



多媒体视频教学光盘

包含书中案例的素材文件、完成文件和教学视频



中文版

3ds Max 2013/VRay 效果图制作从新手到高手

时代印象
TIMES IMPRESSION

曹茂鹏 瞿颖健 编著



完全的知识讲解

全书细致全面讲解了3ds Max 2013与VRay效果图制作的功能命令，是真正的完全自学手册。



详实的目录检索

精心制作的目录，涵盖了3ds Max 2013与VRay效果图制作的全部功能命令和本书所有的案例内容，读者可以准确快速地找到所需信息。



完备的学习方案

近480页的学习资料，100个新手练习、25个高手进阶、14个综合案例、139集视频教学录像，绝对超值完备的学习方案，让您轻松晋级为3ds Max高手。



完整的视频教学

139集视频教学录像，无论是新手练习、高手进阶，还是综合实例都配有教学录像，读者可以书盘结合，轻松上手。



丰富的教学实例

100个新手练习、25个高手进阶和14个综合案例，教程与案例结合，方便读者在短时间内掌握并巩固所学知识。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



中文版

3ds Max 2013/VRay 效果图制作从新手到高手

时代印象
TIMES IMPRESSION

曹茂鹏 瞿颖健 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

中文版3ds Max 2013/VRay效果图制作从新手到高手
/ 时代印象, 曹茂鹏, 瞿颖健编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2013.9
ISBN 978-7-115-32204-3

I. ①中… II. ①时… ②曹… ③瞿… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第156919号

内 容 提 要

这是一本系统讲解使用3ds Max+VRay进行效果图制作的图书, 全书以制作效果图的基本流程为主线, 从创建模型、放置摄影机、制作材质、布置灯光、渲染输出, 到后期处理, 每一个流程都有相对应的章节进行细致介绍, 并且理论结合实战, 是入门级读者快速掌握3ds Max效果图制作技术的必备参考书。

本书主要是针对效果图制作的相关技术, 所以在教学内容上做了精心筛选, 如建模方面就重点介绍了多边形建模, 非常实用。对于材质、灯光、摄影机、渲染方面的技术, 本书围绕3ds Max和VRay同时展开, 因为VRay也有自身的材质、灯光和摄影机功能, 渲染能力也是极为出色的, 这也是VRay能够成为当前主流渲染器的核心因素。

本书主要针对零基础的读者而开发, 从理论到技术, 再到应用和提高, 案例配置也遵循高低搭配的原则, 让读者在学习过程中稳步提高, 真正实现从新手到高手的蜕变。大量的应用型案例不仅让读者轻松有效地掌握了软件技术, 而且还拓展了读者的视野, 为工作就业奠定了良好的基础。

本书适合作为初、中级读者学习效果图制作的入门及提高参考书, 图书附赠1张DVD教学光盘, 内容包括本书所有案例文件、素材文件、贴图文件和多媒体教学录像。

-
- ◆ 编 著 时代印象 曹茂鹏 瞿颖健
责任编辑 孟飞飞
责任印制 方 航
 - ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 29 彩插: 8
字数: 978千字 2013年9月第1版
印数: 1-4 000册 2013年9月北京第1次印刷
-

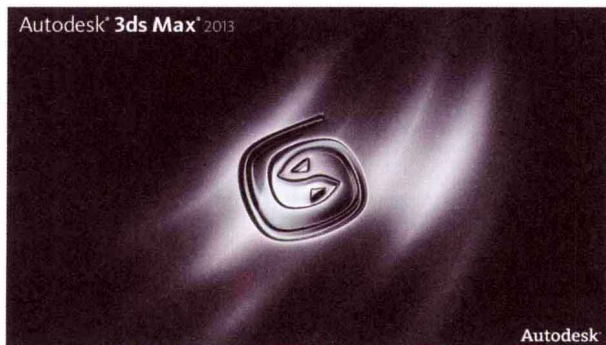
定价: 98.00元(附光盘)

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

第1章 3ds Max 2013的入门31

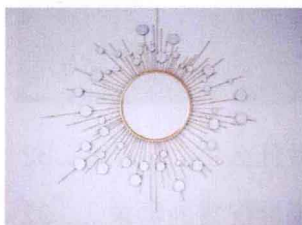
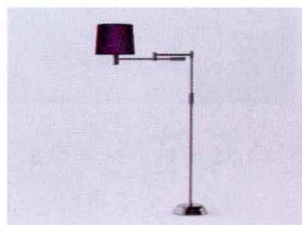
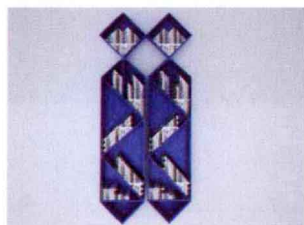


1.1 3ds Max 2013可以做什么	32	新手练习——设置快捷键	39
1.2 3ds Max 2013对软硬件配置的需求	32	1.4.6 主工具栏	40
1.2.1 可以流畅运行3ds Max 2013的硬件配置	32	新手练习——调出隐藏的工具栏	44
1.2.2 运行3ds Max 2013的最佳系统平台	32	新手练习——使用过滤器选择场景中的灯光	44
1.3 3ds Max 2013与第三方插件	33	新手练习——使用“按名称选择”工具选择对象	45
1.3.1 3ds Max模型插件	33	新手练习——使用“套索选择区域”工具选择对象	45
1.3.2 3ds Max渲染插件	33	新手练习——窗口/交叉工具	45
1.3.3 3ds Max特效插件	33	新手练习——使用“选择并缩放”工具调整花瓶的形状	46
1.3.4 第三方插件的使用和管理	33	新手练习——使用“角度捕捉切换”工具制作挂钟	47
1.4 3ds Max 2013的工作界面	34	新手练习——复制对象	47
1.4.1 安装3ds Max 2013	34	新手练习——移动复制对象	48
1.4.2 运行3ds Max 2013	34	新手练习——旋转复制对象	48
1.4.3 3ds Max界面构成	35	新手练习——关联复制对象	48
1.4.4 标题栏	35	新手练习——参考坐标系	49
新手练习——导入外部文件	36	新手练习——对齐工具	49
新手练习——导出场景对象	36	新手练习——在渲染前保存要渲染的图像	50
新手练习——合并场景文件	36	新手练习——保存渲染图像	50
新手练习——归档场景	37	1.4.7 视口区域	51
1.4.5 菜单栏	37	新手练习——视口布局设置	51
新手练习——设置文件自动备份	38		
新手练习——3ds Max 2013的单位设置	39		

新手练习——自定义视口颜色	52
新手练习——对象的隐藏与显示	53
新手练习——对象的冻结与解冻	53
1.4.8 命令面板	54
1.4.9 时间尺	55
新手练习——调节时间线滑块来观察动画效果	55
1.4.10 状态栏	55
1.4.11 时间控制按钮	55

1.4.12 视图控制按钮	56
新手练习——使用所有视图中可用的控件	57
新手练习——使用透视图和正交视图中可用的控件	57
新手练习——使用摄影机视图中可用的控件	58
新手练习——3ds Max 2013故障恢复方法	58
新手练习——熟悉项目工作流程	59

第2章 基本建模技术——几何体建模.....61



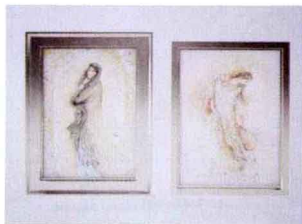
2.1 创建标准基本体	62
2.1.1 长方体	62
新手练习——利用长方体制作简约橱柜	62
新手练习——利用长方体制作组合茶几	64
高手进阶——利用长方体创建简约书架模型	65
2.1.2 圆锥体	66
2.1.3 球体	67
2.1.4 几何球体	67
2.1.5 圆柱体	68
新手练习——利用标准基本体制作落地灯	68
新手练习——利用圆柱体制作镜子的模型	69
2.1.6 管状体	69
新手练习——利用标准基本体制作茶几	70
新手练习——利用标准基本体创建简约台灯的模型	71

新手练习——利用管状体和圆柱体创建水晶台灯模型	72
2.1.7 圆环	73
2.1.8 四棱锥	74
2.1.9 茶壶	74
2.1.10 平面	74
2.2 创建扩展基本体	74
2.2.1 异面体	75
2.2.2 切角长方体	75
新手练习——利用切角长方体创建椅子模型	75
2.2.3 切角圆柱体	76
2.2.4 胶囊	77
2.2.5 L-Ext/C-Ext	77
2.2.6 软管	77

新手练习——制作欧式柱	78	新手练习——NURBS建模之创意椅子	97
2.3 创建复合对象	79	2.5 创建mental ray对象	98
2.3.1 复合对象的命令面板	79	2.6 创建VRay对象	99
2.3.2 变形	79	2.6.1 VRay代理	99
2.3.3 散布	80	新手练习——利用VRay代理物体创建剧场 100	
2.3.4 一致	81	2.6.2 VRay毛皮	101
2.3.5 连接	82	新手练习——利用VRay毛皮制作地毯	102
2.3.6 水滴网格	83	2.6.3 VRay平面	103
2.3.7 图形合并	84	2.6.4 VRay球体	103
2.3.8 布尔	85	2.7 创建门	103
2.3.9 地形	86	2.7.1 枢轴门	104
2.3.10 放样	88	2.7.2 推拉门	105
2.3.11 网格化	88	2.7.3 折叠门	105
2.3.12 ProBoolean	89	2.8 创建窗	105
高手进阶——制作烟灰缸	90	2.9 创建楼梯	106
2.3.13 ProCuttler	91	2.9.1 “参数”卷展栏	106
2.4 创建NURBS曲面	92	2.9.2 “侧弦”卷展栏	107
2.4.1 创建NURBS对象	92	2.9.3 “支撑梁”卷展栏	107
2.4.2 编辑NURBS对象	94	2.9.4 “栏杆”卷展栏	107
2.4.3 NURBS创建工具箱	95	2.10 创建AEC扩展	107
新手练习——NURBS建模之抱枕	96	2.10.1 植物	107
		2.10.2 栏杆	108
		2.10.3 墙	109

第3章 高级建模技术——图形建模

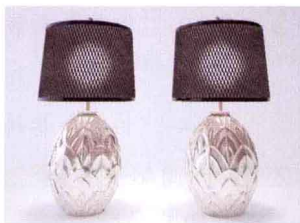
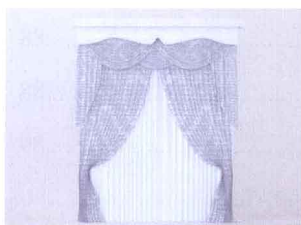
111



3.1 创建样条线	112	3.1.3 螺旋线	116
3.1.1 线	112	3.1.4 其他样条线	116
新手练习——制作卡通猫咪	113	3.2 扩展样条线	116
3.1.2 文本	115	3.2.1 墙矩形	116
新手练习——制作创意字母	115	3.2.2 通道	117

3.2.3 角度	117	3.4 创建NURBS曲线.....	124
3.2.4 T形	117	3.4.1 NURBS对象类型	124
3.2.5 宽法兰	117	3.4.2 创建NURBS曲线	125
3.3 可编辑样条线	118	3.4.3 转换NURBS对象	125
3.3.1 把样条线转换为可编辑样条线	118	3.4.4 “创建曲线”卷展栏	125
3.3.2 编辑样条线	118	3.4.5 NURBS创建工具箱	125
新手练习——利用样条线制作办公椅子	121	新手练习——制作花瓶	126
新手练习——利用样条线创建书柜	123	高手进阶——NURBS建模之椅子	126
高手进阶——利用样条线放样制作画框	123		

第4章 高级建模技术——修改器运用129



4.1 修改面板	130	4.7.3 FFD	135
4.2 修改器的排序	130	4.7.4 车削	136
4.3 启用与禁用修改器	131	4.7.5 挤出	137
4.4 编辑修改器	131	新手练习——制作台灯	137
4.5 塌陷修改器堆栈	131	新手练习——制作茶几	139
4.6 修改器的分类	132	高手进阶——制作窗帘	140
4.6.1 选择修改器	132	4.7.6 圆角/切角	141
4.6.2 世界空间修改器	132	4.7.7 修剪/延伸	142
4.6.3 对象空间修改器	133	4.7.8 可渲染样条线	142
4.7 常用修改器	133	4.7.9 拉伸	143
4.7.1 弯曲	133	4.7.10 挤压	143
新手练习——制作空心管	133	4.7.11 松弛	143
4.7.2 扭曲	134	4.7.12 涟漪	144
新手练习——制作大厦	134		

新手练习——制作咖啡	144	4.7.19 倒角	151
4.7.13 切片	145	新手练习——制作牌匾	151
4.7.14 影响区域	145	4.7.20 倒角剖面	152
4.7.15 镜像	145	新手练习——制作果盘	153
4.7.16 壳	146	4.7.21 置换	154
新手练习——制作冰激凌	146	新手练习——制作毛巾	154
4.7.17 平滑	147	4.7.22 噪波	155
新手练习——制作樱桃	148	4.7.23 晶格	155
4.7.18 优化	150	高手进阶——制作水晶灯	156
新手练习——利用超级优化修改器减少模型 面数	150	4.7.24 扫描	157

第5章 高手建模技术——多边形建模.....161



5.1 网格建模	162	5.1.12 编辑法线	168
5.1.1 将对象转换为可编辑网格	162	5.1.13 四边形网格化	170
5.1.2 编辑网格对象	162	5.1.14 ProOptimizer (专业优化器)	170
5.1.3 面挤出	165	5.1.15 顶点绘制	170
5.1.4 法线	165	5.1.16 平滑	170
5.1.5 细化	166	5.1.17 网格平滑	170
5.1.6 STL检查	166	5.1.18 涡轮平滑	172
5.1.7 补洞	166	新手练习——网格建模之浴缸	172
5.1.8 优化	167	新手练习——网格建模之双人沙发	174
5.1.9 MultiRes (多分辨率)	167	新手练习——网格建模之椅子	176
5.1.10 顶点焊接	168	高手进阶——网格建模之斗柜	179
5.1.11 对称	168	5.2 面片建模	182

5.2.1 将对象转化为可编辑面片	182
5.2.2 编辑面片	183
5.2.3 删除面片	185
5.3 多边形建模	185
5.3.1 将对象转换为多边形	185
5.3.2 编辑多边形对象	186
新手练习——多边形建模之公共椅子	192

新手练习——多边形建模之办公大楼	193
新手练习——多边形建模之时尚书架	195
新手练习——多边形建模之现代沙发	196
高手进阶——多边形建模之台盆	199
高手进阶——多边形建模之室内装饰花	203
高手进阶——多边形建模之柜子	205

第6章 摄影机.....209



6.1 真实摄影机的结构	210
6.1.1 传统相机成像过程	210
6.1.2 数码相机成像过程	210
6.2 摄影机的相关术语	210
6.2.1 镜头	210
6.2.2 焦平面	211
6.2.3 光圈	211
6.2.4 快门	212
6.2.5 胶片感光度	212

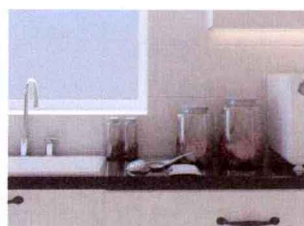
6.3 3ds Max中的摄影机	212
6.3.1 目标摄影机	213
新手练习——利用目标摄影机制作餐桌景深效果	214
新手练习——利用目标摄影机制作运动模糊	215
6.3.2 VRay物理摄影机	216
新手练习——测试VRay物理摄影机的光晕	218
新手练习——测试VRay物理摄影机的快门速度	219
新手练习——测试VRay物理摄影机的缩放因子	221

第7章 灯光.....223



7.1 灯光的应用.....	224	7.3.8 mr Area Spot.....	242
7.1.1 灯光的作用	224	7.4 VRay灯光.....	243
7.1.2 3ds Max灯光的基本属性.....	224	7.4.1 VR灯光.....	243
7.1.3 3ds Max灯光的照明原则.....	225	新手练习——利用VRay灯光制作休息室日光效果	244
7.1.4 3ds Max灯光的分类.....	226	新手练习——利用VRay灯光制作化妆间日光效果	245
7.2 光度学灯光.....	227	新手练习——利用VRay灯光制作壁灯效果	247
7.2.1 目标灯光	227	新手练习——利用VRay灯光制作烛光效果	248
新手练习——利用目标灯光制作射灯效果	229	新手练习——利用VRay灯光制作工业产品灯光	249
高手进阶——利用目标灯光制作客厅射灯效果	230	新手练习——利用VRay灯光制作时尚西餐厅灯光	250
7.2.2 自由灯光	233	高手进阶——利用VRay灯光模拟灯带效果	252
7.2.3 mr天空门户	233	高手进阶——利用VRay灯光制作台灯效果	254
7.3 标准灯光	233	7.4.2 VR太阳	256
7.3.1 目标聚光灯	233	新手练习——利用VRay太阳制作客厅正午阳光效果	257
新手练习——利用目标聚光灯制作舞台灯光	236	7.4.3 VRay天空	259
高手进阶——利用目标聚光灯模拟客厅夜景效果	238	7.4.4 VRayIES	259
7.3.2 Free Spot.....	240	新手练习——利用VRayIES制作洗手间灯光效果	259
7.3.3 目标平行光	240	高手进阶——灯光综合运用制作欧式卧室灯光	260
7.3.4 自由平行光	241	高手进阶——灯光综合运用制作中式卧室灯光	262
7.3.5 泛光	241	高手进阶——灯光综合运用制作卫生间灯光	265
7.3.6 天光	241		
7.3.7 mr Area Omni	242		

第8章 材质与贴图.....269



8.1 初识材质	270	8.1.2 材质的制作流程	271
8.1.1 什么是材质	270	8.2 材质编辑器.....	271

8.2.1 菜单栏	271	8.6.2 VRay材质包裹器	303
8.2.2 材质球示例窗	273	8.6.3 VRay快速SSS.....	304
8.2.3 工具按钮栏	274	8.6.4 VRay覆盖材质	304
8.2.4 参数控制区	275	8.6.5 VRay发光材质	305
8.3 材质资源管理器	276	8.6.6 VRay双面材质	305
8.3.1 场景面板	277	8.6.7 VRay混合材质	306
8.3.2 材质面板	279	新手练习——制作钻戒	306
8.4 材质/贴图浏览器	279	高手进阶——制作银器	307
8.4.1 材质/贴图浏览器的基本功能	279	8.7 标准贴图	309
8.4.2 材质/贴图浏览器的构成	279	8.7.1 认识程序贴图	309
8.5 3ds Max中的材质.....	280	8.7.2 位图贴图	312
8.5.1 标准材质	280	新手练习——制作木质衣柜	316
新手练习——制作绒布材质	285	8.7.3 平铺程序贴图	317
高手进阶——制作雪山	286	新手练习——制作瓷砖	318
8.5.2 混合材质	288	8.7.4 衰减程序贴图	319
新手练习——制作窗帘	289	高手进阶——制作水墨效果	319
高手进阶——制作雕花玻璃.....	290	8.7.5 噪波程序贴图	320
8.5.3 Ink'n Paint (墨水油漆) 材质	291	8.7.6 混合程序贴图	321
新手练习——制作卡通效果	292	8.8 VRay程序贴图	321
8.5.4 多维/子对象材质	293	8.8.1 VRayHDRI	321
8.6 VRay材质.....	294	8.8.2 VRay位图过滤	321
8.6.1 VRayMtl材质	294	8.8.3 VRay合成贴图	322
新手练习——制作玻璃材质	297	8.8.4 VRay污垢	322
新手练习——制作灯罩材质	298	8.8.5 VRay线框贴图	322
新手练习——制作水材质	299	8.8.6 VRay颜色	323
新手练习——制作金材质	300	8.8.7 VRay贴图	323
新手练习——制作水晶灯材质	301	新手练习——制作沙发材质	324
高手进阶——制作汽车材质	302	新手练习——制作瓷器材质	325
		新手练习——制作皮手套材质	326
		高手进阶——制作食物材质	327

第9章 渲染.....331



9.1 显示器的校色	332	9.4 3ds Max渲染帧窗口	340
9.1.1 显示器对比度的调节方法	332	9.5 V-Ray渲染器	341
9.1.2 显示器亮度的调节方法	332	9.5.1 V-Ray选项卡	342
9.1.3 显示器伽玛值的调整方法	332	9.5.2 “间接照明”选项卡	350
9.2 渲染的基本常识	333	9.5.3 “设置”选项卡	357
9.2.1 渲染基本概念	333	新手练习——灯光材质渲染综合应用之卫生间	359
9.2.2 常用渲染器的类型	333	新手练习——灯光材质渲染综合应用之客厅一角	364
9.2.3 渲染工具	333	新手练习——灯光材质渲染综合应用之卧室	369
9.3 渲染的基本参数设置	334	高手进阶——灯光材质渲染综合应用之厨房	375
9.3.1 设置公用参数	334	高手进阶——灯光材质渲染综合应用之现代风格餐厅	381
9.3.2 设置Render Elements (渲染元素) 参数	338		

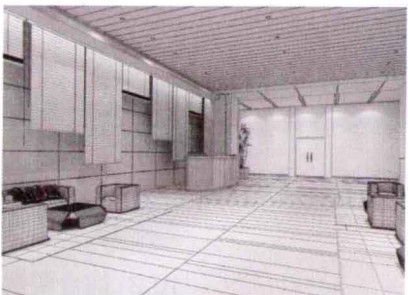
第10章 家装篇.....387



10.1 综合实例——豪华欧式卧室夜晚效果	388	10.1.3 灯光设置	391
10.1.1 材质制作	388	10.1.4 设置最终渲染参数	393
10.1.2 设置测试渲染参数	390	10.2 综合实例——现代卧室儿童房日景效果	394

10.2.1 材质制作	394	10.6 综合实例——简欧厨房夜景效果	420
10.2.2 设置测试渲染参数	396	10.6.1 材质制作	420
10.2.3 灯光设置	397	10.6.2 设置测试渲染参数	422
10.2.4 设置最终渲染参数	399	10.6.3 灯光设置	423
10.3 综合实例——客厅日景效果	400	10.6.4 设置最终渲染参数	425
10.3.1 材质制作	400	10.7 综合实例——休息室阳光表现	426
10.3.2 设置测试渲染参数	402	10.7.1 材质制作	426
10.3.3 灯光设置	403	10.7.2 设置测试渲染参数	428
10.3.4 设置最终渲染参数	406	10.7.3 灯光设置	429
10.4 综合实例——现代客厅日景效果	407	10.7.4 设置最终渲染参数	431
10.4.1 材质制作	407	10.8 综合实例——奢华欧式书房日景	432
10.4.2 设置测试渲染参数	409	10.8.1 材质制作	432
10.4.3 灯光设置	410	10.8.2 设置测试渲染参数	435
10.4.4 设置最终渲染参数	412	10.8.3 灯光设置	436
10.5 综合实例——现代厨房阴天气氛表现	413	10.8.4 设置最终渲染参数	439
10.5.1 材质制作	413	10.9 综合实例——豪华欧式卫生间	440
10.5.2 设置测试渲染参数	416	10.9.1 材质制作	440
10.5.3 灯光设置	417	10.9.2 设置测试渲染参数	442
10.5.4 设置最终渲染参数	419	10.9.3 灯光设置	443
10.5.5 后期处理	419	10.9.4 设置最终渲染参数	446

第11章 工装篇447



11.1 综合实例——中式接待室日景效果...	448
11.1.1 材质制作.....	448
11.1.2 设置测试渲染参数.....	450
11.1.3 灯光设置.....	450
11.1.4 设置最终渲染参数.....	454
11.2 综合实例——会客室日景效果	454
11.2.1 材质制作.....	454
11.2.2 设置测试渲染参数.....	456

11.2.3 灯光设置.....	457
11.2.4 设置最终渲染参数.....	460
11.3 综合实例——餐厅夜晚灯光表现	461
11.3.1 材质制作.....	461
11.3.2 设置测试渲染参数.....	464
11.3.3 灯光设置.....	465
11.3.4 设置最终渲染参数.....	469

第12章 室外建筑篇.....471



12.1 综合实例——简约别墅日景效果	472
12.1.1 材质制作	472
12.1.2 设置测试渲染参数	473
12.1.3 灯光设置	474
12.1.4 设置最终渲染参数	474



12.2 综合实例——城市河边日景效果	475
12.2.1 材质制作	475
12.2.2 设置测试渲染参数	478
12.2.3 灯光设置	479
12.2.4 设置最终渲染参数	480



中文版

3ds Max 2013/VRay 效果图制作从新手到高手

时代印象
TIMES IMPRESSION

曹茂鹏 瞿颖健 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

中文版3ds Max 2013/VRay效果图制作从新手到高手
/ 时代印象, 曹茂鹏, 瞿颖健编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2013.9
ISBN 978-7-115-32204-3

I. ①中… II. ①时… ②曹… ③瞿… III. ①三维动画软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第156919号

内 容 提 要

这是一本系统讲解使用3ds Max+VRay进行效果图制作的图书, 全书以制作效果图的基本流程为主线, 从创建模型、放置摄影机、制作材质、布置灯光、渲染输出, 到后期处理, 每一个流程都有相对应的章节进行细致介绍, 并且理论结合实战, 是入门级读者快速掌握3ds Max效果图制作技术的必备参考书。

本书主要是针对效果图制作的相关技术, 所以在教学内容上做了精心筛选, 如建模方面就重点介绍了多边形建模, 非常实用。对于材质、灯光、摄影机、渲染方面的技术, 本书围绕3ds Max和VRay同时展开, 因为VRay也有自身的材质、灯光和摄影机功能, 渲染能力也是极为出色的, 这也是VRay能够成为当前主流渲染器的核心因素。

本书主要针对零基础的读者而开发, 从理论到技术, 再到应用和提高, 案例配置也遵循高低搭配的原则, 让读者在学习过程中稳步提高, 真正实现从新手到高手的蜕变。大量的应用型案例不仅让读者轻松有效地掌握了软件技术, 而且还拓展了读者的视野, 为工作就业奠定了良好的基础。

本书适合作为初、中级读者学习效果图制作的入门及提高参考书, 图书附赠1张DVD教学光盘, 内容包括本书所有案例文件、素材文件、贴图文件和多媒体教学录像。

-
- ◆ 编 著 时代印象 曹茂鹏 瞿颖健
责任编辑 孟飞飞
责任印制 方 航
 - ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 29 彩插: 8
字数: 978千字 2013年9月第1版
印数: 1-4 000册 2013年9月北京第1次印刷
-

定价: 98.00元(附光盘)

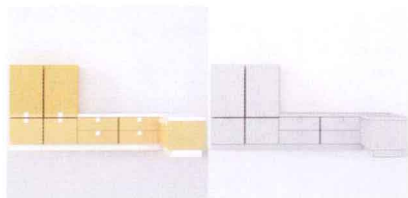
读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

使用3ds Max制作作品时,一般都遵循“建模→材质→灯光→渲染”这4个基本流程。建模是一幅作品的基础,没有模型,材质和灯光就是无稽之谈。在3ds Max中,建模的过程就相当于现实生活中的“雕刻”的过程。

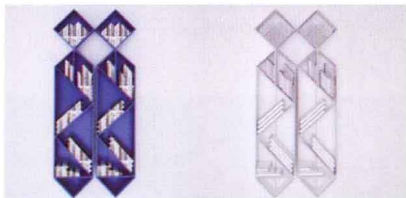
3ds Max中的建模方法大致可以分为内置几何体建模、复合对象建模、二维图形建模、网格建模(实际上网格建模也属于多边形建模)、多边形建模、面片建模和NURBS建模7种。确切地说,它们不应该有固定的分类,因为它们之间都可以交互使用。



实例名称	新手练习——利用长方体制作简约橱柜
技术掌握	长方体工具
视频长度	00:01:15
所在页	62



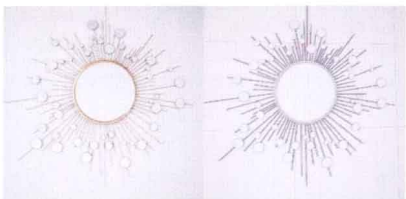
实例名称	新手练习——利用长方体制作组合茶几
技术掌握	长方体工具、移动复制功能
视频长度	00:01:15
所在页	64



实例名称	高手进阶——利用长方体创建简约书架模型
技术掌握	长方体工具、镜像工具
视频长度	00:01:15
所在页	65



实例名称	新手练习——利用标准基本体制作落地灯
技术掌握	管状体工具、圆柱体工具
视频长度	00:01:15
所在页	68



实例名称	新手练习——利用圆柱体制作镜子的模型
技术掌握	圆柱体工具、移动复制功能
视频长度	00:01:15
所在页	69



实例名称	新手练习——利用标准基本体制作茶几
技术掌握	长方体工具、圆柱体工具、管状体工具
视频长度	00:01:15
所在页	70



实例名称	新手练习——利用标准基本体创建简约台灯的模型
技术掌握	标准基本体建模工具
视频长度	00:01:15
所在页	71



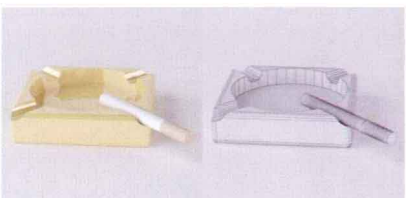
实例名称	新手练习——利用管状体和圆柱体创建水晶台灯模型
技术掌握	管状体工具、圆柱体工具
视频长度	00:01:15
所在页	72



实例名称	新手练习——利用切角长方体创建椅子模型
技术掌握	切角长方体工具、FFD 3×3×3修改器
视频长度	00:01:15
所在页	75



实例名称	新手练习——制作欧式柱
技术掌握	软管工具、球体工具
视频长度	00:01:15
所在页	78



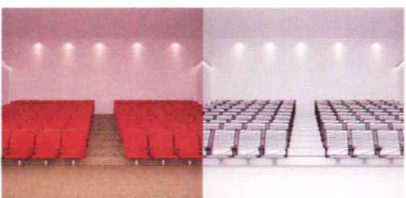
实例名称	高手进阶——制作烟灰缸
技术掌握	圆柱体工具、切角长方体工具、油罐工具、ProBoolean工具
视频长度	00:01:15
所在页	90



实例名称	新手练习——NURBS建模之抱枕
技术掌握	CV曲面工具
视频长度	00:01:15
所在页	96



实例名称	新手练习——NURBS建模之创意椅子
技术掌握	点曲线工具、创建挤出曲面工具
视频长度	00:01:15
所在页	97



实例名称	新手练习——利用VRay代理物体创建剧场
技术掌握	VRay代理工具
视频长度	00:01:15
所在页	100



实例名称	新手练习——利用VRay毛皮制作地毯
技术掌握	VRay毛皮工具
视频长度	00:01:15
所在页	102