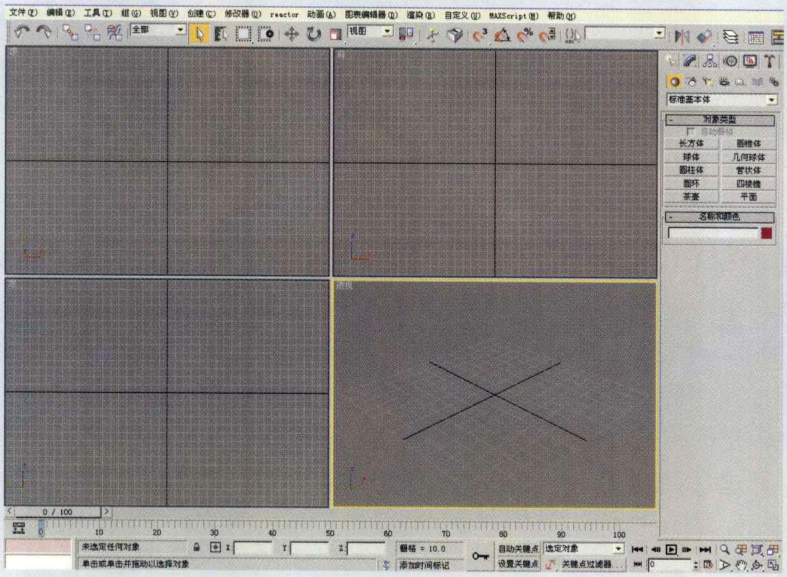
本书共分为 12 章，从快速开始到功能介绍，再到各功能的综合应用，循序渐进地对 3ds max 9 的各主要功能进行讲述。下面介绍一下每章的主要内容，作为一个学习的索引。

第 1 章　3D 动画创建流程

初学者在刚接触 3ds max 时，都会关注一个问题，就是有趣的三维图像与动画。本章将会满足读者的这一需要，利用一个完整的工作流程，带领读者对 3ds max 做一个全面、初级的探索。这一章可以作为全书的快速开始，让读者全面接触与体会

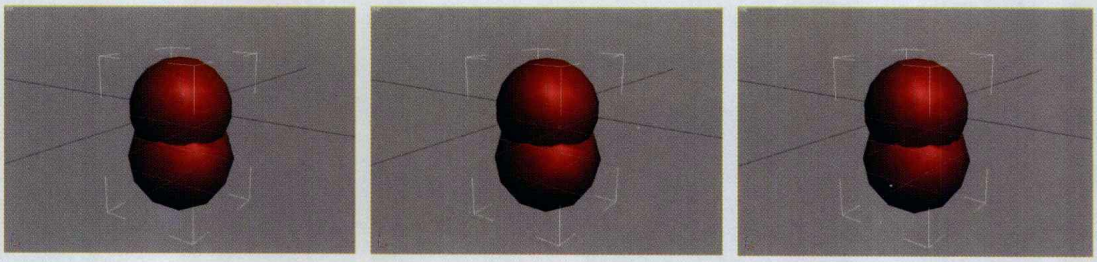
3ds max 9 的功能。相信通过本章的学习，你会很轻松地进入 3ds max 的世界。

第 2 章　熟悉 3ds max 界面



3ds max 是标准的 Windows 图形界面软件，所有的操作都将在视窗中进行，这些视窗在 3ds max 中有不同的称呼，比如面板、视口、窗口等。跟其他 Windows 程序一样，3ds max 所有的命令都集中在菜单栏和工具栏上，不同的命令还会调用大量的选项和参数控制。对于像 3ds max 这么复杂的软件而言，想快速弄清楚所有的命令、选项和参数几乎是不可能的。比较有效的方法是先从 3ds max 的界面元素开始，了解主要元素的作用，其实每个界面元素就是一个命令集合，相似或者相关联的操作和命令通常会集中在某个界面元素中。

第 3 章　快速上手操作



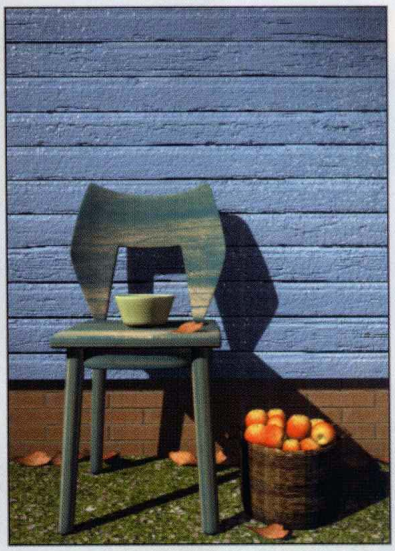
对象是指所有可以进行操作的物体，包括模型、材质、灯光、摄影机等。这些被称为“对象”的物体，构建起 3ds max 的整个体系。在这一章中，主要介绍对“对象”的操作方式，包括基本的变换操作、复制以及阵列方式。

第 4 章　3D 建模技术

参数化建模是模型创建的基本。创建基本模型之后，可以通过各种方法对它进行

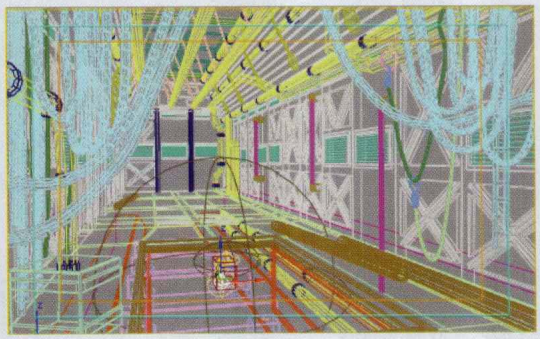
修改，创建需要的模型。本章将从最简单的创建三维参数化模型开始讲解，到对对象进行参数设置和变化，以及如何编辑模型。

第 5 章　创建真实的质感



使用材质可以描述出对象的材料，比如说是柔软的还是坚硬的，是金属的还是石材的，是光滑的还是凹凸不平的，等等。除此之外，对象表面的颜色也是由它的材质决定的。本章将了解使用材质的基本内容及材质编辑器的所有特性。

第 6 章　灯光与摄影机

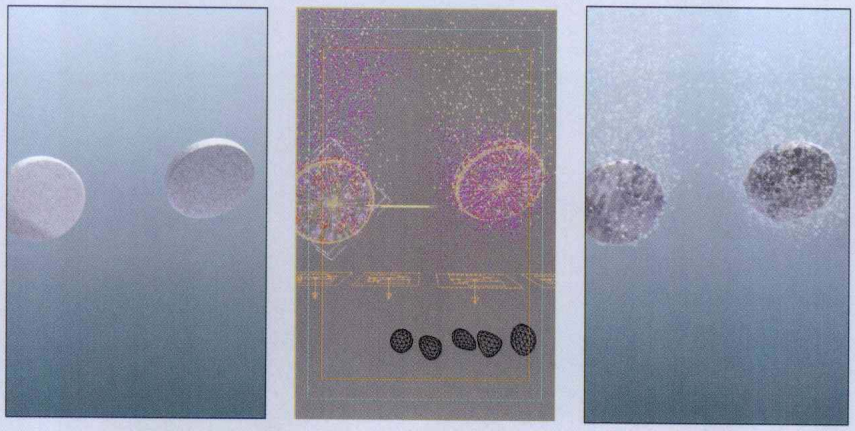


灯光在 3ds max 的任何场景中都扮演着重要角色，如果对照明基础和摄影基础有一定的了解，就可以更好地理解 3ds max 9 中的灯光类型。在3ds max 9的【灯光】面板中，提供了 8 种类型的“标准”灯光与 10 种“光度学”灯光，我们将对主要的灯光作出解释，并在实例中进行运用。摄影机也是在三维场景中必不可少的重要元素，它可以被放在场景中的任何位置，对场景进行不同的视图定位，因为灯光与摄影机在创建形式上有很多相似之处，所以把它们安排在一起进行介绍。

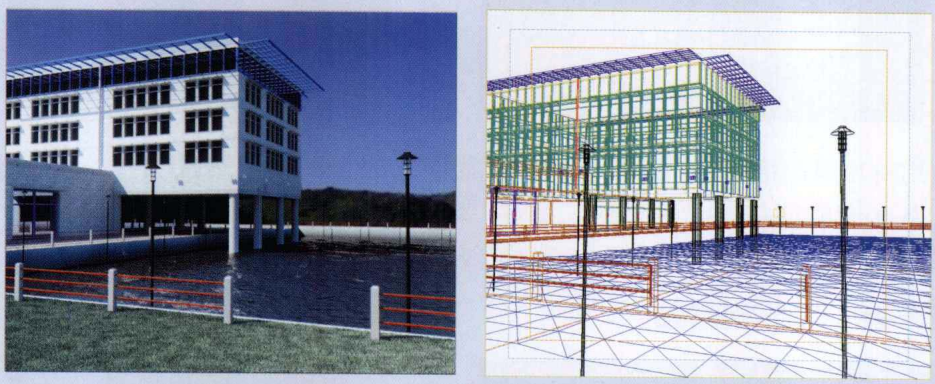
第 7 章　创建基础动画

动画是 3ds max 中最复杂也是最有趣的一部分，使用动画工具可以创建一些很特

别、很真实的运动，而且动画比静止的图像更能吸引人们的注意。3ds max 提供了多种不同的动画工具，在这一章中将对它们进行学习。



第 8 章　制作室外建筑效果

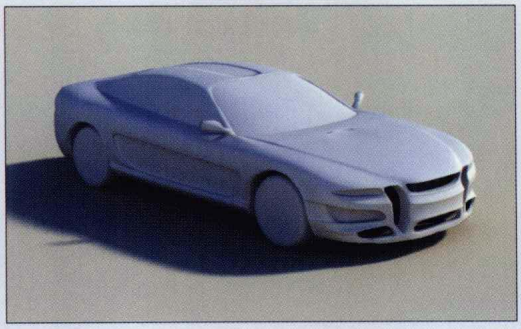


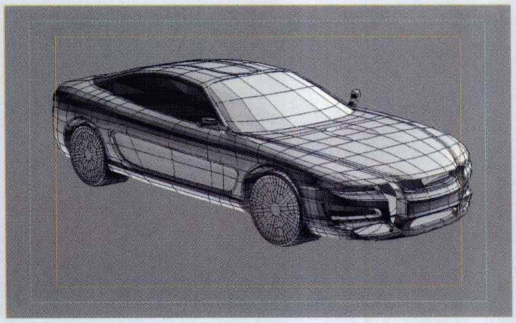
建筑表现是 3ds max 比较大的一个应用领域，3ds max 的渲染为室外建筑、室内设计的表现提供了非常优秀的技术支持。3ds max 内置的渲染器有扫描线渲染器、mental ray 渲染器以及基于扫描线渲染器的光跟踪器与光能传递两种高级渲染技术。除此之外，还可以安装很多其他的渲染器插件，这一章所要介绍的就是当前非常流行的 VRay渲染器。

第 9 章　室内效果图的制作

在 3ds max 中，默认使用的渲染器是扫描线渲染器，它最大的优点是渲染速度快，也比较容易掌握。本章将重点学习扫描线渲染器的使用方法。

第 10 章　低精度游戏模型



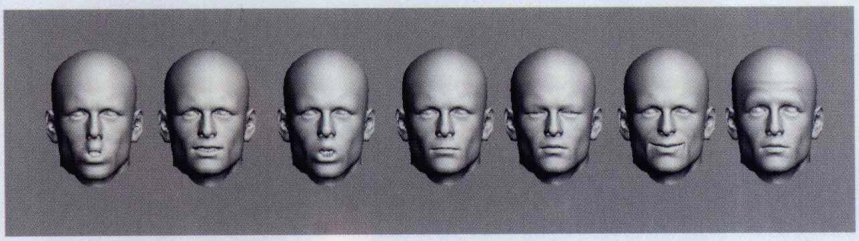


三维模型一个很普遍的用途就是游戏。游戏是 3ds max 应用领域比较广泛的另一个行业，现在开发的绝大多数游戏是在 3ds max 下完成的，其中既包括 PC 游戏，也包括控制台游戏。游戏模型、过场景动画都需要三维制作技术的支持。在游戏产业中，对模型最基本的要求就是要精减表面数，这样才能保证游戏画面可以流畅地显示。

第 11 章　影视片头的制作

影视片头是 3ds max 另一应用领域，虽然有其他的软件也可以完成这项工作，比如 Adobe 的 After Effects 等，但是使用 3ds max 自身提供的功能更方便、简单。在这个领域中，不仅要用到 3ds max 的动画控制功能，还会更多地用到 3ds max 中的特效，这就涉及到【Video Post】的使用。

第 12 章　角色模型与动画



角色模型的创建是 3ds max 模型创建中最为复杂的一部分。常用的方法是使用多边形建模。一般的流程是导入参考图，根据参考图来创建大体的模型，然后再进一步对各个细节进行刻画。

本书导读

本书的定位

本书适用于 3ds max 的初学者，也适用于正在使用 3ds max 进行动画制作的读者。本书以生动活泼的方式，对 3ds max 进行了透彻的理论分析；实例丰富、针对性强，让读者在学习的过程中感受3ds max带来的乐趣。特别是对未接触过3ds max的读者，也可以快速轻松入门。

本书的实例操作性很强，对于一些文字不易表达的练习，我们在配套光盘中附送了完整的视频教学录像，提供全程演示，使读者的学习更直观、更高效。

本书的配套光盘

本书的配套光盘，主要包含了三个方面的内容：

- 书中部分实例练习所需要的场景文件和素材。
- 场景文件中使用到的纹理贴图文件。
- 高分辨率、全中文讲解的部分视频教学录像。

技术支持

我们在制作图书的过程中，力求做到编写与创作的准确和完美，但仓促之中难免出现一些失误和不足，敬请广大读者批评指正。另外，读者在阅读的过程中，如果遇到什么问题，或者对本书有什么建议和意见，可通过我们的网站进行交流，以便我们及时改正和进一步提高，E-mail:zx@cgeden.com。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com