

● 学软件从实例学起进步才会突飞猛进，
本书从实例出发，系统讲解3ds Max、
VRay、Photoshop等软件在静帧图像
制作方面的权威技术

● **一线专家**
权威讲解3ds Max静帧表现主要命令操作

● **实例教学**
图文并茂诠释建模材质渲染后期技术



中文版

3ds Max + VRay

效果图制作 完全学习教程

贾琳 朱国忠 编著

含258个案例素材文件
+16小时全程超详细讲解语音视频教学



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS





中文版

3ds Max + VRay

效果图制作 完全学习教程

贾琳 朱国忠 编著

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关严厉打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-50856028

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

中文版3ds Max+VRay效果图制作完全学习教程 / 贾琳, 朱国忠编著.

— 北京: 中国青年出版社, 2016.1

ISBN 978-7-5153-3923-8

I. ①中… II. ①贾… ②朱… 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(2015)第248520号

中文版3ds Max+VRay效果图制作完全学习教程

贾琳 朱国忠 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 50856188 / 50856199

传 真: (010) 50856111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 张 鹏

责任编辑: 刘冰冰

封面设计: 彭 涛 吴艳峰

印 刷: 北京九天众诚印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 26.5

版 次: 2016 年 03 月北京第 1 版

印 次: 2016 年 03 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-3923-8

定 价: 79.90 元 (附赠 1DVD, 含语音视频教学 + 案例素材文件)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 50856188 / 50856199

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

前言

P R E F A C E

Autodesk公司推出的3ds Max 2015这款大名鼎鼎的软件分为两个生产线来生产和发行: 3ds Max 2015和3ds Max Design 2015。前者更面向娱乐专业人士, 后者则更适合建筑师、设计师和可视化专业人士。为了方便全世界用户, 该软件专门从3ds Max 2013版本开始提供了6种语言: 英文、法文、德文、日文、韩文、中文, 软件安装成功之后可以任意切换不同的语言版本。

本书特色

- (1) 本书以案例来讲解软件知识, 注重软件技术的实际应用。
- (2) 本书以模型——材质——灯光渲染——完整实例为主线来构建全书框架, 针对当前流行的室内表现来安排学习方向, 让读者学习之后能够很快转化为工作能力, 学以致用。
- (3) 通过经典实例的学习, 让读者学习到最流行的效果图制作技术。
- (4) 本书前四章以建模技术为主, 把室内表现和建筑表现常用的建模技术逐一呈现。
- (5) 本书第五章以常用标准材质为主线讲解常用的材质与贴图知识。
- (6) 本书第六章和第七章讲解了VRay渲染器的操作技术, 第七章是用一个玩具场景系统讲解从建模、材质、灯光到渲染后期的全部过程。
- (7) 本书第八章到第十一章全部安排成了室内效果图表现的经典实例, 讲解最实用的制作技术, 让读者学以致用。

内容提要

第01~04章主要介绍了3ds max Design 2015的工作界面与基本操作、室内表现和建筑表现的常用建模技术。第05~07章主要介绍了VRay渲染器的渲染技术以及制作完整场景的整套核心技术。第08~11章主要介绍了室内设计效果图的制作技术, 使用VRay渲染器如何渲染出照片级别的效果图和使用Photoshop进行图像后期处理的制作方法。

适用读者群

- 室内外效果图制作人员与学者
- 装饰装潢培训班学员与大中专院校相关专业师生
- CG艺术爱好者

本书在编写过程中力求做到选例经典、讲解精细, 但由于时间仓促和作者水平有限, 一些错误与不足在所难免, 如遇到技术性问题可以加3ds Max技术交流QQ群: 16113691, 随时交流。

编者



目 录

C O N T E N T S

Chapter 01 3ds Max Design 2015功能概述

本章主要引领读者初步认识和了解3ds Max Design 2015软件,从软件界面中各部分的名称到各项功能都给出了详细的讲解。

1.1 软件发展概述	013
1.2 功能区域的细分概述	014
1.2.1 菜单栏	014
1.2.2 主工具栏	015
1.2.3 视图和视图控制区	015
1.2.4 命令面板	015
1.2.5 动画控制区	016
1.2.6 状态行与提示行	016
1.2.7 工具收缩栏	016
1.2.8 视口布局选项卡	016
1.3 画室的石膏教具	017
1.3.1 标准几何体场景的建立	017
1.3.2 场景摄影机的建立	019
1.3.3 场景灯光的建立	020
1.3.4 场景材质的建立	021
1.3.5 场景的最后调整	022
1.3.6 场景的渲染	024
1.4 本章小结	025



Chapter 02 静物组合建模

使用3ds Max的修改器来完成场景建模是一种在实际工作中非常实用的建模手段,本实例就专门讲解了几个常用的修改器。

2.1 建模技术概述	026
2.1.1 可编辑样条曲线	027
2.2 可编辑样条曲线和修改命令建模综合使用——静物场景	029
2.2.1 创建剖面曲线	029
2.2.2 为模型加入车削修改器成型	031
2.2.3 调整苹果外形	032



2.2.4	塌陷苹果外形	033
2.2.5	苹果瓣模型的制作	034
2.2.6	苹果整体群组和复制	035
2.2.7	水果托盘模型的制作	036
2.2.8	容器模型的制作	038
2.2.9	茶杯模型的制作	040
2.2.10	酒杯模型的制作	043
2.2.11	完善场景模型	044
2.2.12	场景材质灯光的建立	044
2.2.13	渲染最终场景	047

2.3 本章小结 047

Chapter 03 修改器建模

修改器是3ds Max Design 2015中一类使用频率非常高的命令, 可用来修改模型外形, 控制贴图显示, 设置动画生成等, 所有修改器都位于【修改】面板的修改器列表中, 单击鼠标就可找到。为提高工作效率, 3ds Max仅显示可对当前模型使用的修改器。

3.1 修改面板概述 048

3.2 可编辑样条曲线和修改器的综合应用 ——Flower文字模型 050

3.2.1	创建文字	050
3.2.2	利用可编辑样条曲线修改图形	052
3.2.3	文字外形三维化	053
3.2.4	弯曲模型	054
3.2.5	沿路径旋转模型	054
3.2.6	文字双面倒角效果的制作	056
3.2.7	圆角模型的制作	056
3.2.8	模型材质的制作	059
3.2.9	完善场景	063
3.2.10	环境光照明的建立	064
3.2.11	渲染最终场景	066

3.3 本章小结 067

Chapter 04 中式座椅家具建模

利用3ds Max Design 2015中的【多边形建模】方式, 可以建立相对复杂的家具模型, 再配合【基础建模】和【修改器建模】, 就可以实现用3ds Max Design 2015制作任何风格与要求的家具模型。

4.1 中式设计风格以及家具风格概述 068

4.2	可编辑多边形建模的常用工具命令	069
4.3	可编辑多边形和修改器的综合应用 ——中式座椅模型	071
4.3.1	椅子面的制作	071
4.3.2	椅子腿的制作	073
4.3.3	椅子底座结构的制作	075
4.3.4	椅子靠背的制作	079
4.3.5	扶手模型的制作	083
4.3.6	雕花模型的制作	085
4.3.7	坐垫模型的制作	086
4.4	本章小结	088

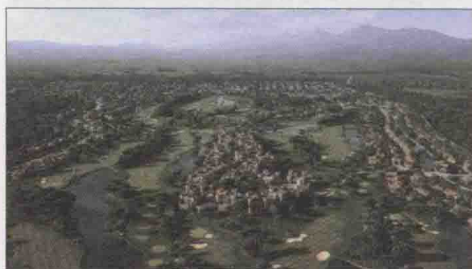
Chapter 05 标准材质贴图基础

材质编辑器是3ds Max Design 2015的一个重要模块，它可以让枯燥的模型产生栩栩如生的质感，从而模拟现实中的物体，如坚硬的钢铁、柔软的布料、细腻的水流、透明的玻璃等。

5.1	材质编辑器的简述	089
5.2	材质编辑器的功能区域划分	090
5.3	材质和贴图的理解	091
5.4	基础材质的综合应用——茶具组合	091
5.4.1	材质编辑器的切换	091
5.4.2	陶瓷罐子材质的制作	093
5.4.3	茶盘材质的制作	100
5.4.4	茶壶、茶杯材质的制作	102
5.4.5	书本材质的制作	103
5.4.6	制作芦苇杆、芦苇穗材质	105
5.4.7	桌布材质的制作	106
5.4.8	渲染最终场景	107
5.5	本章小结	108

Chapter 06 V-Ray渲染器和V-Ray材质

【默认扫描线渲染器】是3ds Max软件使用的原配渲染器，由于该渲染器在3ds Max 5版本之前没有自动的全局光照计算，因此在场景中建立灯光就是一件非常费事的过程。即使在【光能传递】和【光跟踪器】计算引擎出现之后，3ds Max的材质中模拟模糊反射也是一件不容易的事情，从而让场景的真实度大大降低。这一尴尬情况直到V-Ray渲染器的普及才得到有效解决。





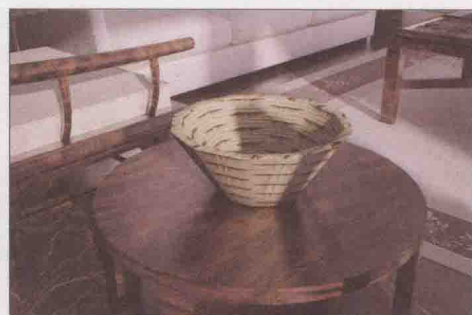
6.1	VRay渲染器简介	109
6.2	Slate材质编辑器	112
6.3	为模型瓦力创建材质并渲染	113
6.3.1	切换为VRay Adv 3.00.07渲染器工作环境	113
6.3.2	灯光照明的建立	114
6.3.3	间接光照的开启	116
6.3.4	黄漆材质的制作	118
6.3.5	履带材质的制作	121
6.3.6	亮光金属材质的制作	122
6.3.7	亚光金属材质的制作	123
6.3.8	灰漆材质的制作	125
6.3.9	手臂材质的制作	125
6.3.10	足球材质的制作	126
6.3.11	玻璃眼睛材质的制作	128
6.3.12	其余材质的制作	129
6.3.13	泥土和路面材质的制作	133
6.3.14	草地模型的制作	134
6.3.15	渲染最终场景	135
6.3.16	后期处理	139
6.4	本章小结	142

Chapter 07 玩具模型的创建与渲染

80后的朋友小时候大多都玩过积木和小火车等玩具，在那个时代这是大家最好的小伙伴，本案例将使用3ds Max Design 2015和VRay Adv 3.00.07来重现大家童年的场景。

7.1	儿时的记忆简介	143
7.2	场景模型的制作	144
7.2.1	U形墙体模型的制作	144
7.2.2	墙角线模型的制作	145
7.2.3	木地板模型的制作	147
7.2.4	木鼓、绳子、皮套模型的制作	148
7.2.5	小车模型的制作	153
7.2.6	木鼓棒模型的制作	182
7.2.7	多面体盒子模型的制作	183
7.2.8	飞镖盘和飞镖模型的制作	184
7.2.9	弹珠模型的制作	187
7.3	场景摄影机的创建	188
7.4	场景灯光的创建	189
7.4.1	渲染草图设置	189

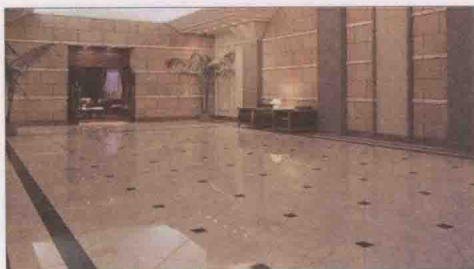
7.4.2	主光源的建立	190
7.4.3	辅助光源的建立	191
7.5	场景材质的制作	193
7.5.1	墙体材质的制作	193
7.5.2	墙角线材质的制作	195
7.5.3	木地板材质的制作	197
7.5.4	木鼓材质的制作	198
7.5.5	小车材质的制作	204
7.5.6	多面体材质的制作	211
7.5.7	飞镖盘和飞镖材质的制作	213
7.5.8	弹珠材质的制作	215
7.5.9	木鼓棒材质的制作	217
7.6	场景整体效果的调整及渲染	218
7.6.1	场景灯光、空间的调整	218
7.6.2	场景的灯光细分设置	221
7.6.3	场景的VRay材质细分设置	221
7.6.4	VRay渲染面板的设置	222
7.6.5	AO大图渲染的设置	224
7.6.6	Object彩色通道大图渲染的设置	226
7.7	后期处理	227
7.7.1	合并大图及整体调整	227
7.7.2	局部细节的调整	229
7.7.3	最后整体的调整	235
7.8	本章小结	238



Chapter 08 客厅模型的创建与渲染

家装设计是一门重要的学科，而一套房子中最需要设计师去斟酌的则是客厅空间，客厅代表了一个家庭的门面，体现了主人的审美品位和社会地位，本案例就带领大家制作一个中式风格的客厅效果。

8.1	场景简介	239
8.2	长方体模型的制作	239
8.3	房体模型的制作	241
8.4	窗户、推拉门模型的制作	244
8.5	房间墙壁层次的制作	247
8.6	房间主体的延伸	251
8.7	重合面的处理	254
8.8	场景模型的管理	255



8.9 合并家具模型	257
8.10 建立摄影机调整构图	257
8.11 场景材质的制作	260
8.11.1 大理石材质的制作	260
8.11.2 乳胶漆材质的制作	262
8.11.3 胡桃木材质的制作	263
8.11.4 布料材质的制作	264
8.11.5 瓷器材质的制作	266
8.11.6 灯布材质的制作	266
8.11.7 金属、自发光材质的制作	267
8.11.8 石材材质的制作	268
8.11.9 玻璃材质的制作	269
8.11.10 地毯材质的制作	269
8.11.11 文化石材质的制作	270
8.11.12 藤筐材质的制作	271
8.12 场景灯光的建立	272
8.13 整体调整	277
8.14 渲染最终图像	278
8.14.1 光子图的设置	278
8.14.2 最终大图的设置	280
8.14.3 AO大图的渲染设置	281
8.14.4 Object彩色通道大图的渲染设置	283
8.15 后期处理	284
8.15.1 合并大图及整体调整	284
8.15.2 局部细节的调整	285
8.15.3 最后的整体调整	287
8.16 本章小结	291

Chapter 09 地铁车厢场景的渲染

都市的地铁成就了快速交通，成了很多上班族每天必须乘坐的有效工具。每天末班的地铁载满了沉沉的疲惫感，当旅客都下车之后，在车厢内可以看到的是剩余的工作压力、紧张以及一丝对家的港湾的期待。

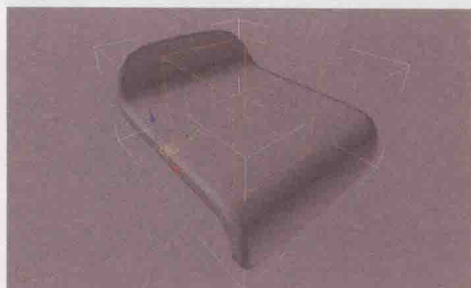
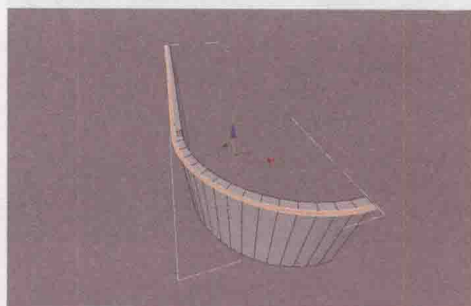
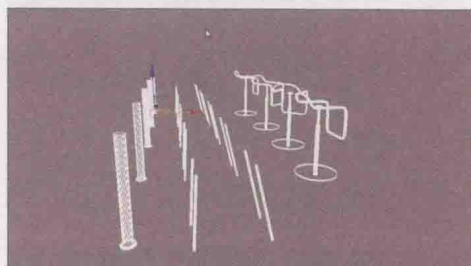
9.1 本例概述	292
9.2 渲染器的设置	293
9.3 列车灯光的建立	293
9.4 列车材质的制作	296
9.4.1 地板材质的制作	296
9.4.2 墙面材质的制作	300

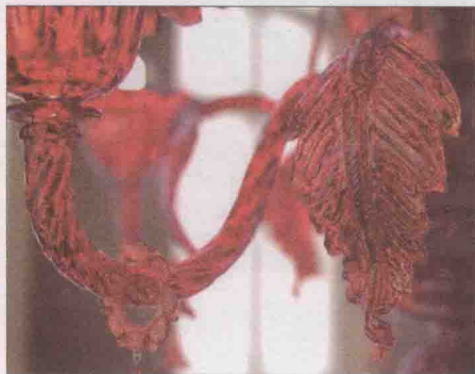
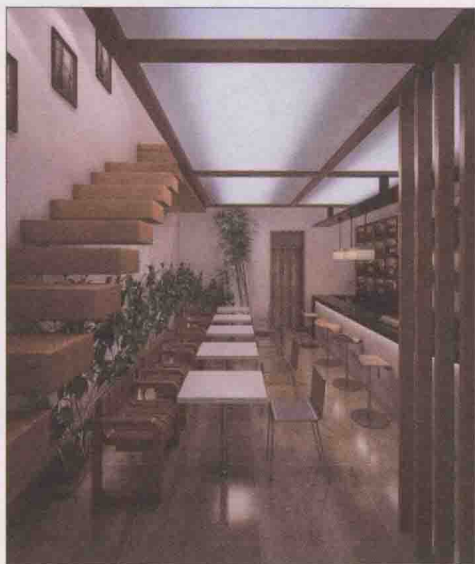
9.4.3	列车门材质的制作	301
9.4.4	列车顶部材质的制作	302
9.4.5	空调外层壳材质的制作	302
9.4.6	座椅皮革材质的制作	303
9.4.7	车窗材质的制作	305
9.4.8	座位侧面有机玻璃材质的制作	305
9.4.9	扶手不锈钢材质的制作	306
9.4.10	磨砂不锈钢材质的制作	307
9.4.11	车顶灯材质的制作	307
9.4.12	包窗皮革材质的制作	308
9.4.13	白色塑料材质的制作	309
9.4.14	报纸材质的制作	310
9.4.15	广告招贴材质的制作	311
9.4.16	酒瓶材质的制作	312
9.4.17	塑料袋材质的制作	315
9.4.18	剩余材质的制作	316
9.5	整体调整	318
9.6	渲染最终图像	319
9.6.1	光子图的设置	319
9.6.2	最终大图的设置	321
9.6.3	AO大图的渲染设置	322
9.6.4	Object彩色通道大图的渲染设置	323
9.7	图像后期处理	324
9.7.1	拼合图像	324
9.7.2	图像校色	325
9.7.3	增加细节	327
9.7.4	素描关系强调	329
9.7.5	最后的整体调整	331
9.8	本章小结	335

Chapter 10 小型酒吧场景渲染

酒吧是一个让人在忙碌一天之后可以得到释放的场所，配合悠扬的音乐和各式各样的美酒，休闲放松的目的就可以轻松达到。

10.1	本例概述	336
10.2	VR-物理摄影机	337
10.3	渲染器设置与摄影机的调整	337
10.4	酒吧灯光的建立	339
10.5	酒吧材质的建立	343
10.5.1	地板材质的建立	343





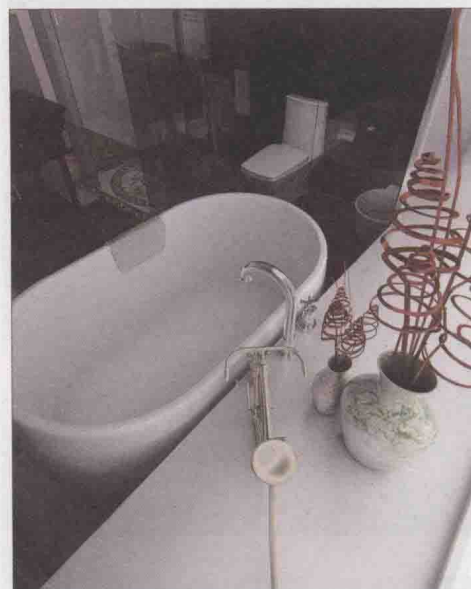
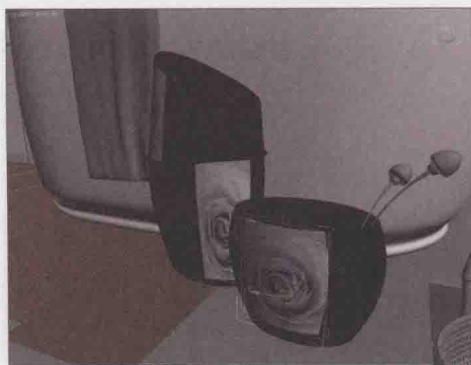
10.5.2	墙面材质的建立	345
10.5.3	木纹材质的建立	346
10.5.4	玻璃材质的建立	348
10.5.5	桌子材质的建立	349
10.5.6	不锈钢材质的建立	349
10.5.7	黑色烤漆材质的建立	350
10.5.8	吧台椅坐垫材质的建立	351
10.5.9	灯罩材质的建立	352
10.5.10	红酒瓶材质的建立	353
10.5.11	植物材质的建立	354
10.6	渲染最终图像	356
10.6.1	光子图的设置	356
10.6.2	最终大图的设置	358
10.6.3	AO大图的渲染设置	358
10.6.4	Object彩色通道大图的渲染设置	359
10.7	图像后期处理	359
10.7.1	合并大图及整体调整	359
10.7.2	局部细节的调整	360
10.7.3	最后的整体调整	364
10.8	本章小结	366

Chapter 11 主卧室卫生间场景的渲染

本案例的材料色彩搭配是一大亮点,其整体效果清晰亮丽,因此在渲染的时候设置了阴天的气氛,重点突出其优秀的色彩搭配。

11.1	本例概述	367
11.1.1	主卧室以及卫生间设计要点	367
11.1.2	本例主卫生间的表现技术要点	369
11.2	VRay曝光控制的概述和使用	369
11.2.1	线性倍增曝光控制	369
11.2.2	指数曝光控制	370
11.2.3	HSV指数曝光控制	371
11.2.4	强度指数曝光控制	371
11.2.5	伽玛校正曝光控制	371
11.2.6	强度伽玛曝光控制	372
11.2.7	莱因哈德曝光控制	372
11.3	图像色彩关系的构成	373
11.3.1	色彩关系的清新与沉闷	373
11.3.2	色彩关系的华丽与朴素	373
11.3.3	色彩关系的热情与冷漠	374
11.4	设置渲染器	375

11.5	洗手间灯光的建立	376
11.5.1	使用VRay面光源建立环境光	376
11.5.2	使用VRayIES光源建立人工光	377
11.6	洗手间材质的制作	378
11.6.1	复合木地板材质的制作	378
11.6.2	墙面材质的制作	379
11.6.3	黑色背漆玻璃材质的制作	379
11.6.4	地砖材质的制作	380
11.6.5	家具材质的制作	381
11.6.6	第二种石材地砖材质的制作	382
11.6.7	搪瓷材质的制作	382
11.6.8	钢化玻璃材质的制作	383
11.6.9	黄漆材质的制作	383
11.6.10	雕花材质的制作	384
11.6.11	毛玻璃材质的制作	384
11.6.12	地面拼花材质的制作	385
11.6.13	热水器材质的制作	386
11.6.14	黑釉瓷材质的制作	386
11.6.15	磨砂镀金材质的制作	387
11.6.16	浴巾材质的制作	387
11.6.17	不锈钢材质的制作	388
11.6.18	防滑砖材质的制作	389
11.6.19	洗手池材质的制作	390
11.6.20	方毯材质的制作	391
11.6.21	织物材质的制作	392
11.6.22	花卉材质的制作	393
11.6.23	窗帘材质的制作	394
11.6.24	瓷器材质的制作	394
11.6.25	蜡烛材质的制作	395
11.6.26	塑料管材质的制作	396
11.6.27	剩余材质的制作	397
11.7	整体调整	399
11.8	渲染最终图像	401
11.8.1	光子图的设置	401
11.8.2	最终大图的设置	403
11.8.3	AO大图的渲染设置	403
11.8.4	Object彩色通道大图的渲染设置	404
11.9	图像后期处理	405
11.9.1	拼合图像	405
11.9.2	图像校色	406
11.9.3	添加背景	408
11.9.4	最后的整体调整	409
11.10	本章小结	411





中文版

3ds Max + V-Ray

效果图制作 完全学习教程

贾琳 朱国忠 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-50856028

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

中文版3ds Max+VRay效果图制作完全学习教程 / 贾琳, 朱国忠编著.

— 北京: 中国青年出版社, 2016.1

ISBN 978-7-5153-3923-8

I. ①中… II. ①贾… ②朱… 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(2015)第248520号

中文版3ds Max+VRay效果图制作完全学习教程

贾琳 朱国忠 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 50856188 / 50856199

传 真: (010) 50856111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 张 鹏

责任编辑: 刘冰冰

封面设计: 彭 涛 吴艳峰

印 刷: 北京九天众诚印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 26.5

版 次: 2016 年 03 月北京第 1 版

印 次: 2016 年 03 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-3923-8

定 价: 79.90 元(附赠 1DVD, 含语音视频教学+案例素材文件)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 50856188 / 50856199

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

前言

P R E F A C E

Autodesk公司推出的3ds Max 2015这款大名鼎鼎的软件分为两个生产线来生产和发行：3ds Max 2015和3ds Max Design 2015。前者更面向娱乐专业人士，后者则更适合建筑师、设计师和可视化专业人士。为了方便全世界用户，该软件专门从3ds Max 2013版本开始提供了6种语言：英文、法文、德文、日文、韩文、中文，软件安装成功之后可以任意切换不同的语言版本。

本书特色

- (1) 本书以案例来讲解软件知识，注重软件技术的实际应用。
- (2) 本书以模型——材质——灯光渲染——完整实例为主线来构建全书框架，针对当前流行的室内表现来安排学习方向，让读者学习之后能够很快转化为工作能力，学以致用。
- (3) 通过经典实例的学习，让读者学习到最流行的效果图制作技术。
- (4) 本书前四章以建模技术为主，把室内表现和建筑表现常用的建模技术逐一呈现。
- (5) 本书第五章以常用标准材质为主线讲解常用的材质与贴图知识。
- (6) 本书第六章和第七章讲解了VRay渲染器的操作技术，第七章是用一个玩具场景系统讲解从建模、材质、灯光到渲染后期的全部过程。
- (7) 本书第八章到第十一章全部安排成了室内效果图表现的经典实例，讲解最实用的制作技术，让读者学以致用。

内容提要

第01~04章主要介绍了3ds max Design 2015的工作界面与基本操作、室内表现和建筑表现的常用建模技术。第05~07章主要介绍了VRay渲染器的渲染技术以及制作完整场景的整套核心技术。第08~11章主要介绍了室内设计效果图的制作技术，使用VRay渲染器如何渲染出照片级别的效果图和使用Photoshop进行图像后期处理的制作方法。

适用读者群

- 室内外效果图制作人员与学者
- 装饰装潢培训班学员与大中专院校相关专业师生
- CG艺术爱好者

本书在编写过程中力求做到选例经典、讲解精细，但由于时间仓促和作者水平有限，一些错误与不足在所难免，如遇到技术性问题可以加3ds Max技术交流QQ群：16113691，随时交流。

编者



目录

CONTENTS

Chapter 01 3ds Max Design 2015功能概述

本章主要引领读者初步认识和了解3ds Max Design 2015软件,从软件界面中各部分的名称到各项功能都给出了详细的讲解。

1.1 软件发展概述	013
1.2 功能区域的细分概述	014
1.2.1 菜单栏	014
1.2.2 主工具栏	015
1.2.3 视图和视图控制区	015
1.2.4 命令面板	015
1.2.5 动画控制区	016
1.2.6 状态行与提示行	016
1.2.7 工具收缩栏	016
1.2.8 视口布局选项卡	016
1.3 画室的石膏教具	017
1.3.1 标准几何体场景的建立	017
1.3.2 场景摄影机的建立	019
1.3.3 场景灯光的建立	020
1.3.4 场景材质的建立	021
1.3.5 场景的最后调整	022
1.3.6 场景的渲染	024
1.4 本章小结	025

Chapter 02 静物组合建模

使用3ds Max的修改器来完成场景建模是一种在实际工作中非常实用的建模手段,本实例就专门讲解了几个常用的修改器。

2.1 建模技术概述	026
2.1.1 可编辑样条曲线	027
2.2 可编辑样条曲线和修改命令建模综合使用——静物场景	029
2.2.1 创建剖面曲线	029
2.2.2 为模型加入车削修改器成型	031
2.2.3 调整苹果外形	032

