



配书资源

包含练习源文件、场景文件、素材文件和技术分享视频，以及附赠的场景、模型和贴图文件

in 印象

中文版3ds Max 2016 技术大全

时代印象 编著

- 超厚手册、超大容量、技术全面
- 建模、摄影构图、灯光布置、材质贴图、渲染、动画与特效全接触
- 20章教学内容，软件功能全覆盖
- 188个练习实战、4个场景表现实例、3个角色动画实例，理论结合应用



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



中文版3ds Max 2016 技术大全

时代印象 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

中文版3ds Max 2016技术大全 / 时代印象编著. —
北京: 人民邮电出版社, 2018.5
ISBN 978-7-115-47833-7

I. ①中… II. ①时… III. ①三维动画软件 IV.
①TP391.414

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第017167号

内 容 提 要

这是一本全面、透彻地解析 3ds Max 2016 功能的书。

本书从 3ds Max 2016 基本操作入手, 结合大量的可操作性实例, 全面、深入地阐述 3ds Max 的建模、材质、灯光、渲染、粒子、动力学、毛发、动画等方面的技术。同时, 本书还介绍当前流行的 V-Ray 渲染器, 向读者展示如何运用 V-Ray 在 3ds Max 中进行室内、建筑、产品、动画等设计的渲染表现。本书内容涵盖 3ds Max 2016 的大部分功能, 针对某些特定功能和操作, 作者总结成“技术专题”, 方便读者快速掌握。

本书共 20 章, 每章分别介绍一个或多个技术板块的内容, 讲解过程细腻, 实例丰富。通过大量的练习, 读者可以轻松、有效地掌握软件技术。

本书附赠学习资源, 内容包括本书所有练习的实例文件、场景文件和贴图文件, 以及赠送的 500 套常用单体模型、5 套 CG 场景、15 套效果图场景、5000 多张经典位图贴图和 180 个高动态 HDRI 贴图, 读者可以通过网络下载的方式获取, 具体方法请参看本书前言。

本书非常适合作为 3ds Max 初、中级读者的入门及提高参考书, 也可以作为案头功能速查手册。书中内容均采用中文版 3ds Max 2016、V-Ray 3.0 for 3ds Max 2016 编写。

◆ 编 著 时代印象

责任编辑 张丹丹

责任印制 陈 犇

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

彩插: 8

印张: 56.5

2018 年 5 月第 1 版

字数: 1764 千字

2018 年 5 月河北第 1 次印刷

定价: 128.80 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号



实例名称 【练习2-9】用“选择并移动”工具制作酒杯塔
所在页码 63



实例名称 【练习2-11】用“角度捕捉切换”工具制作挂钟刻度
所在页码 69



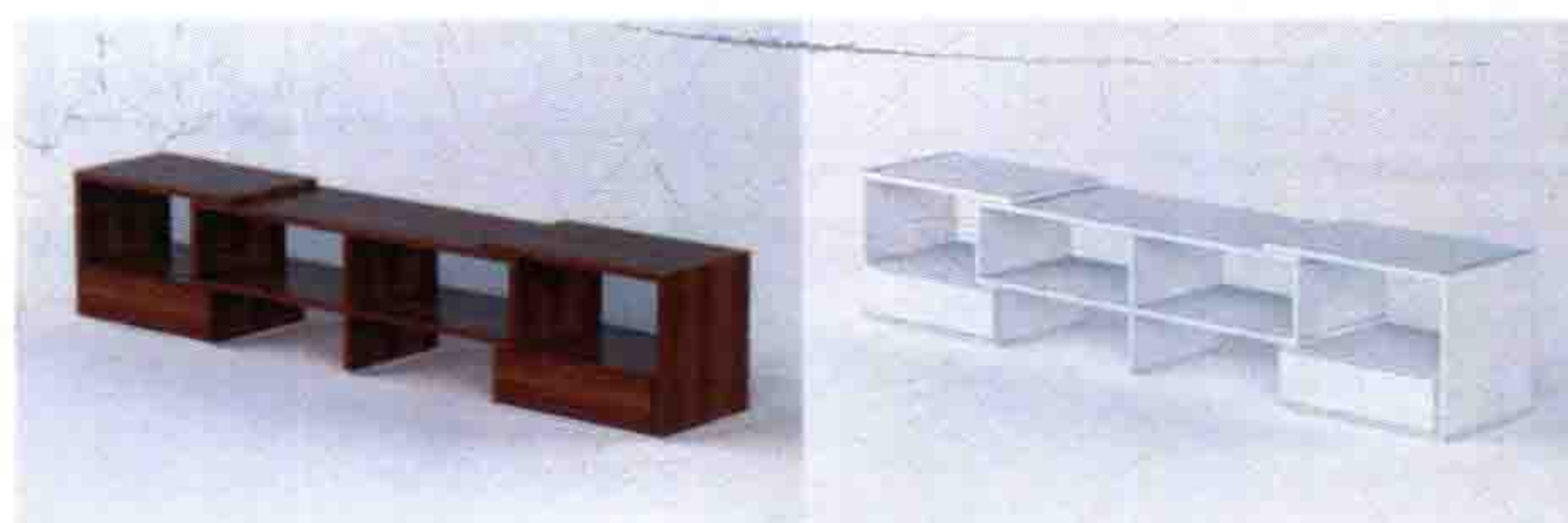
实例名称 【练习2-12】用“镜像”工具镜像椅子
所在页码 72



实例名称 【练习2-13】用“对齐”工具对齐办公椅
所在页码 73



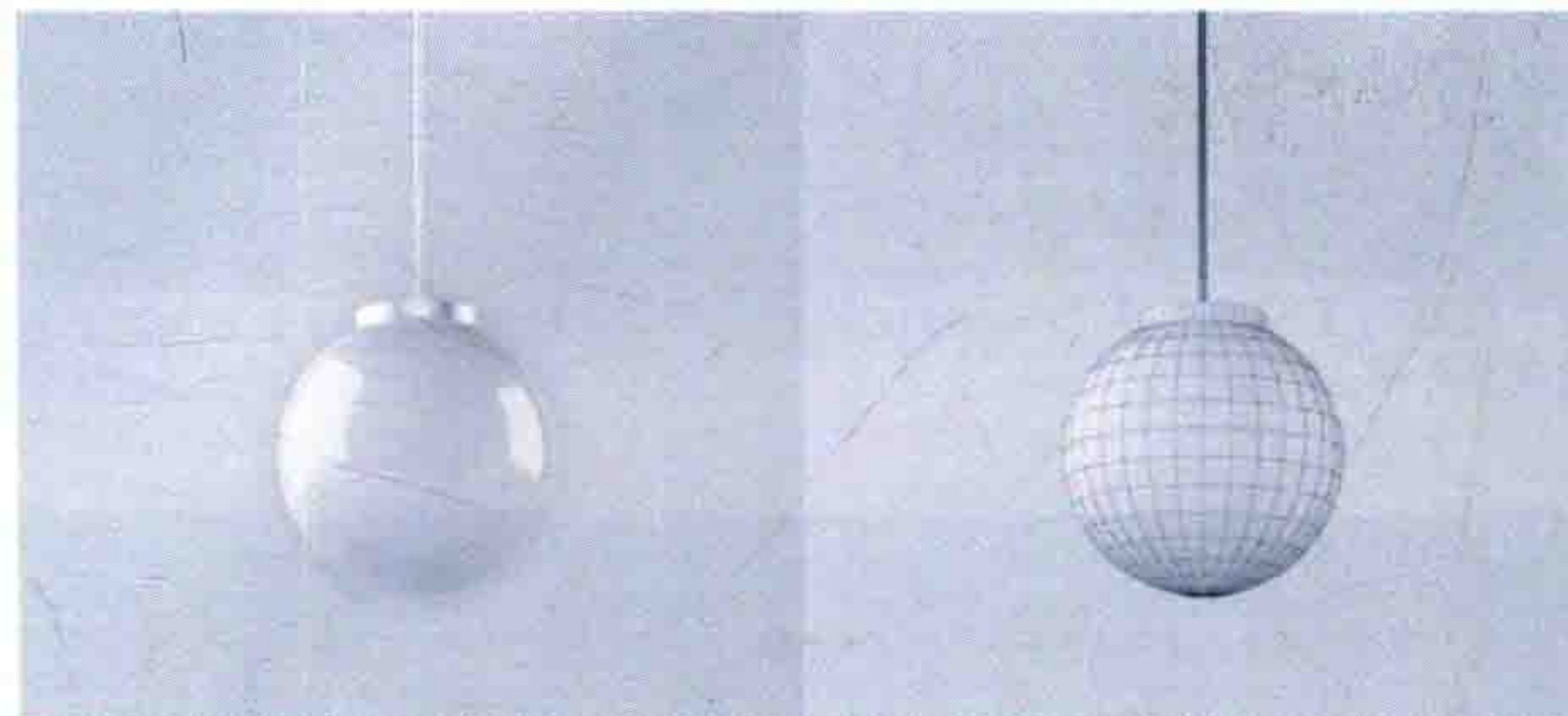
实例名称 【练习2-15】制作一个变形的茶壶
所在页码 82



实例名称 【练习4-1】用“长方体”制作电视柜
所在页码 107



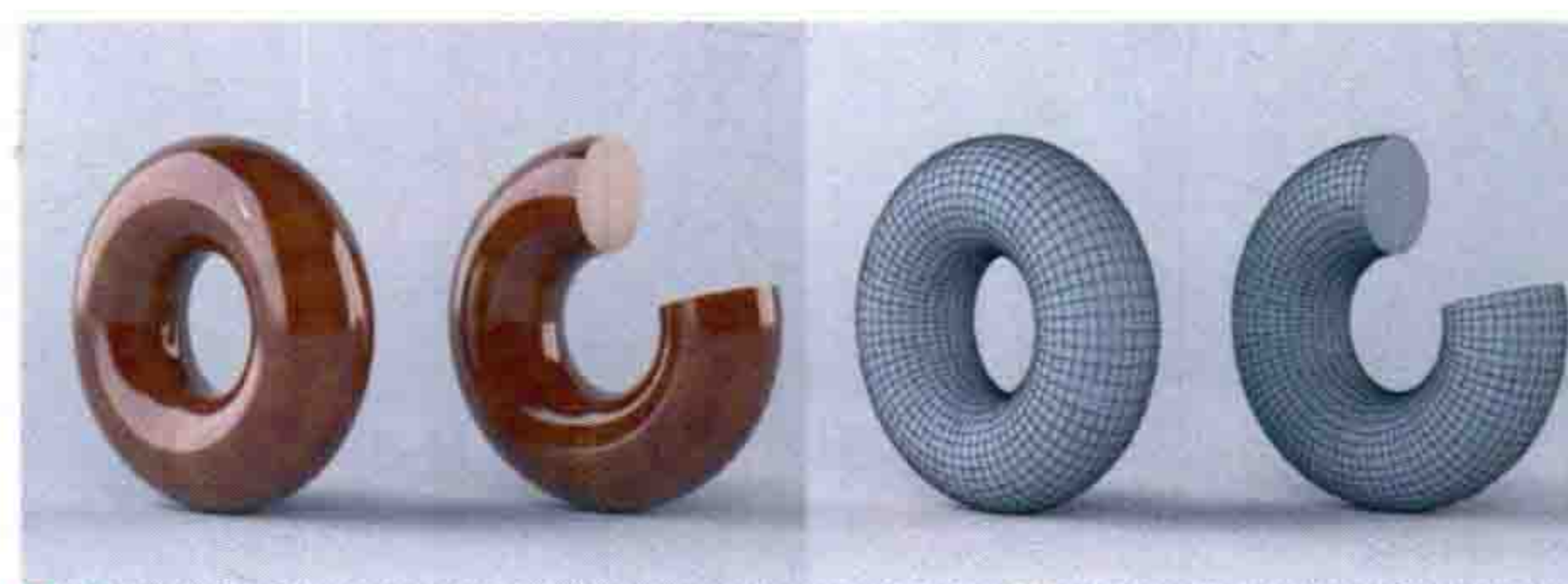
实例名称 【练习4-2】用“长方体”制作简约书架
所在页码 110



实例名称 【练习4-3】用“球体”制作简约吊灯
所在页码 113



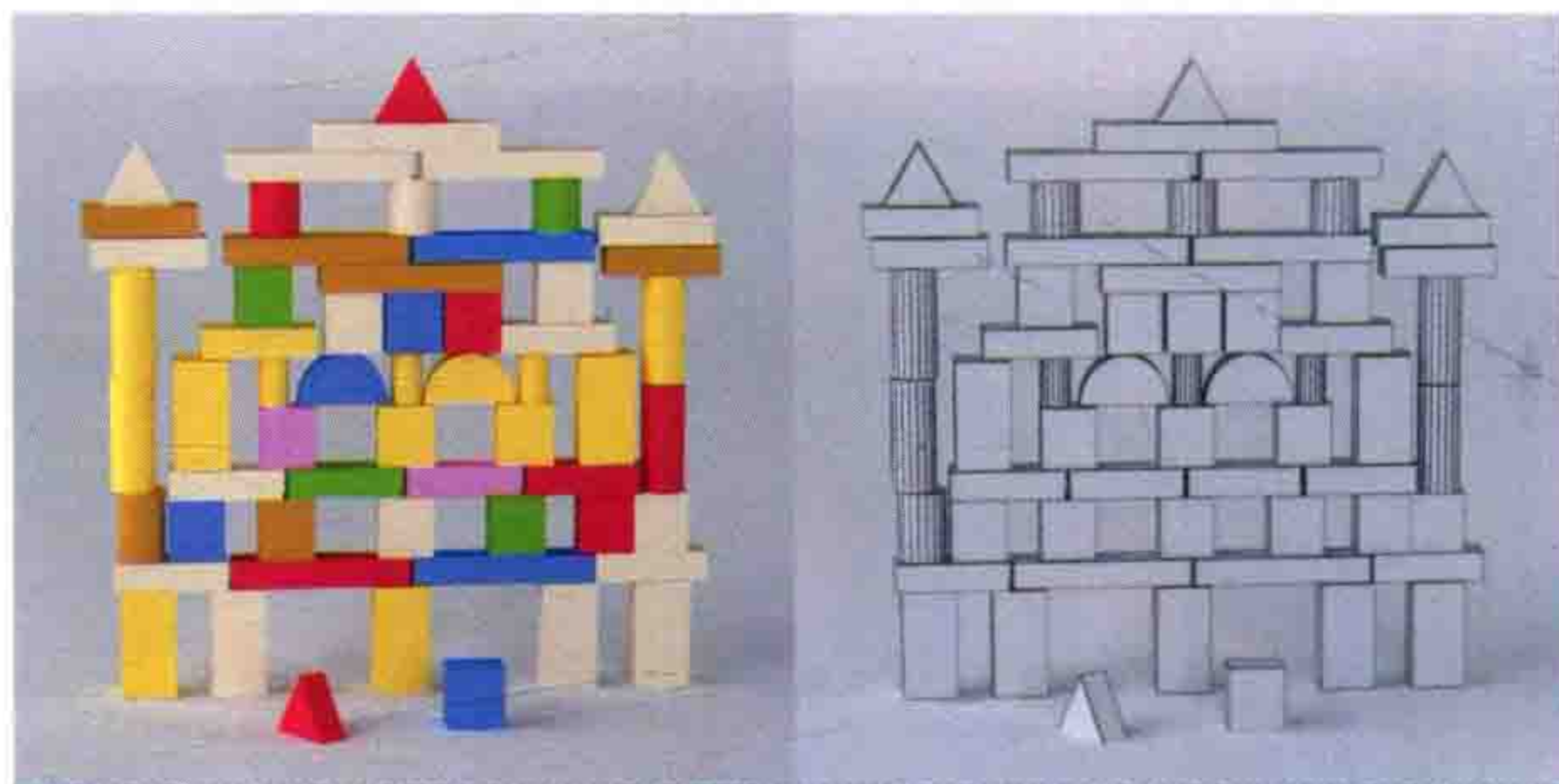
实例名称 【练习4-4】用“圆柱体”制作圆桌
所在页码 116



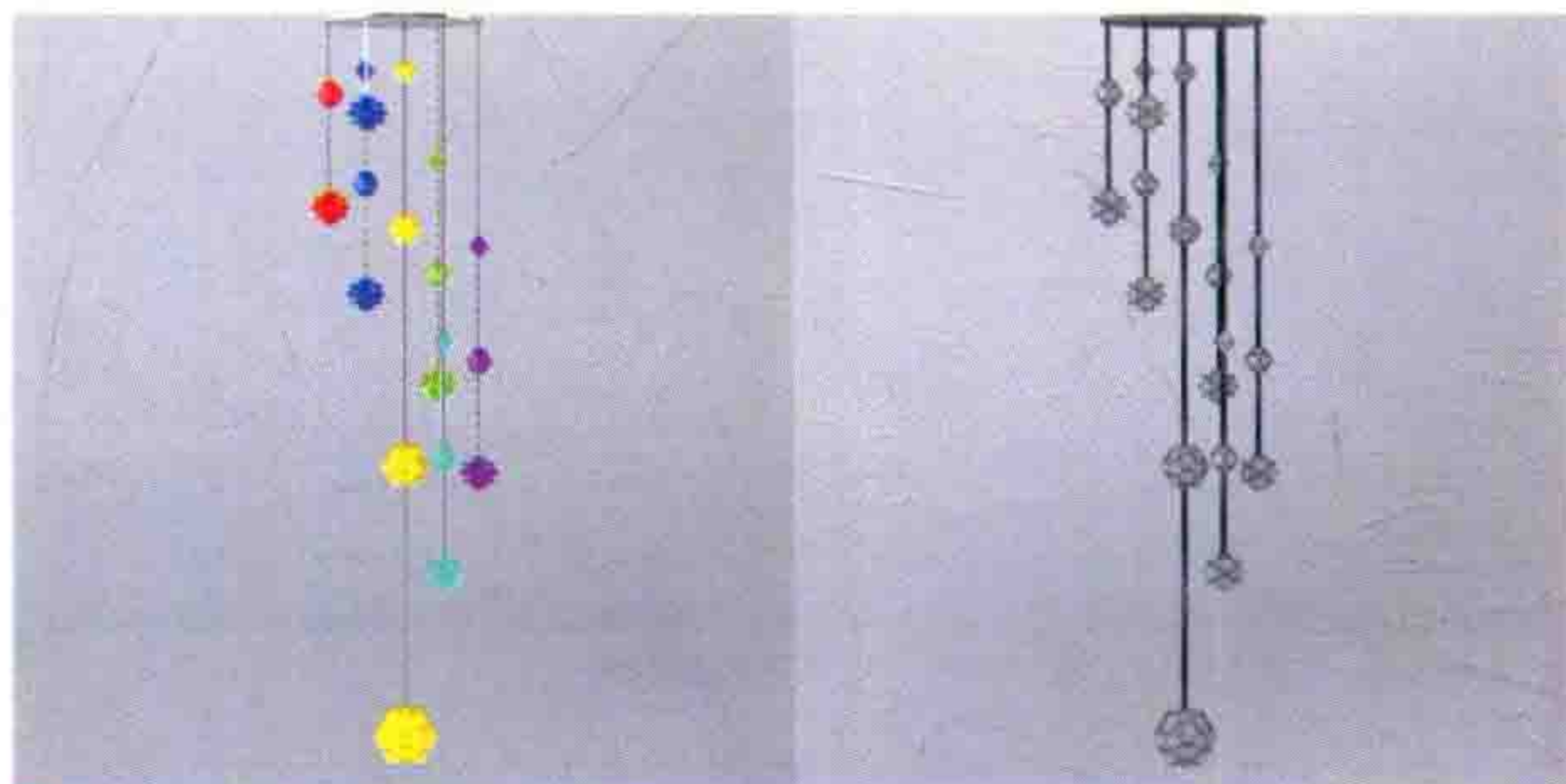
实例名称 【练习4-5】用“圆环”创建木质饰品
所在页码 118



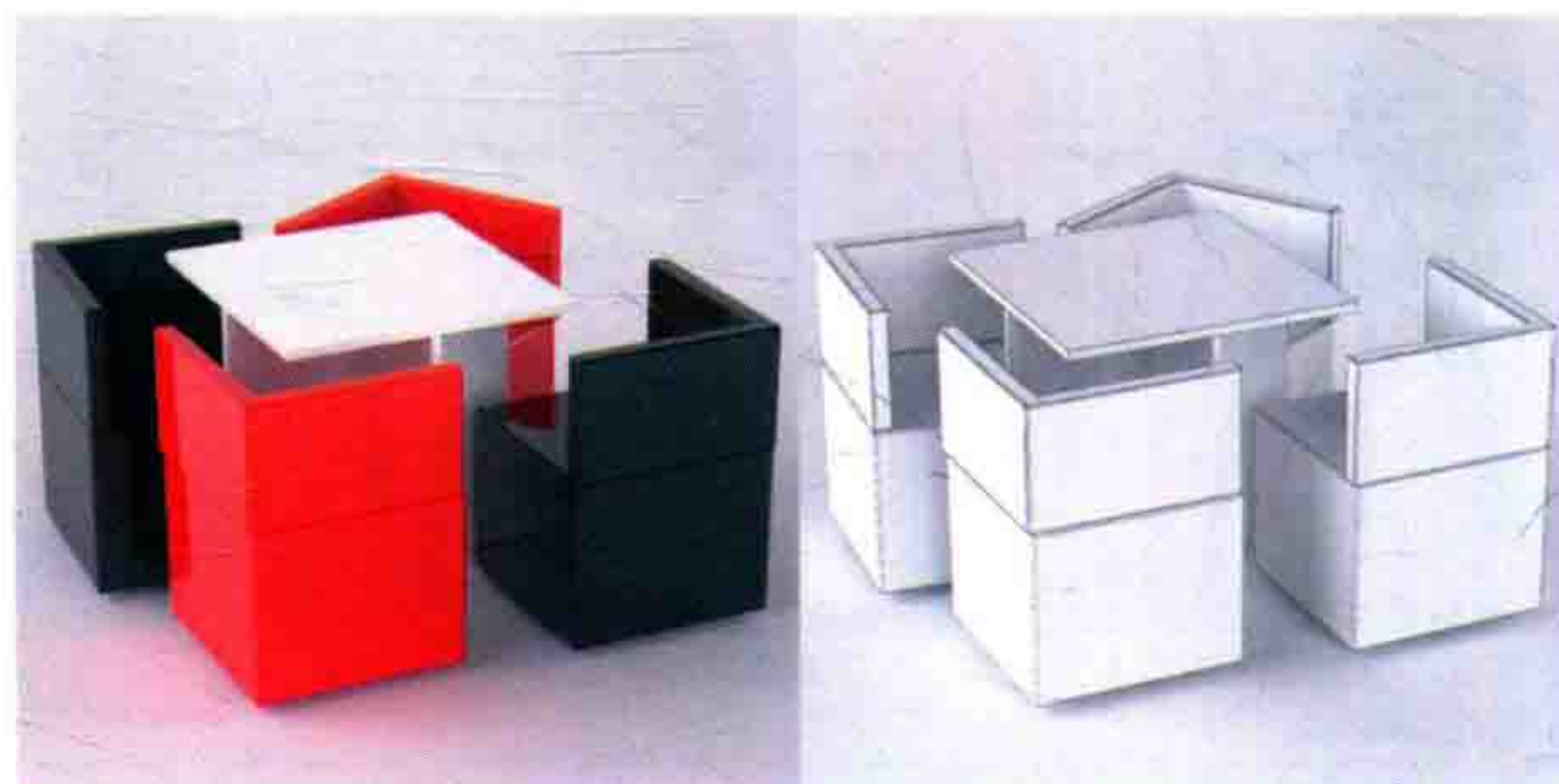
实例名称 【练习4-6】用“管状体”和“圆环”制作水杯
所在页码 119



实例名称 【练习4-8】用标准基本体制作积木
所在页码 123



实例名称 【练习4-9】用“异面体”制作风铃
所在页码 127



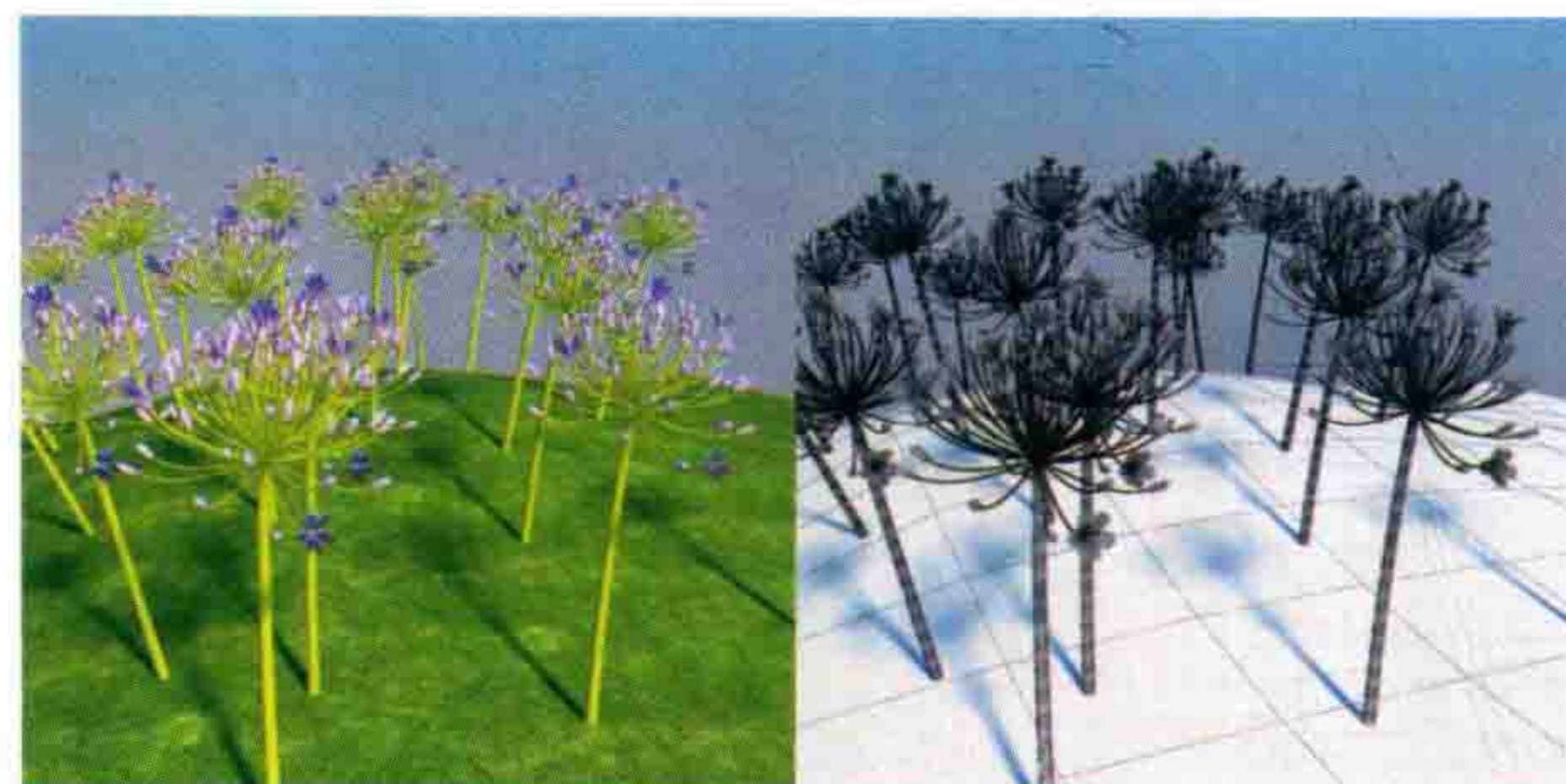
实例名称 【练习4-10】用“切角长方体”制作餐桌椅
所在页码 128



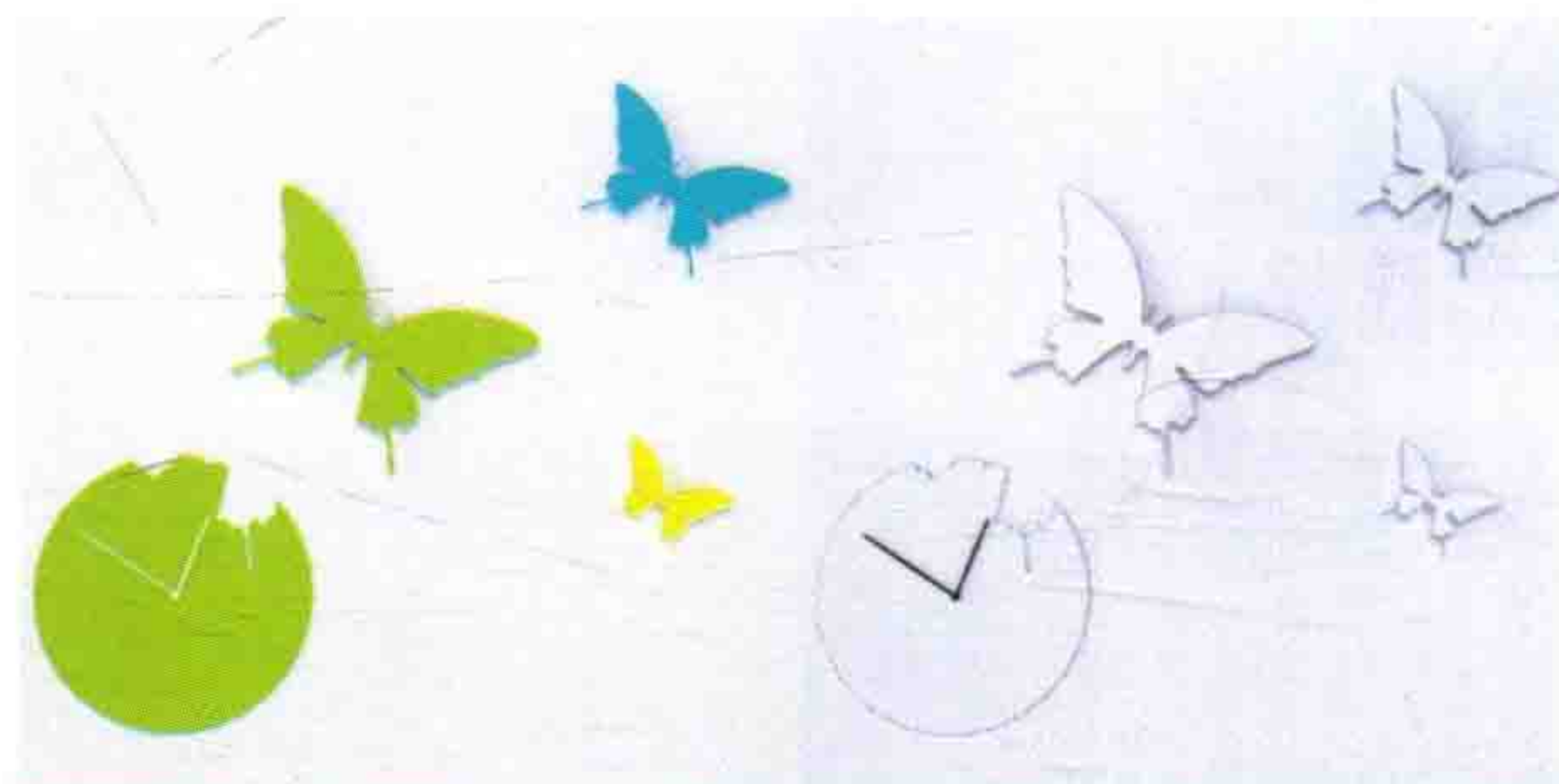
实例名称 【练习4-12】用mental ray代理物体制作会议室座椅
所在页码 145



实例名称 【练习4-13】用“植物”制作垂柳
所在页码 148



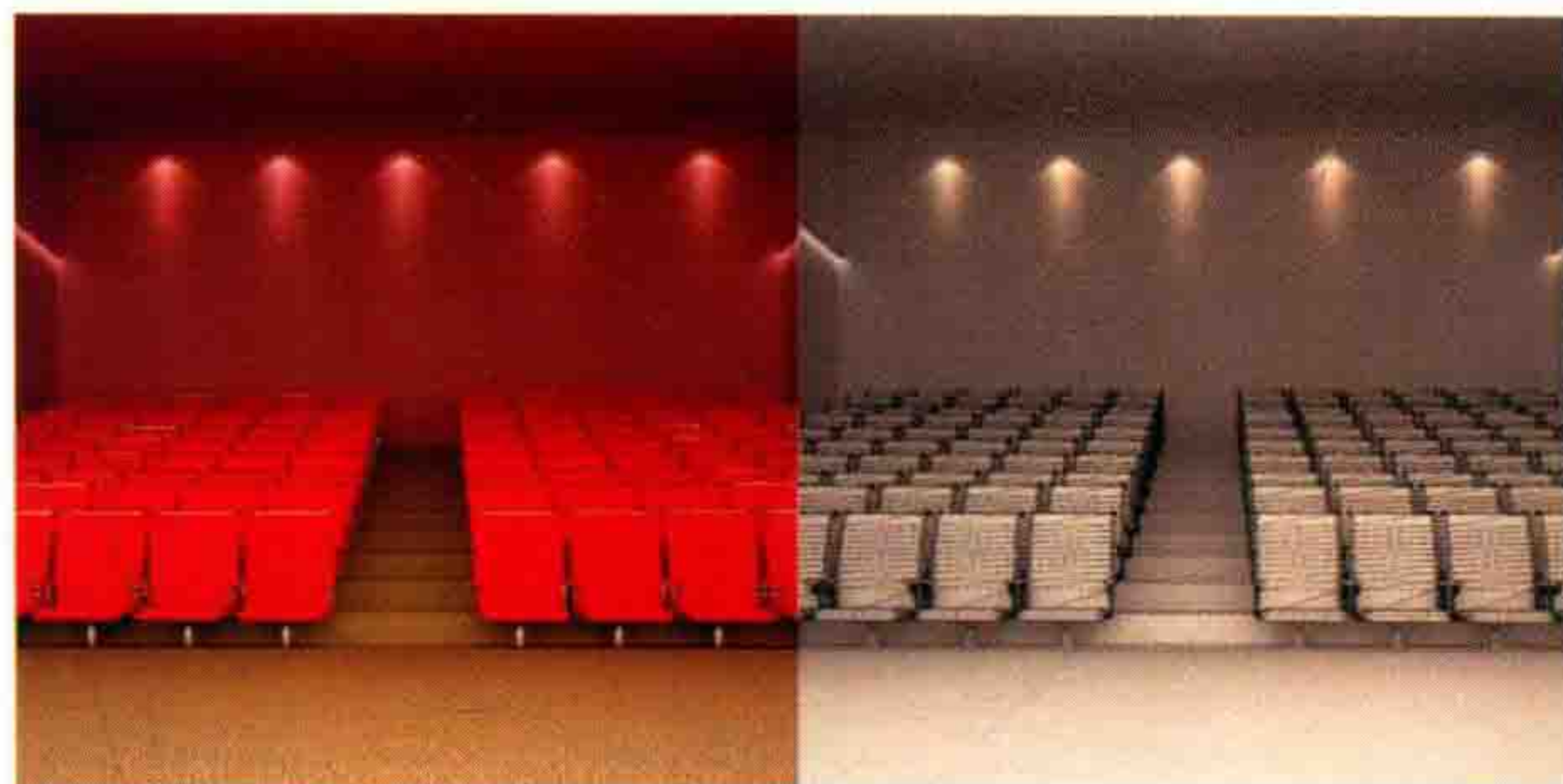
实例名称 【练习4-15】用“散布”制作遍山野花
所在页码 159



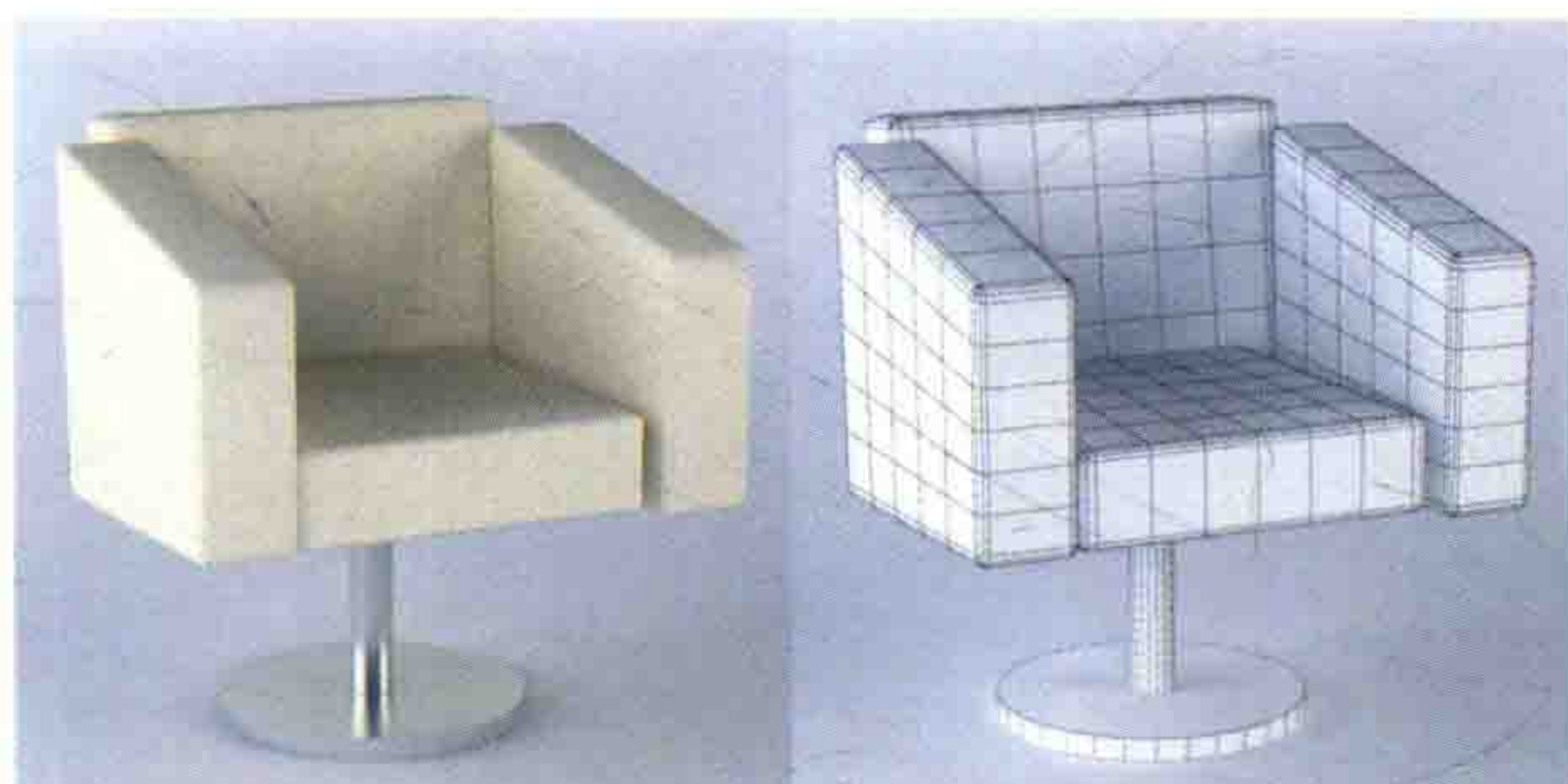
实例名称 【练习4-16】用“图形合并”制作创意钟表
所在页码 162



实例名称 【练习4-18】用“放样”制作旋转花瓶
所在页码 167



实例名称 【练习4-19】用VRay代理物体创建剧场
所在页码 171



实例名称 【练习5-1】用FFD修改器制作沙发
所在页码 188



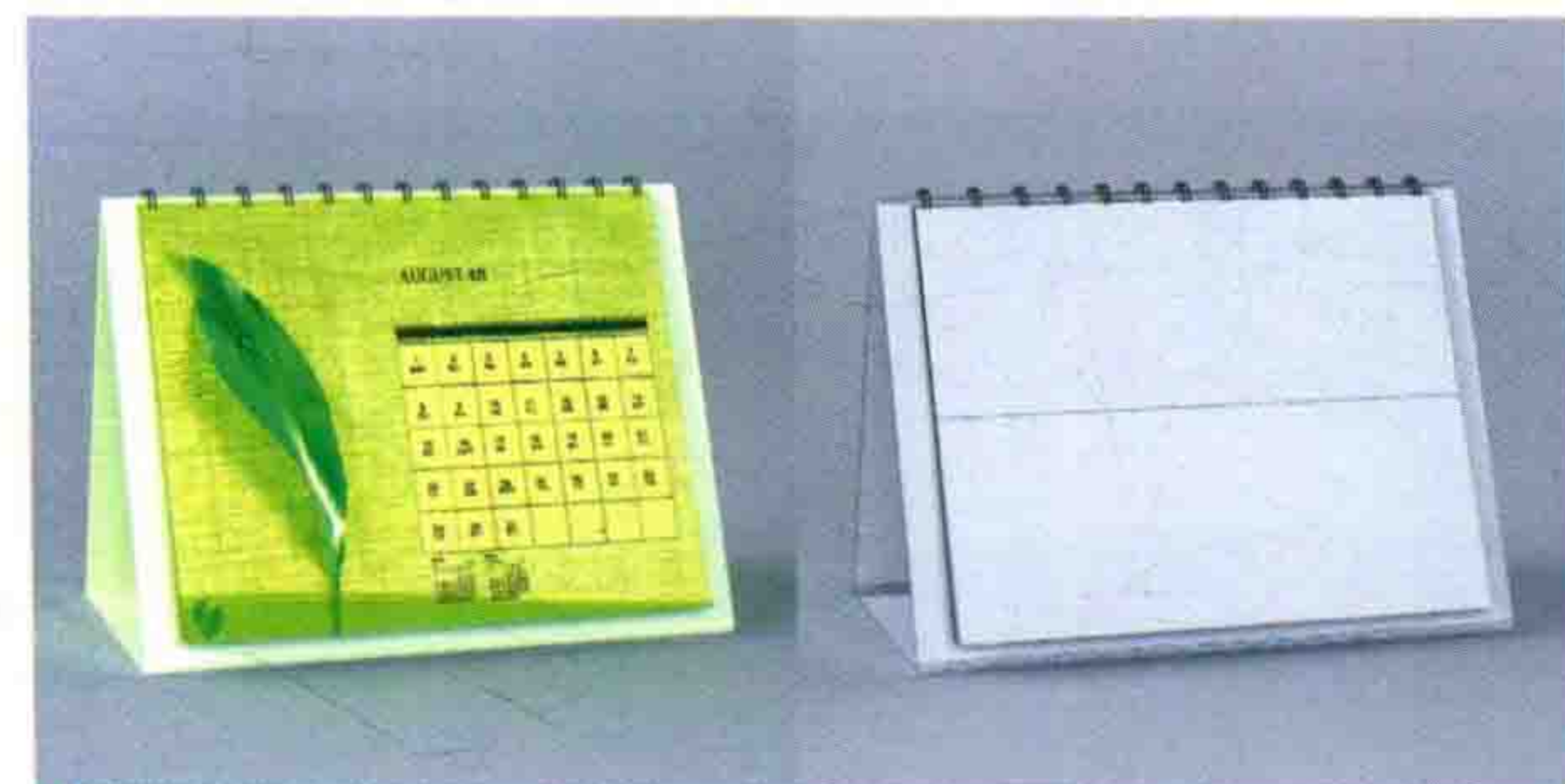
实例名称 【练习5-2】用“弯曲”修改器制作花朵
所在页码 191



实例名称 【练习5-3】用“弯曲”修改器制作水龙头
所在页码 192



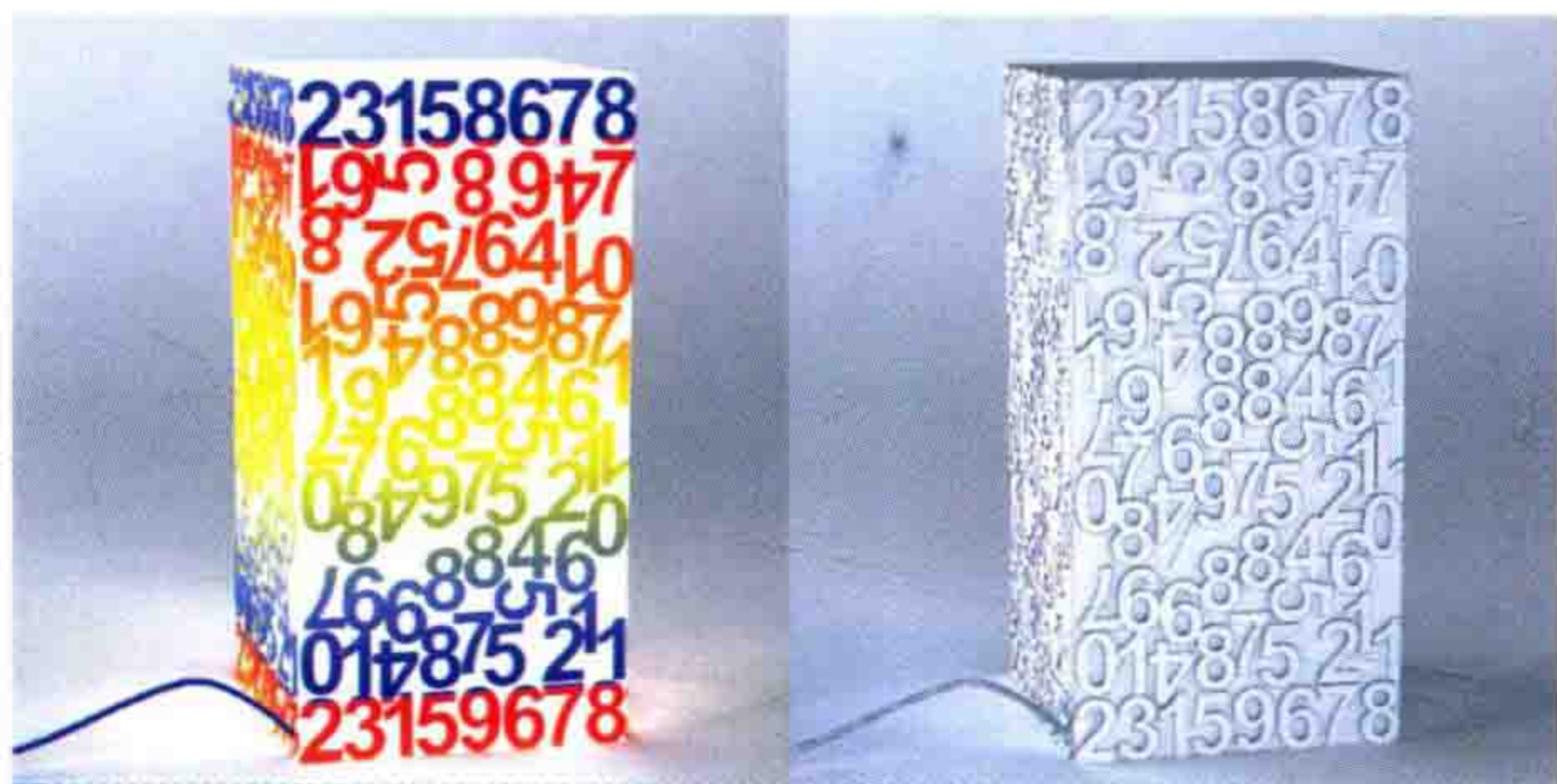
实例名称 【练习5-4】用“扭曲”修改器制作大厦
所在页码 195



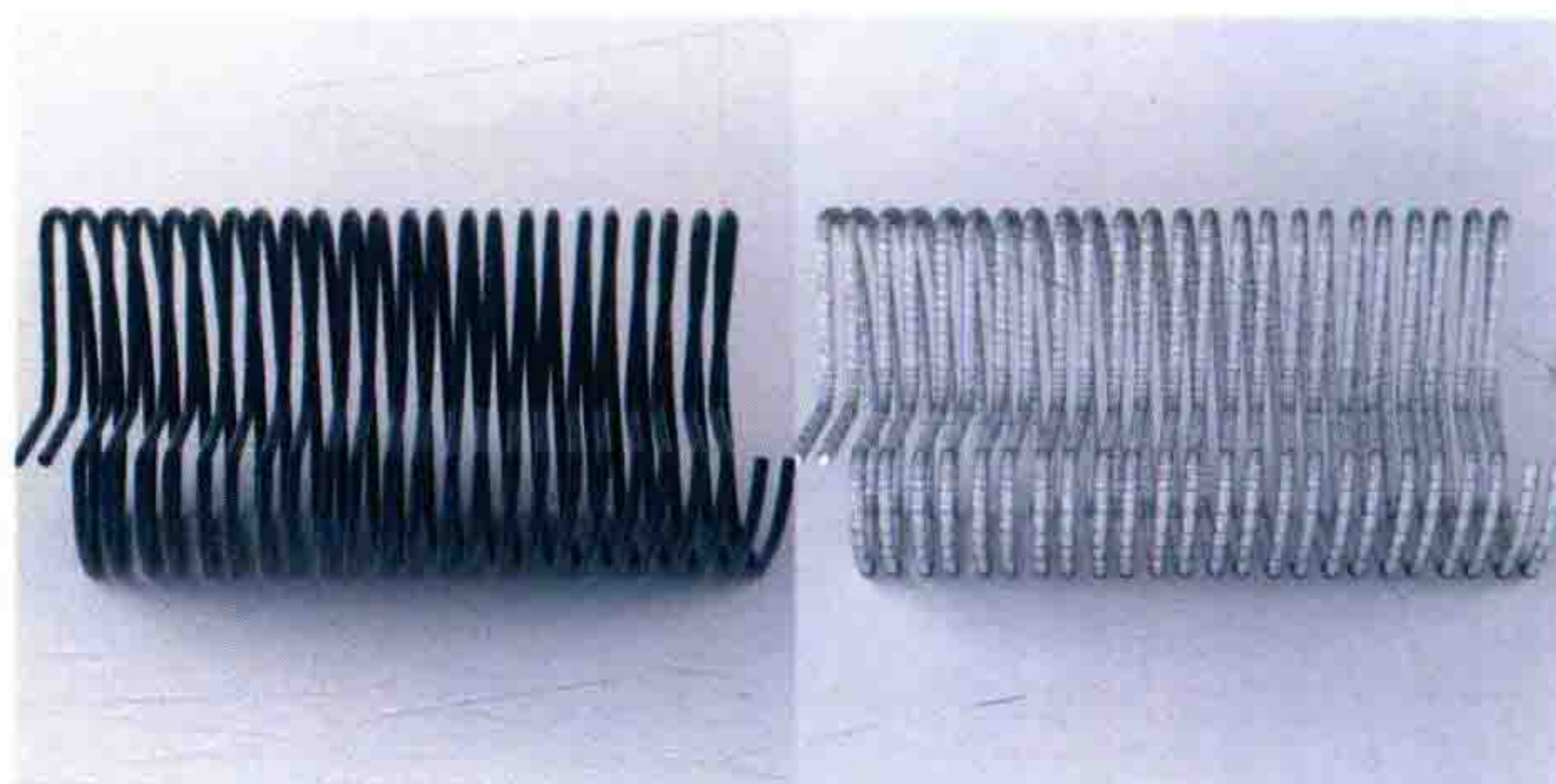
实例名称 【练习6-1】用“线”制作台历
所在页码 216



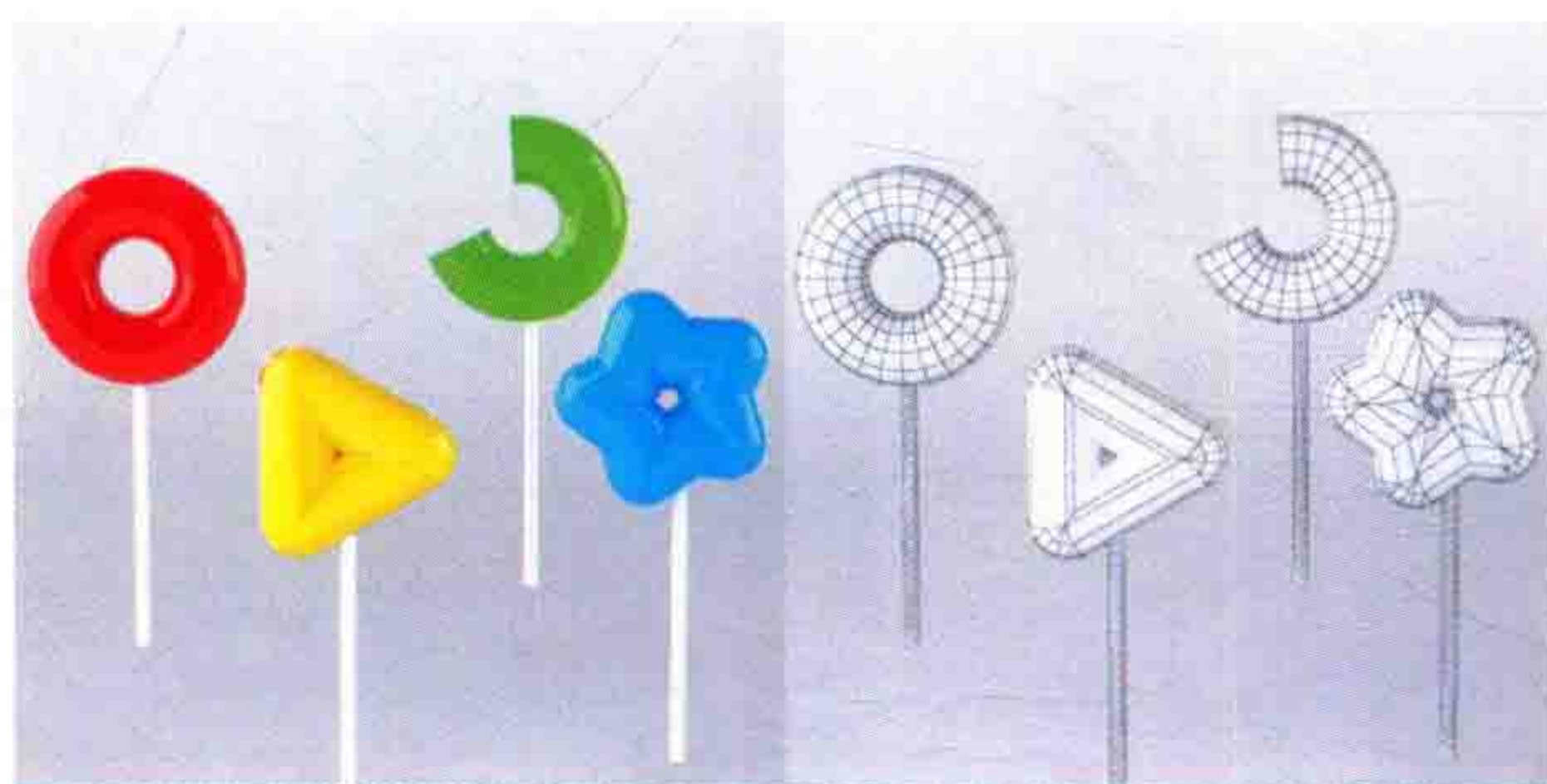
实例名称 【练习6-4】用“文本”制作创意字母
所在页码 224



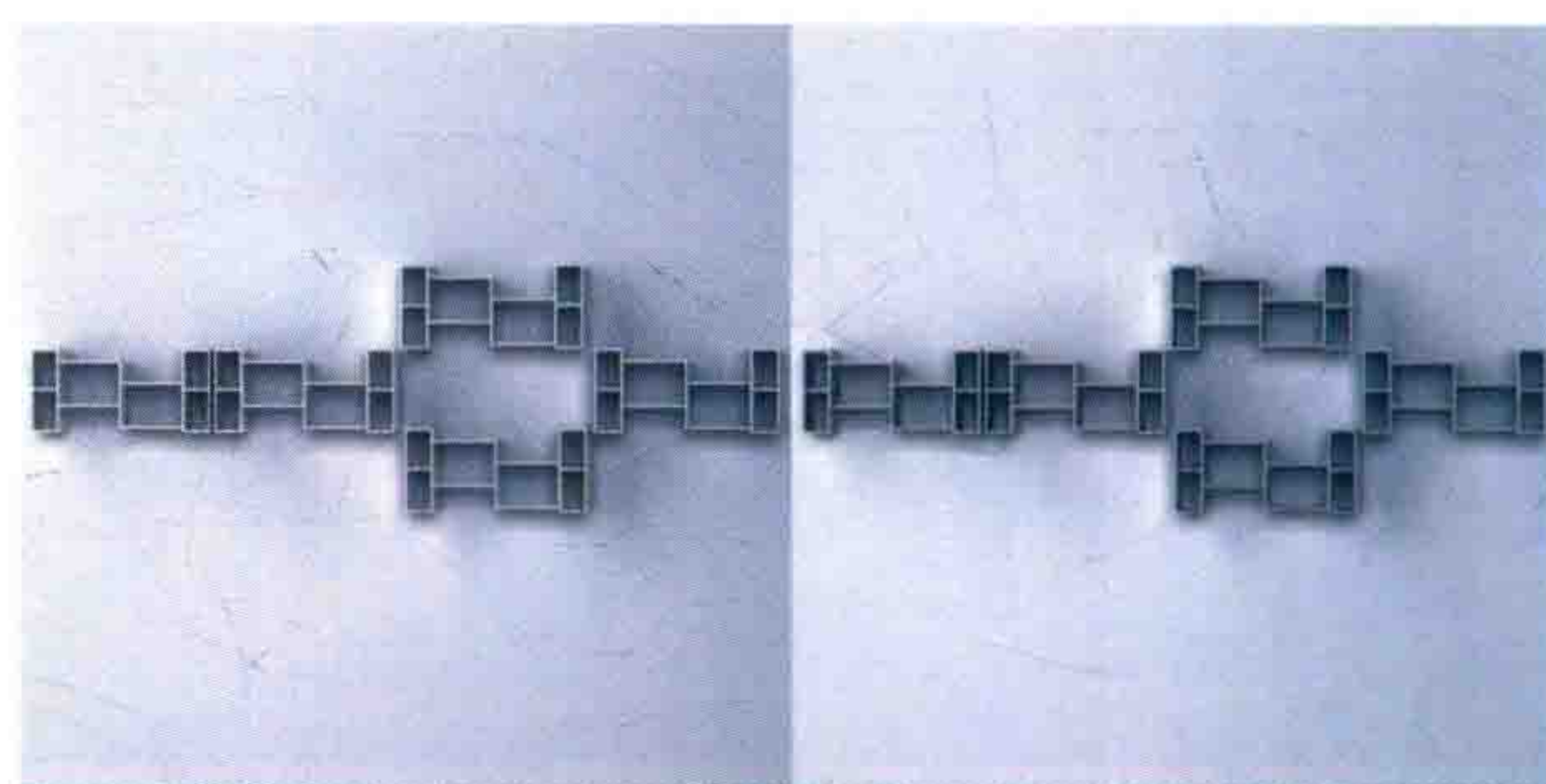
实例名称 【练习6-5】用“文本”制作数字灯箱
所在页码 225



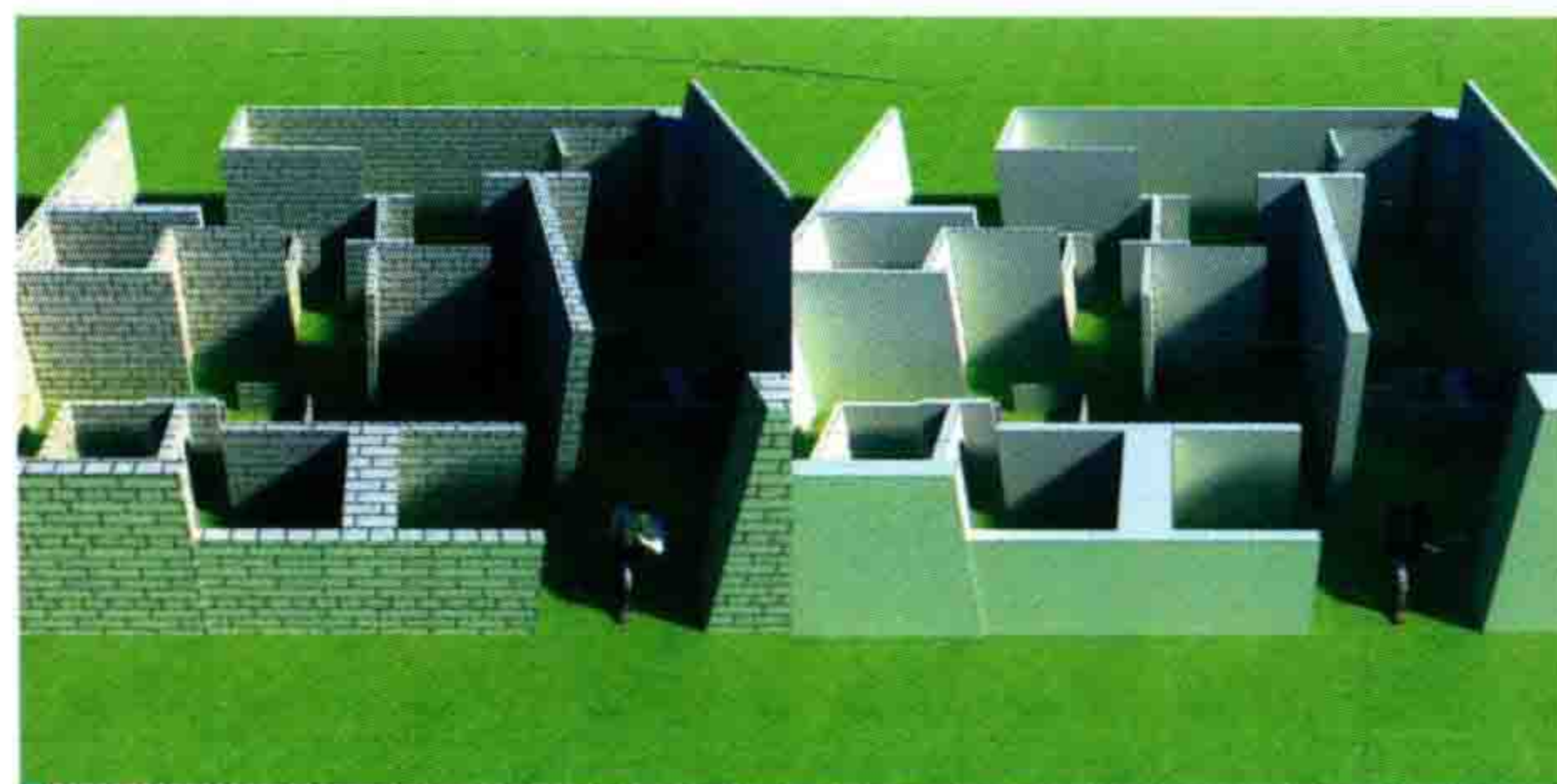
实例名称 【练习6-6】用“螺旋线”制作现代沙发
所在页码 228



实例名称 【练习6-7】用“多种样条线”制作糖果
所在页码 232



实例名称 【练习6-8】用“扩展样条线”制作置物架
所在页码 236



实例名称 【练习6-9】用“扩展样条线”创建迷宫
所在页码 237



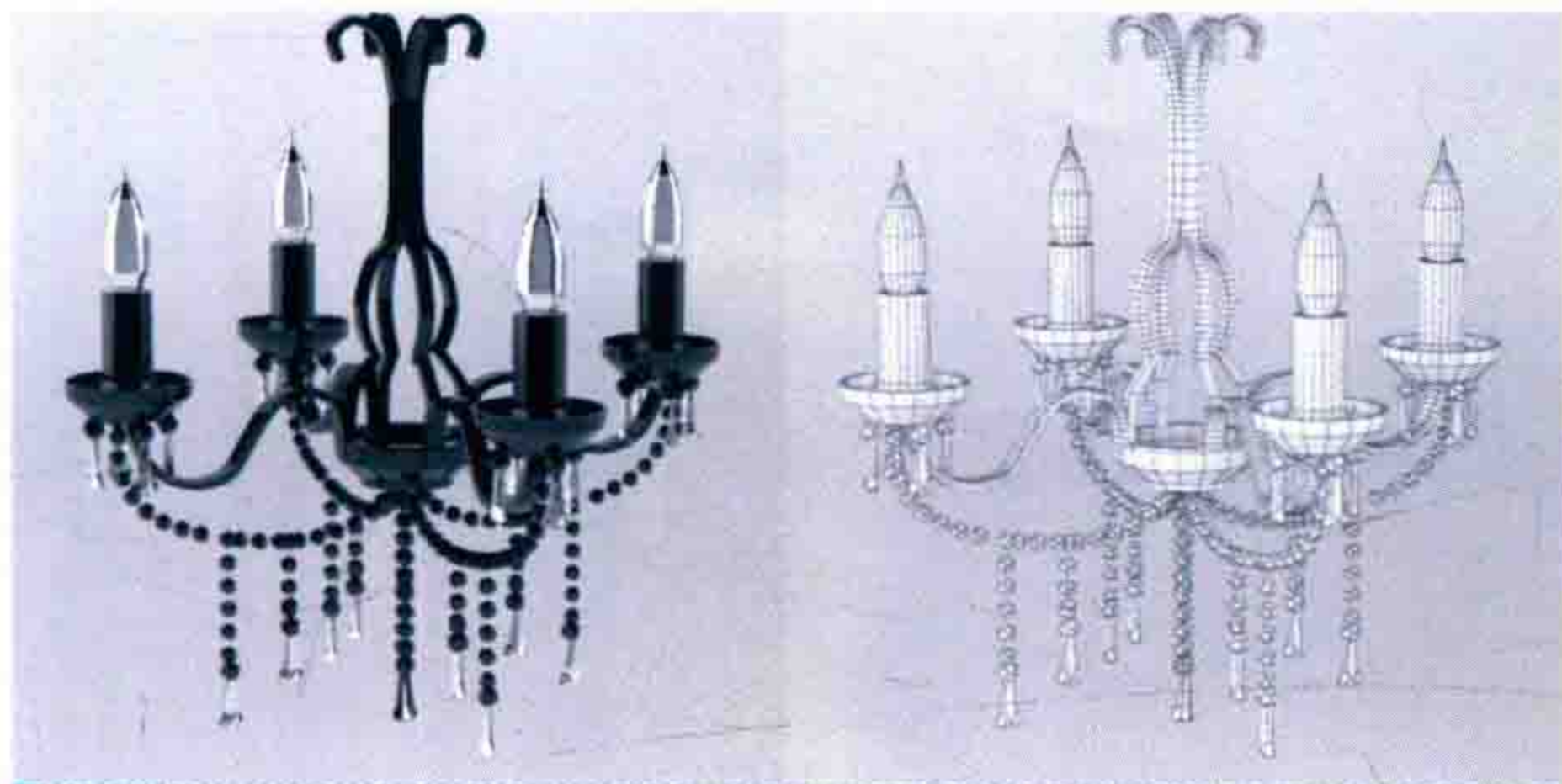
实例名称 【练习6-10】用“车削”修改器制作餐具
所在页码 246



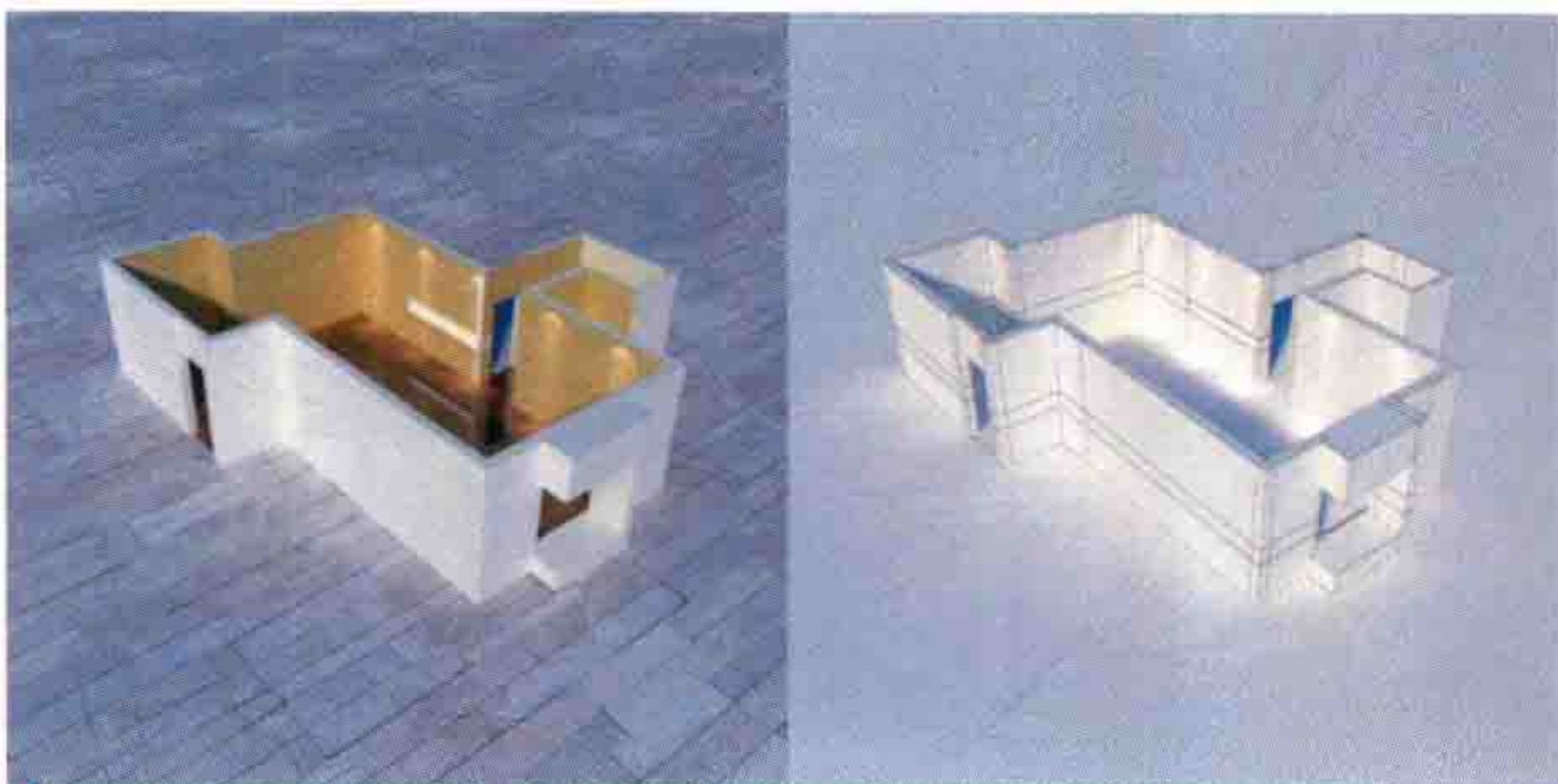
实例名称 【练习6-11】用“车削”修改器制作高脚杯
所在页码 248



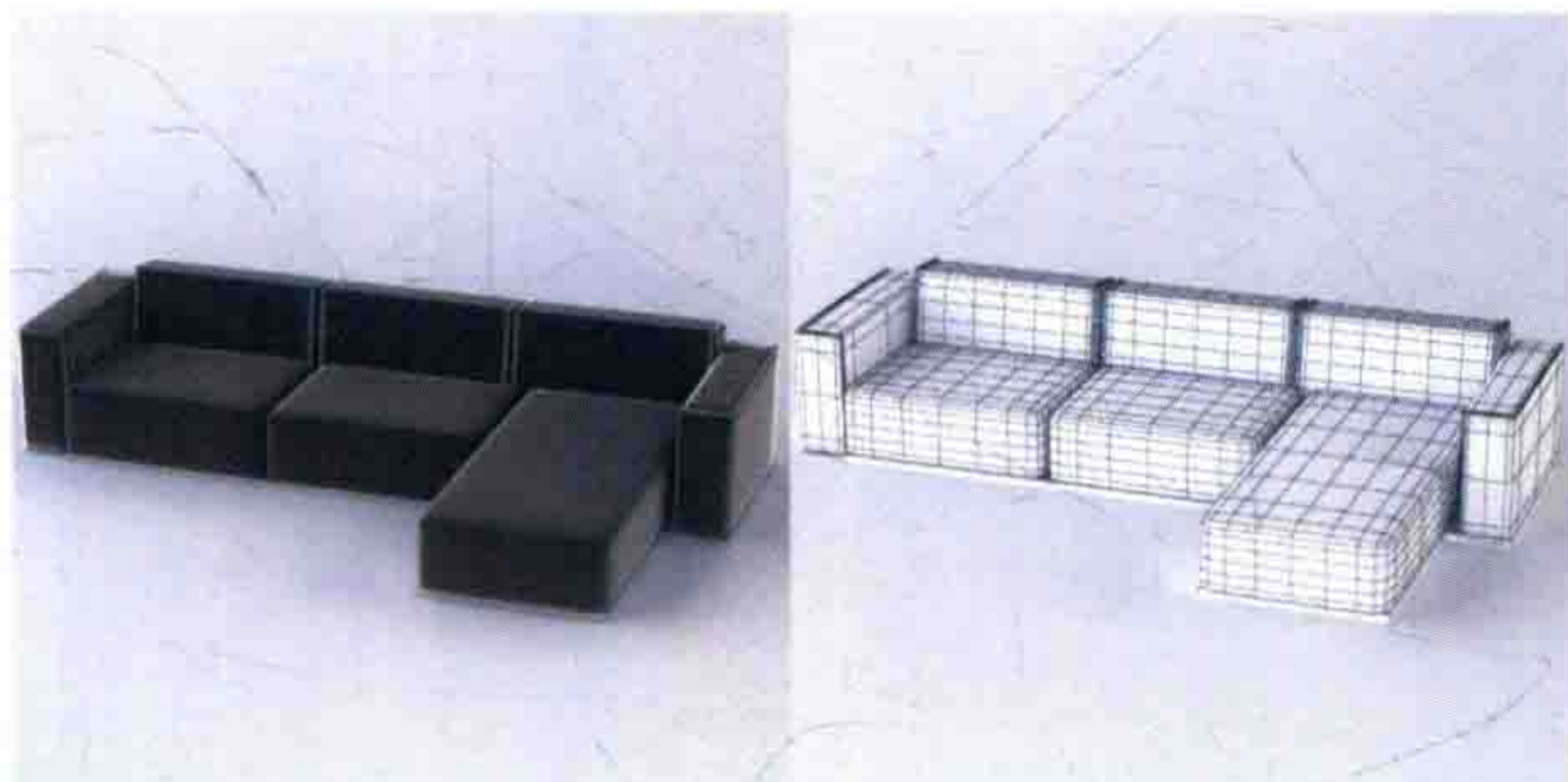
实例名称 【练习6-12】用“样条线”制作创意桌子
所在页码 256



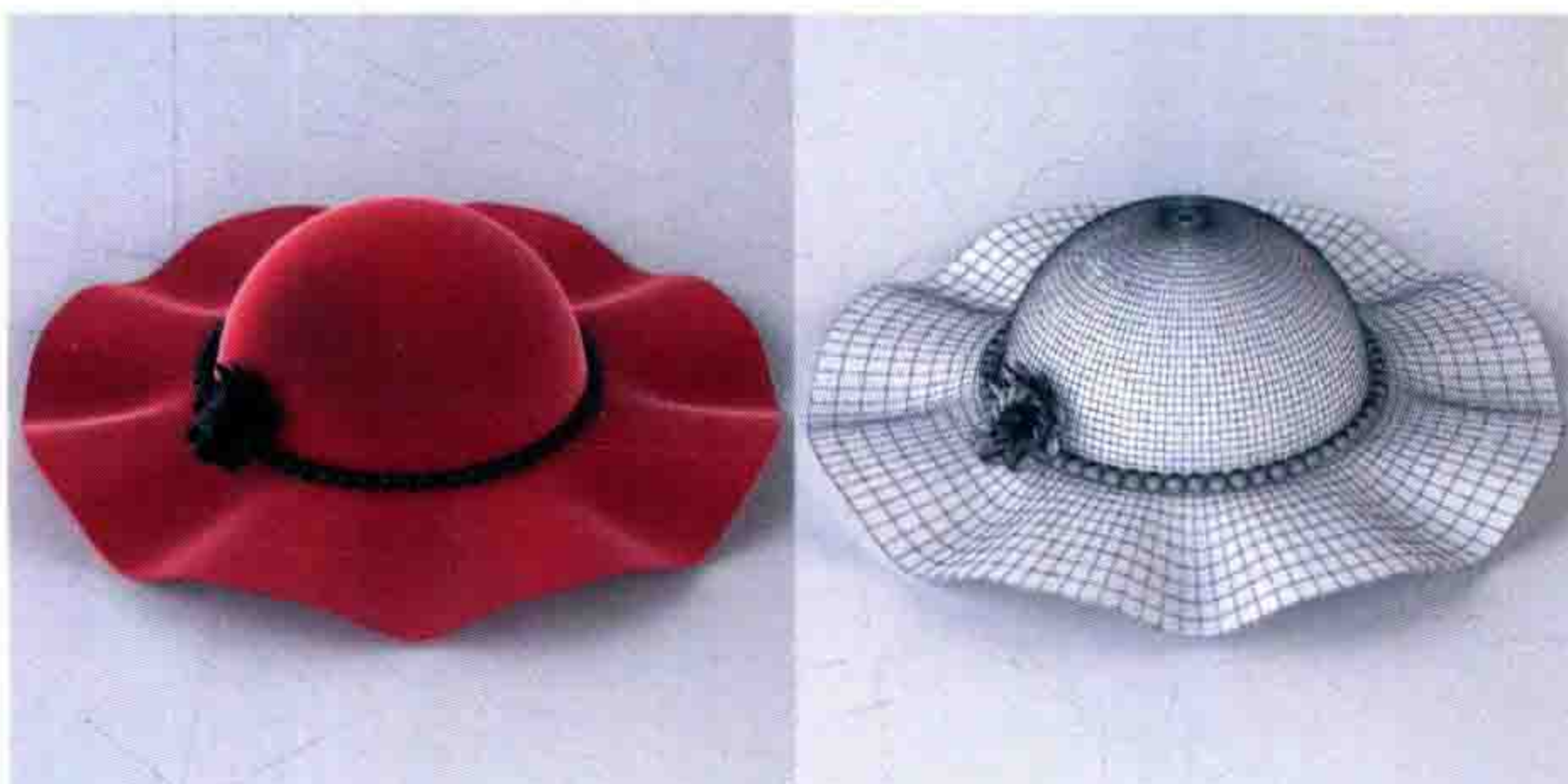
实例名称 【练习6-13】用“样条线”制作水晶灯
所在页码 260



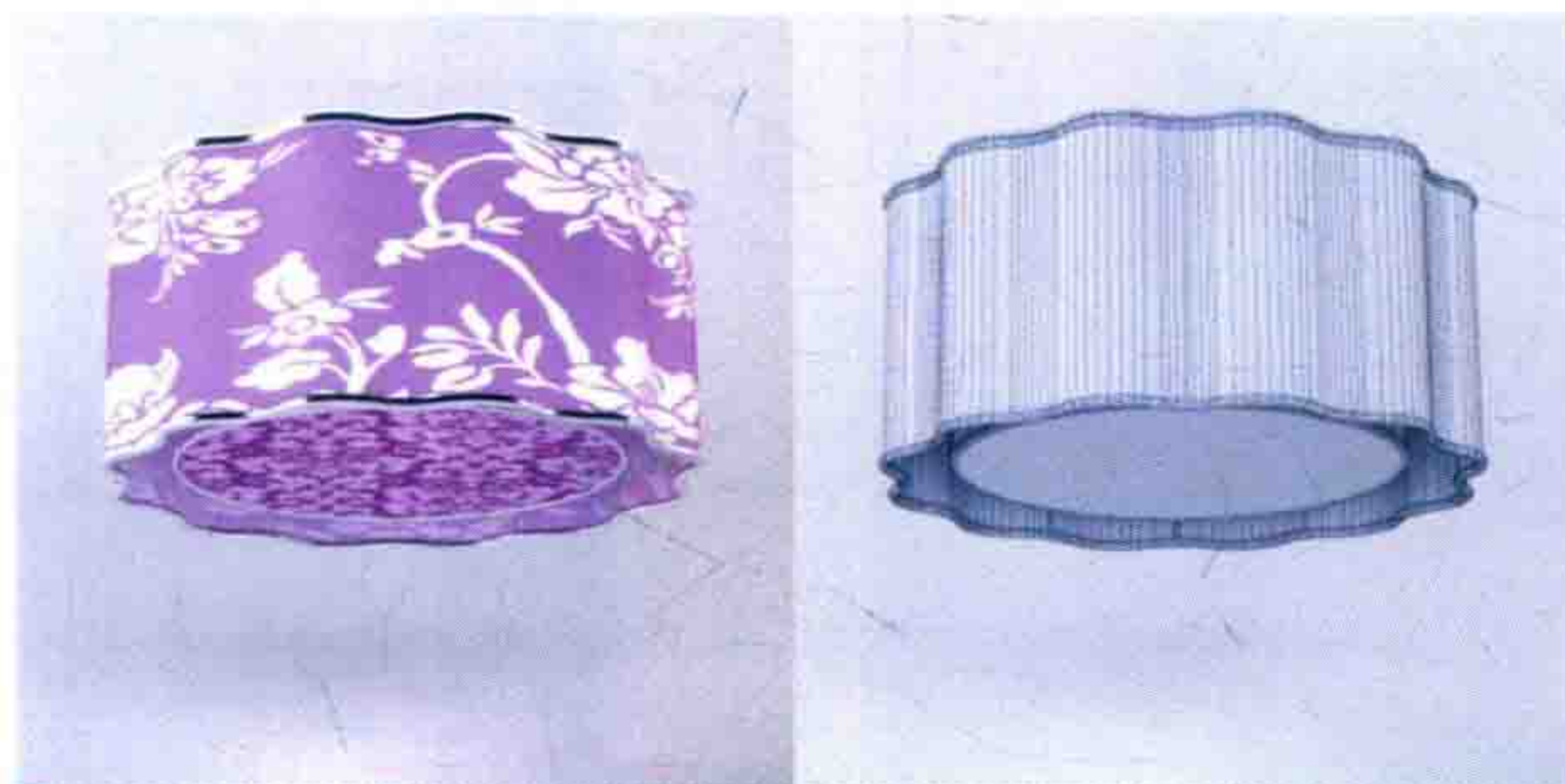
实例名称 【练习6-14】根据CAD图纸制作户型图
所在页码 264



实例名称 【练习7-1】用网格建模制作沙发
所在页码 280



实例名称 【练习7-2】用网格建模制作大檐帽
所在页码 285



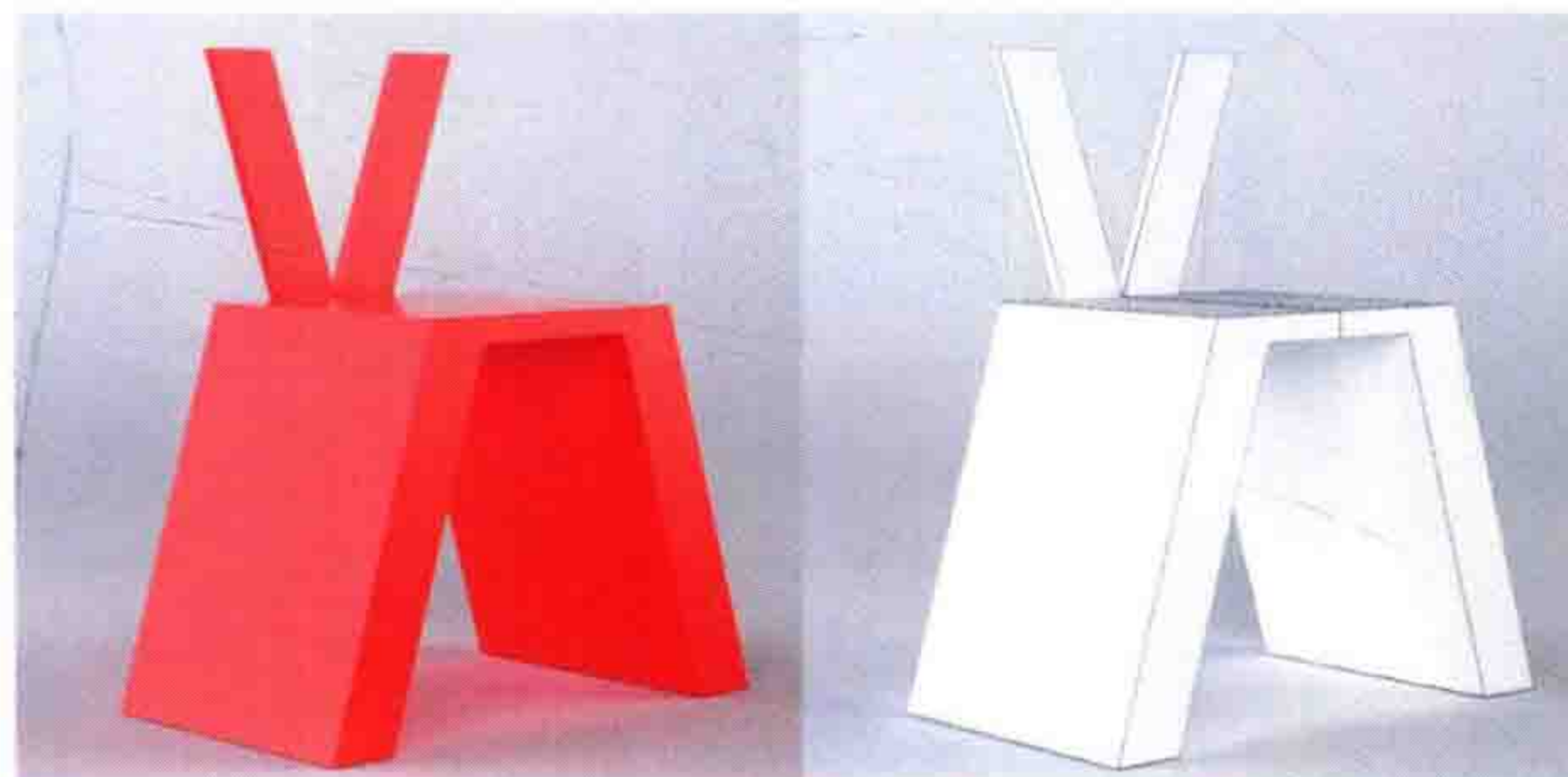
实例名称 【练习7-3】用“挤出”修改器制作花朵吊灯
所在页码 288



实例名称 【练习7-4】用“倒角”修改器制作牌匾
所在页码 292



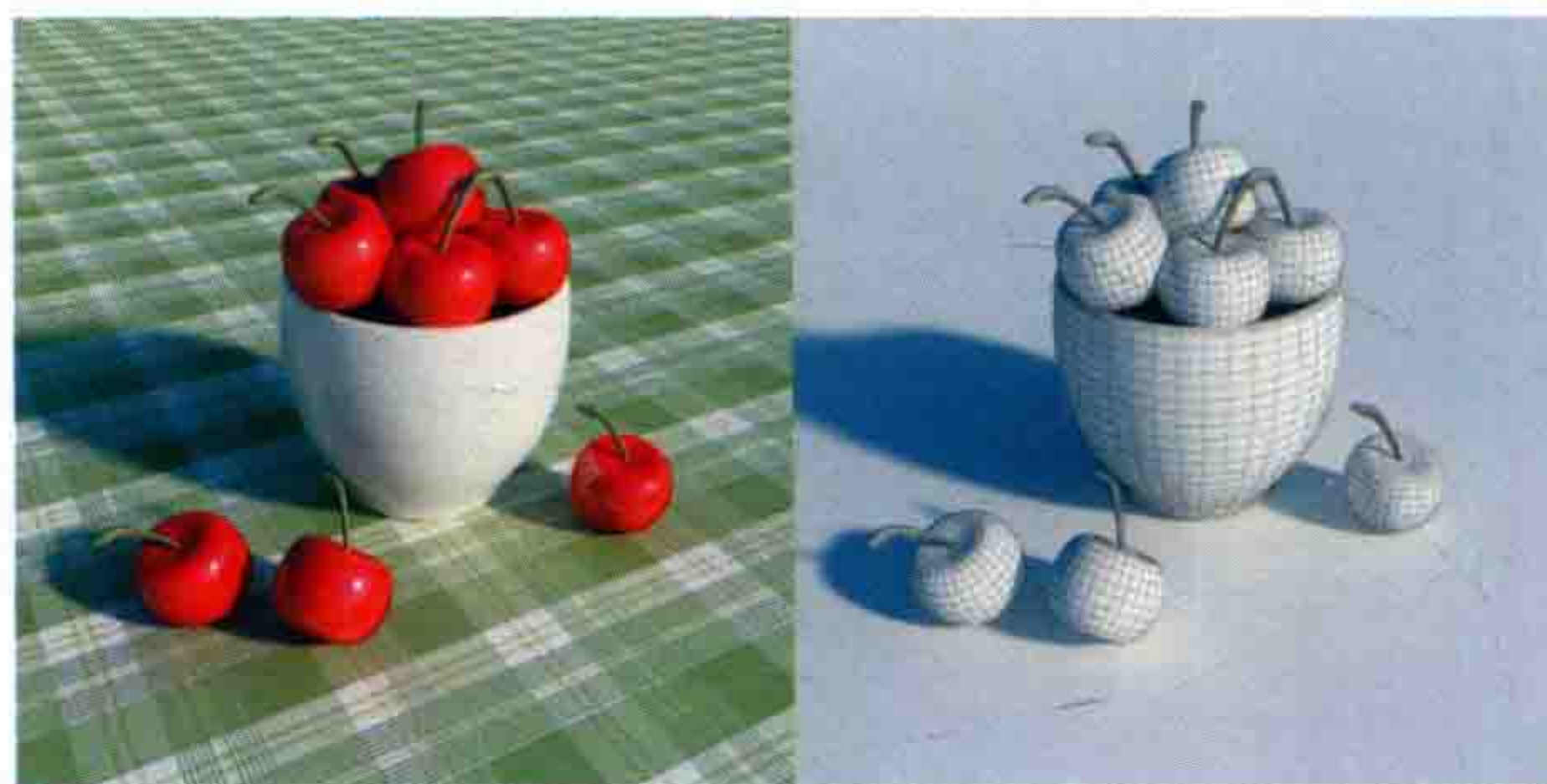
实例名称 【练习7-5】用“倒角剖面”修改器制作三维文字
所在页码 296



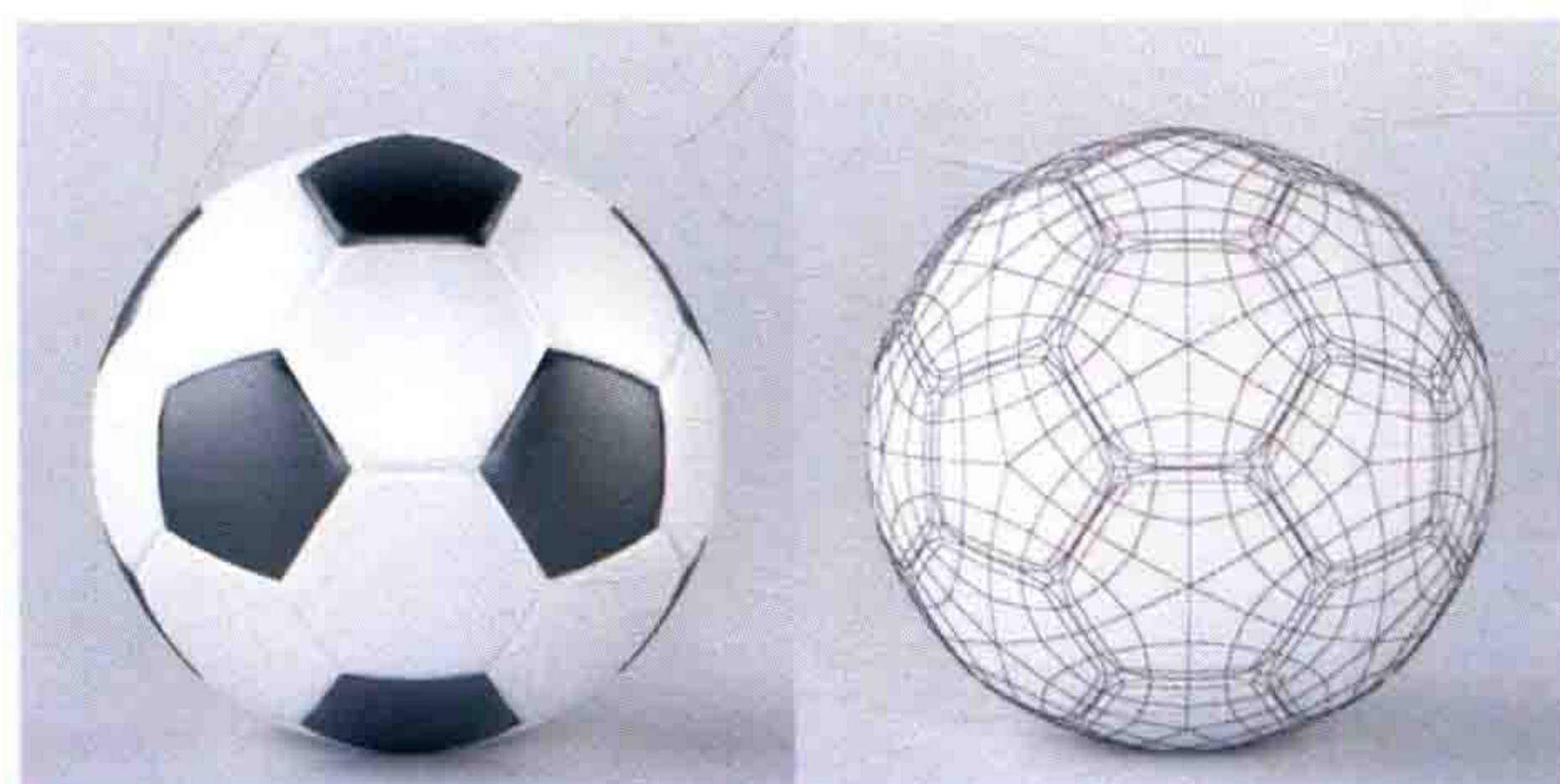
实例名称 【练习7-6】用“对称”修改器制作字母休闲椅
所在页码 302



实例名称 【练习7-7】用“优化”与“专业优化”修改器优化模型
所在页码 306



实例名称 【练习7-8】用“网格平滑”修改器制作樱桃
所在页码 312



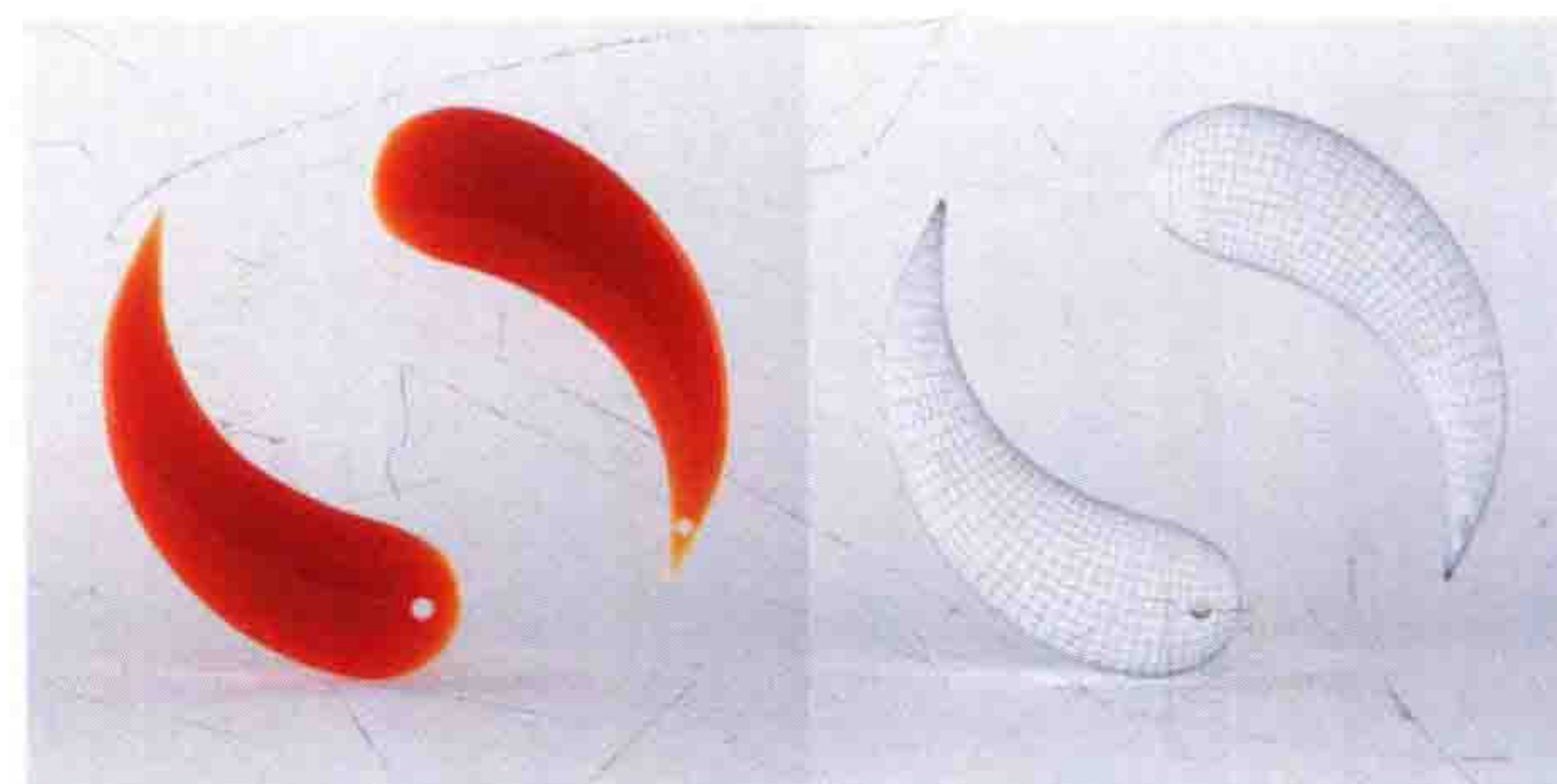
实例名称 【练习8-1】用多边形建模制作足球
所在页码 330



实例名称 【练习8-2】用多边形建模制作布料
所在页码 332



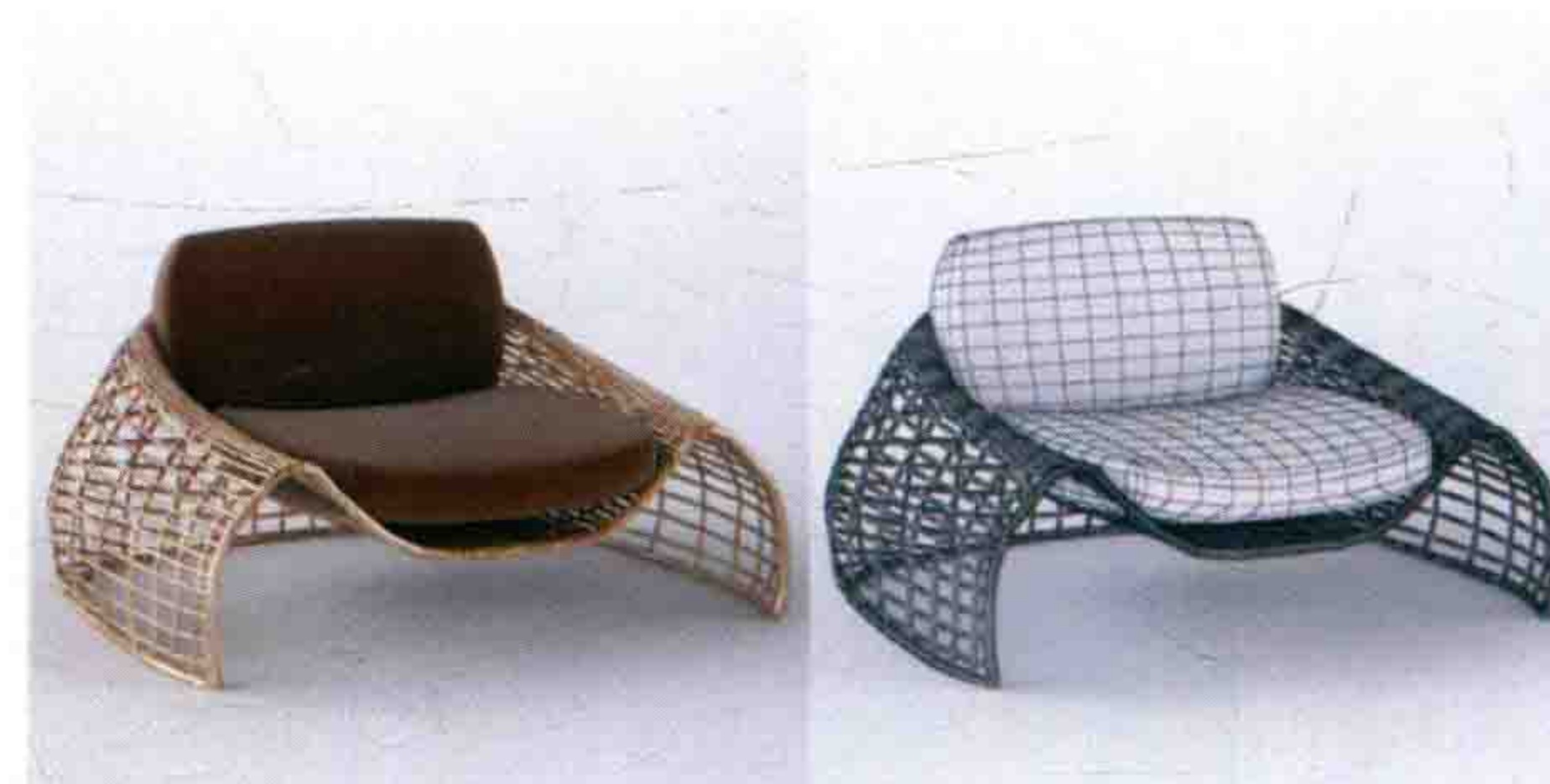
实例名称 【练习8-3】用多边形建模制作简约茶几
所在页码 334



实例名称 【练习8-4】用多边形建模制作太极双鱼玉佩
所在页码 336



实例名称 【练习8-5】用多边形建模制作向日葵
所在页码 340



实例名称 【练习8-6】用多边形建模制作藤椅
所在页码 344



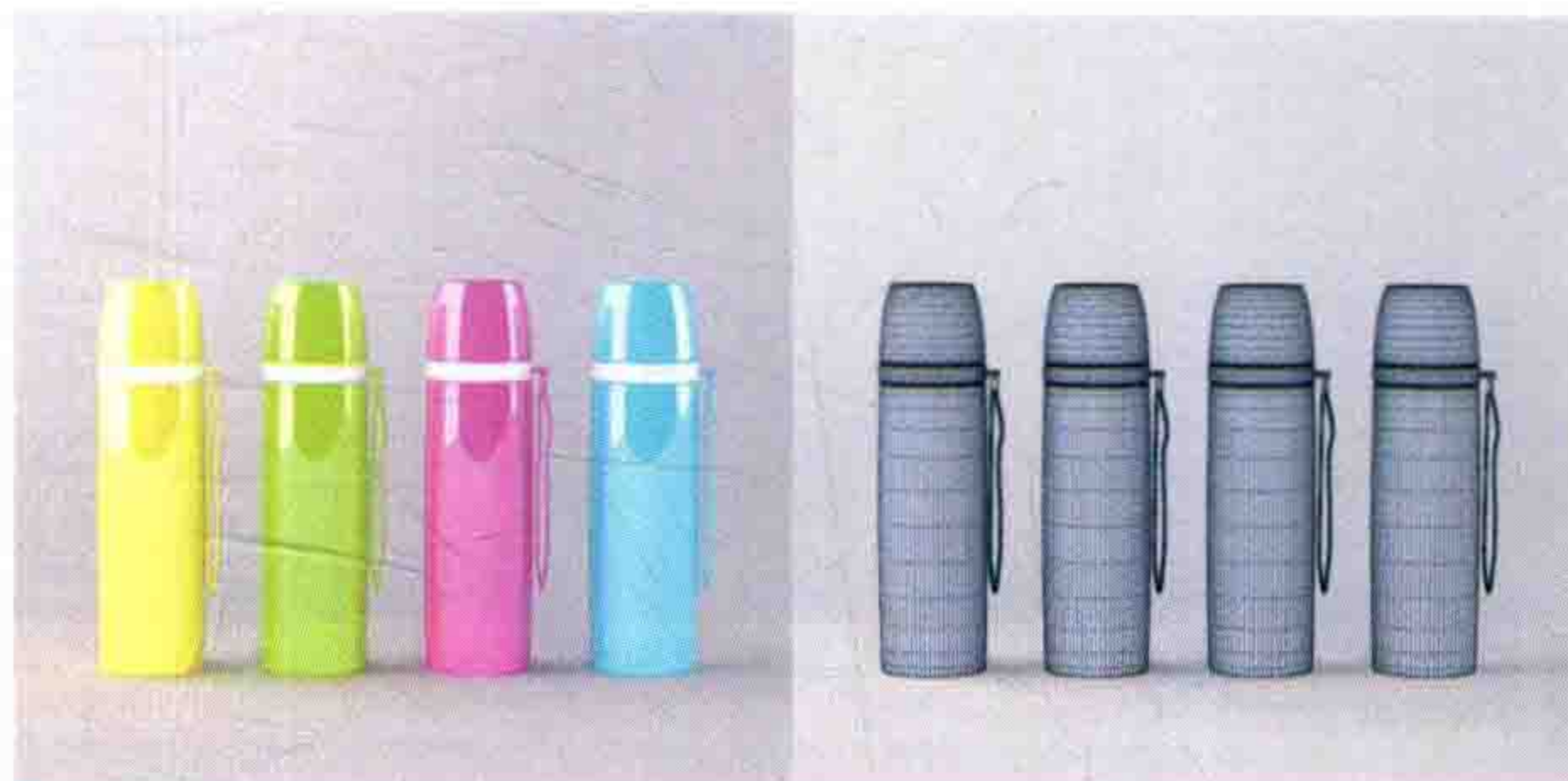
实例名称 【练习8-7】用多边形建模制作苹果手机
所在页码 350



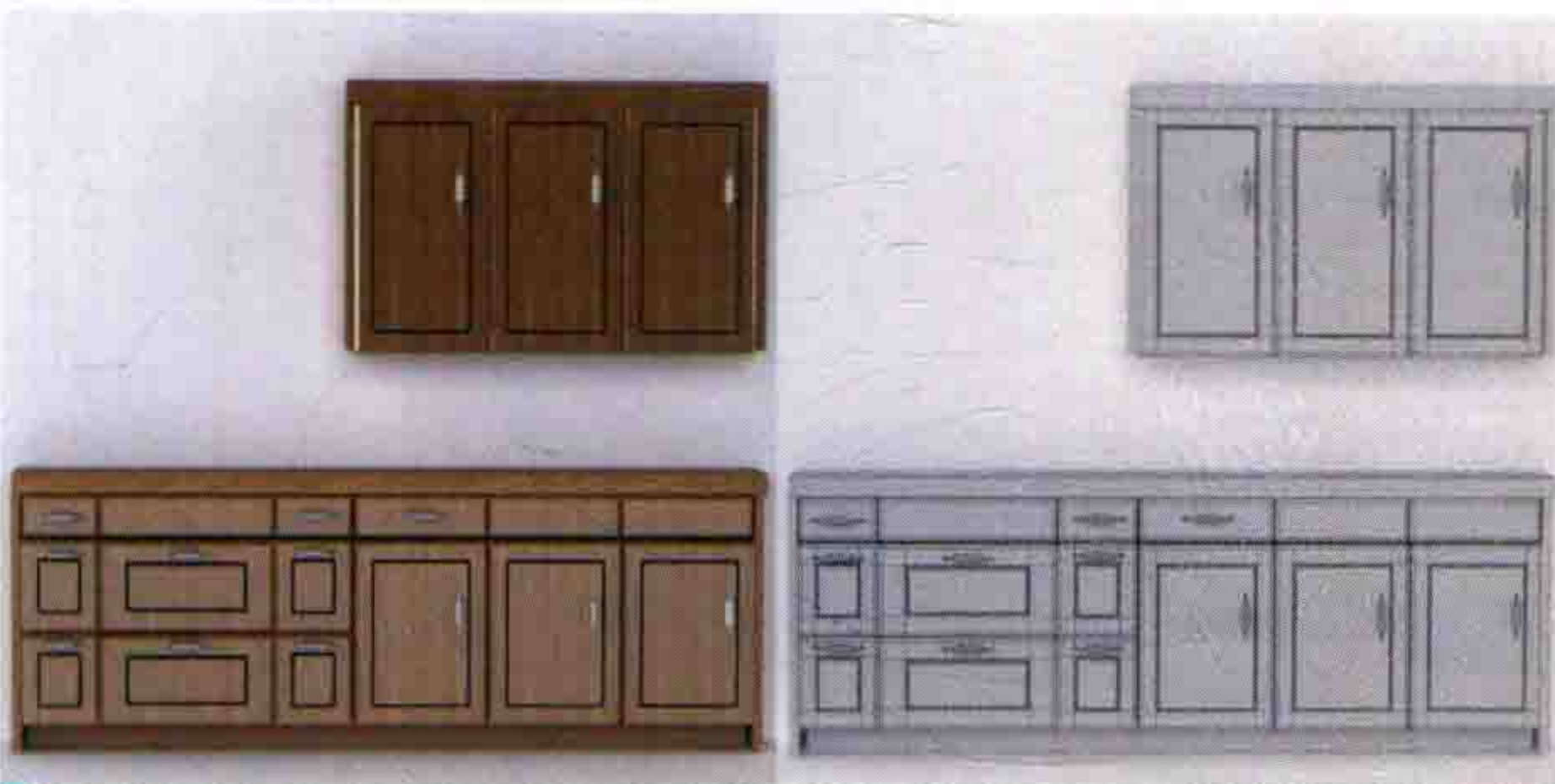
实例名称 【练习8-8】用多边形建模制作商业大厦
所在页码 364



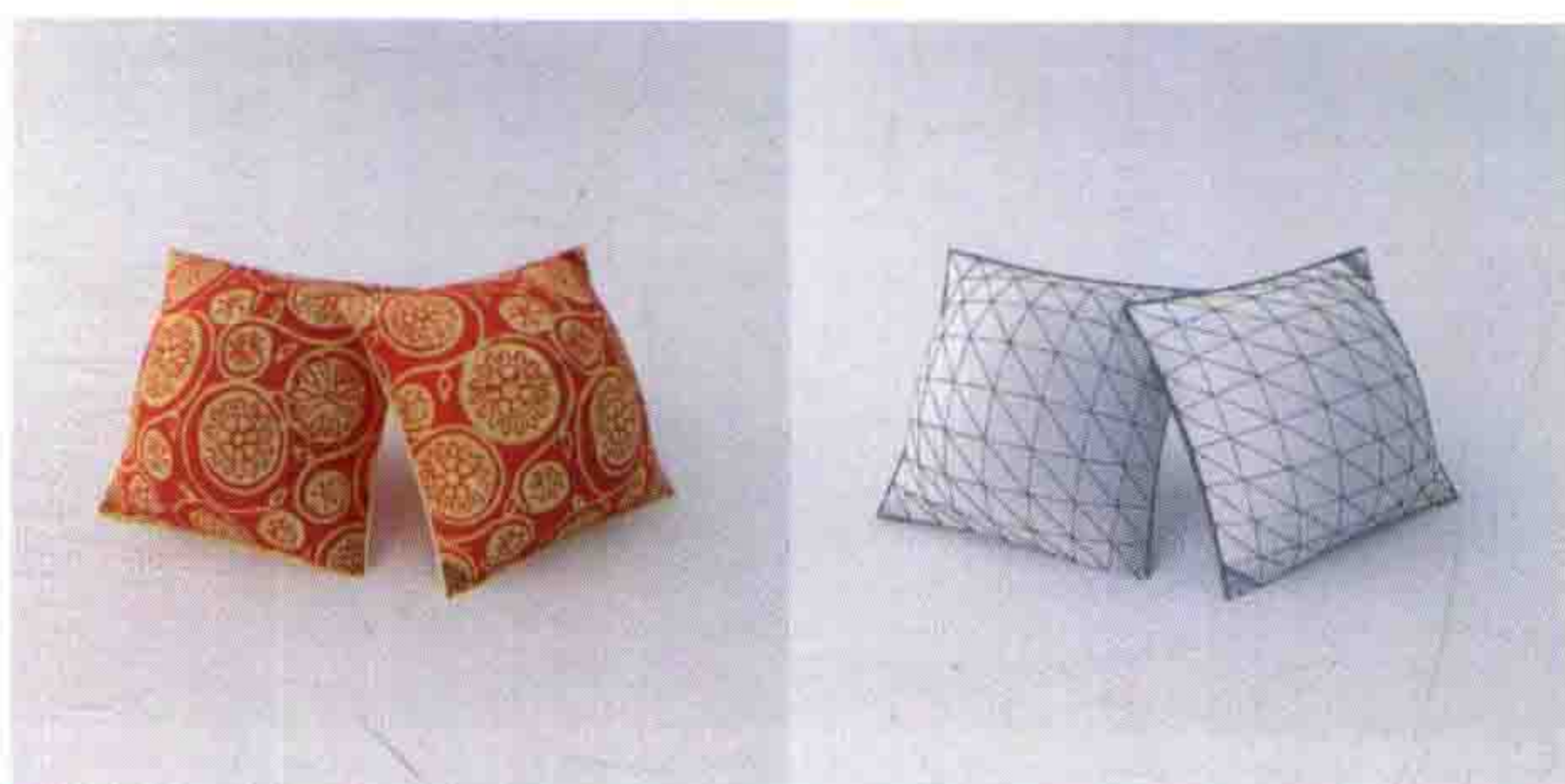
实例名称 【练习9-1】用Ribbon建模工具制作床头柜
所在页码 383



实例名称 【练习9-2】用Ribbon建模工具制作保温杯
所在页码 385



实例名称 【练习9-3】用Ribbon建模工具制作橱柜
所在页码 388



实例名称 【练习10-1】用NURBS建模制作抱枕
所在页码 406



实例名称 【练习10-2】用NURBS建模制作植物叶片
所在页码 407



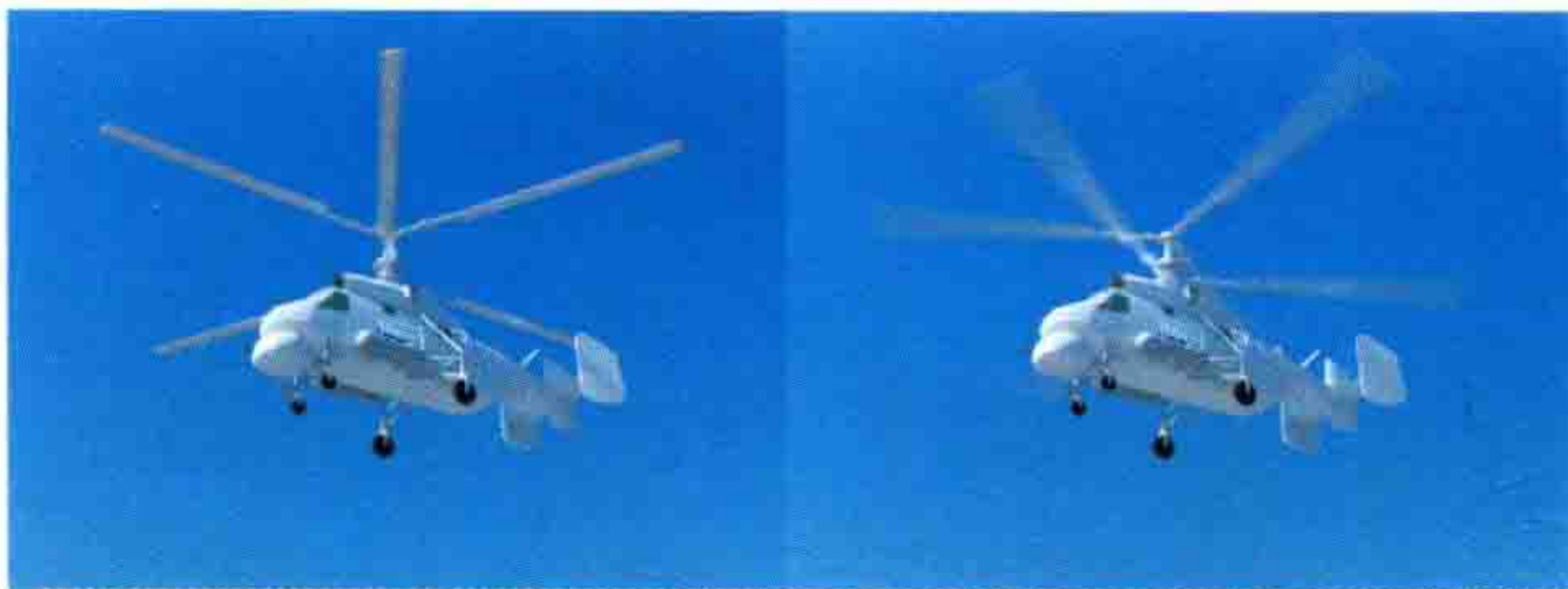
实例名称 【练习10-3】用NURBS建模制作冰激凌
所在页码 409



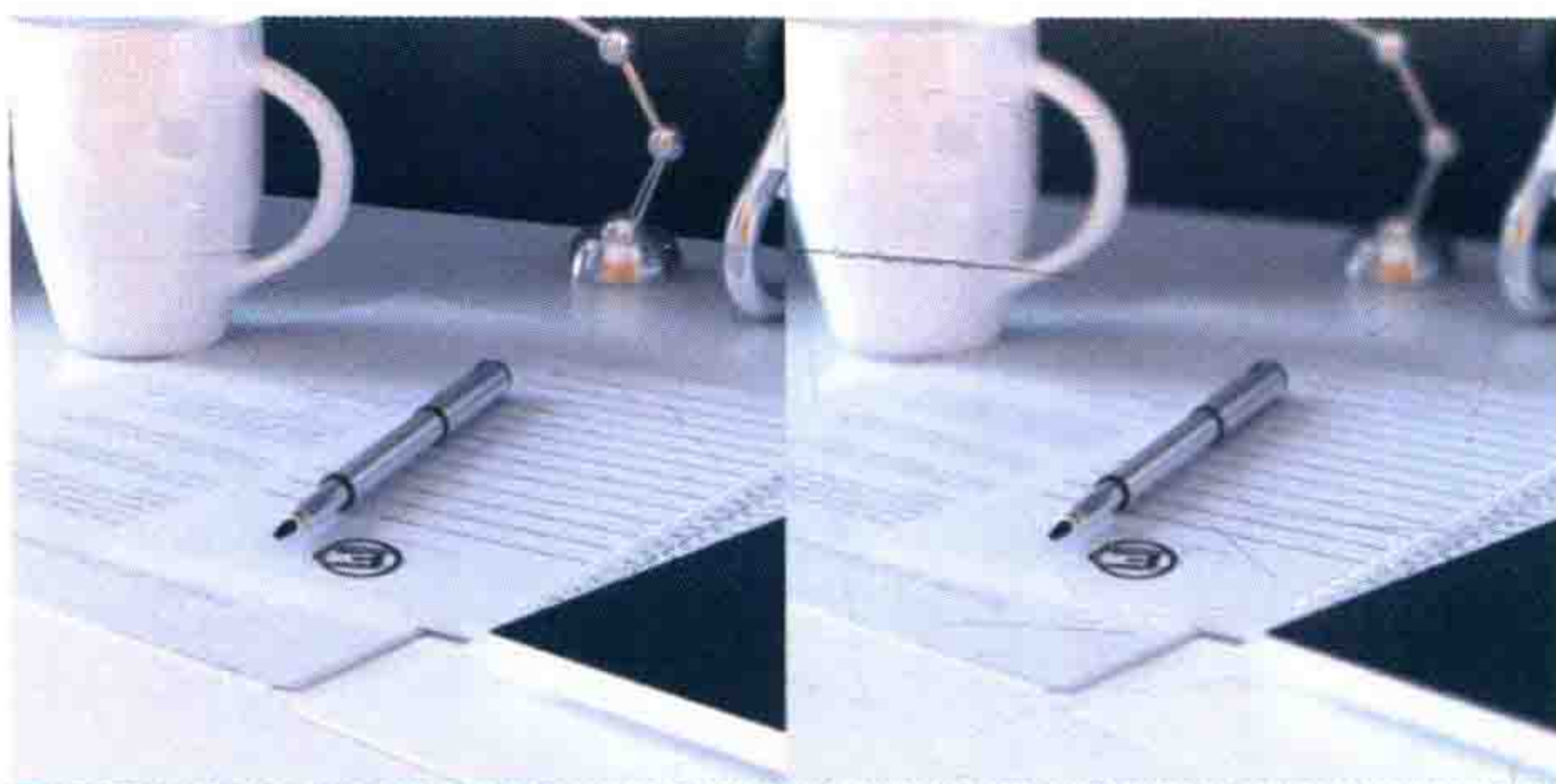
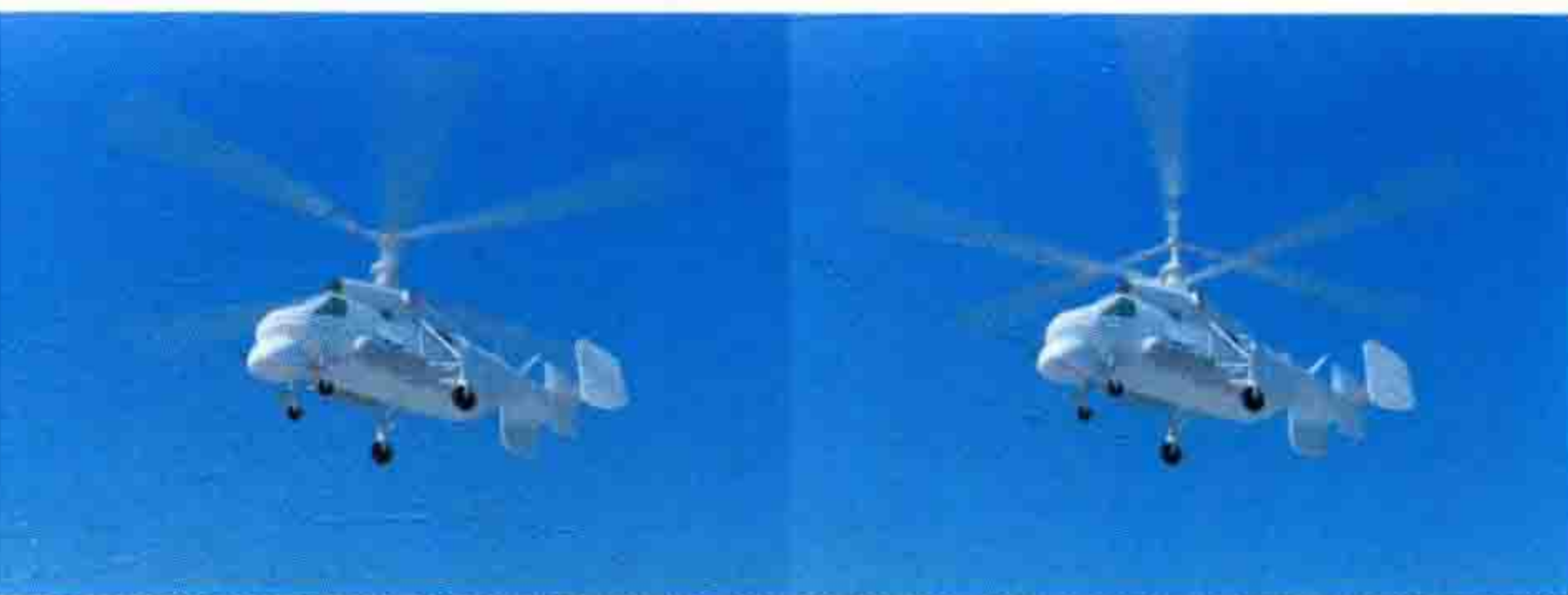
实例名称 【练习10-4】用NURBS建模制作花瓶
所在页码 411



实例名称 【练习11-1】用目标摄影机制作景深效果
所在页码 421



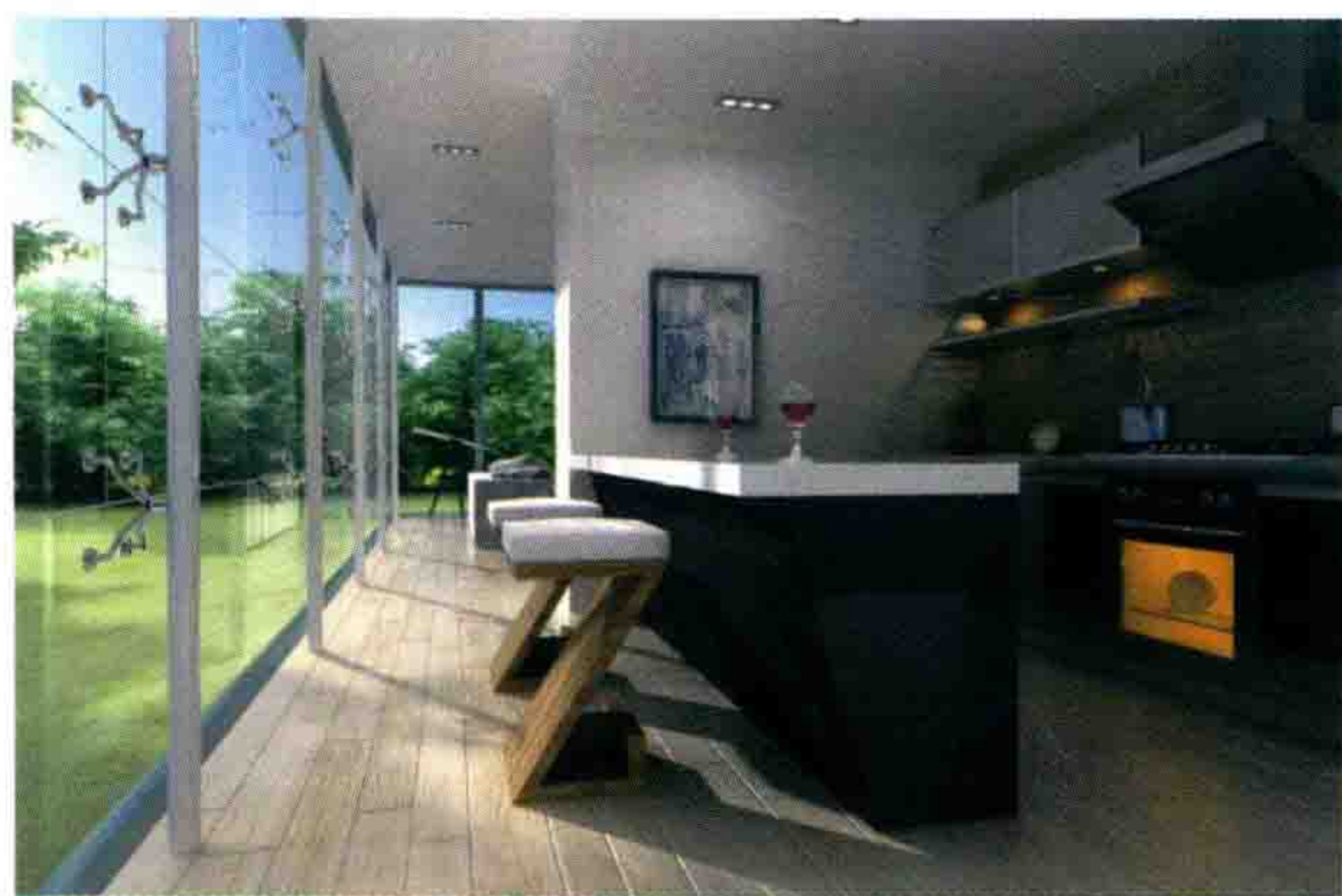
实例名称 【练习11-2】用目标摄影机制作运动模糊特效
所在页码 423



实例名称 【练习11-3】用物理摄影机制作景深效果图
所在页码 429



实例名称 【练习11-4】用VRay物理摄影机制作景深效果
所在页码 434



实例名称 【练习11-6】表现三角形构图的方法
所在页码 439



实例名称 【练习11-7】表现平衡稳定构图的方法
所在页码 440



实例名称 【练习11-9】表现竖向构图的方法
所在页码 443



实例名称 【练习11-10】表现方形构图的方法
所在页码 444



实例名称 【练习12-1】用目标灯光制作餐厅夜晚灯光
所在页码 458



实例名称 【练习12-3】用目标平行光制作卧室日光
所在页码 469



实例名称 【练习12-8】用VRay灯光制作工业产品灯光
所在页码 482



实例名称 【练习12-9】用VRay灯光制作客厅灯光
所在页码 484



实例名称 【练习12-10】用VRay太阳制作室内阳光
所在页码 488



实例名称 【练习13-4】用VRayMtl材质制作陶瓷材质
所在页码 534



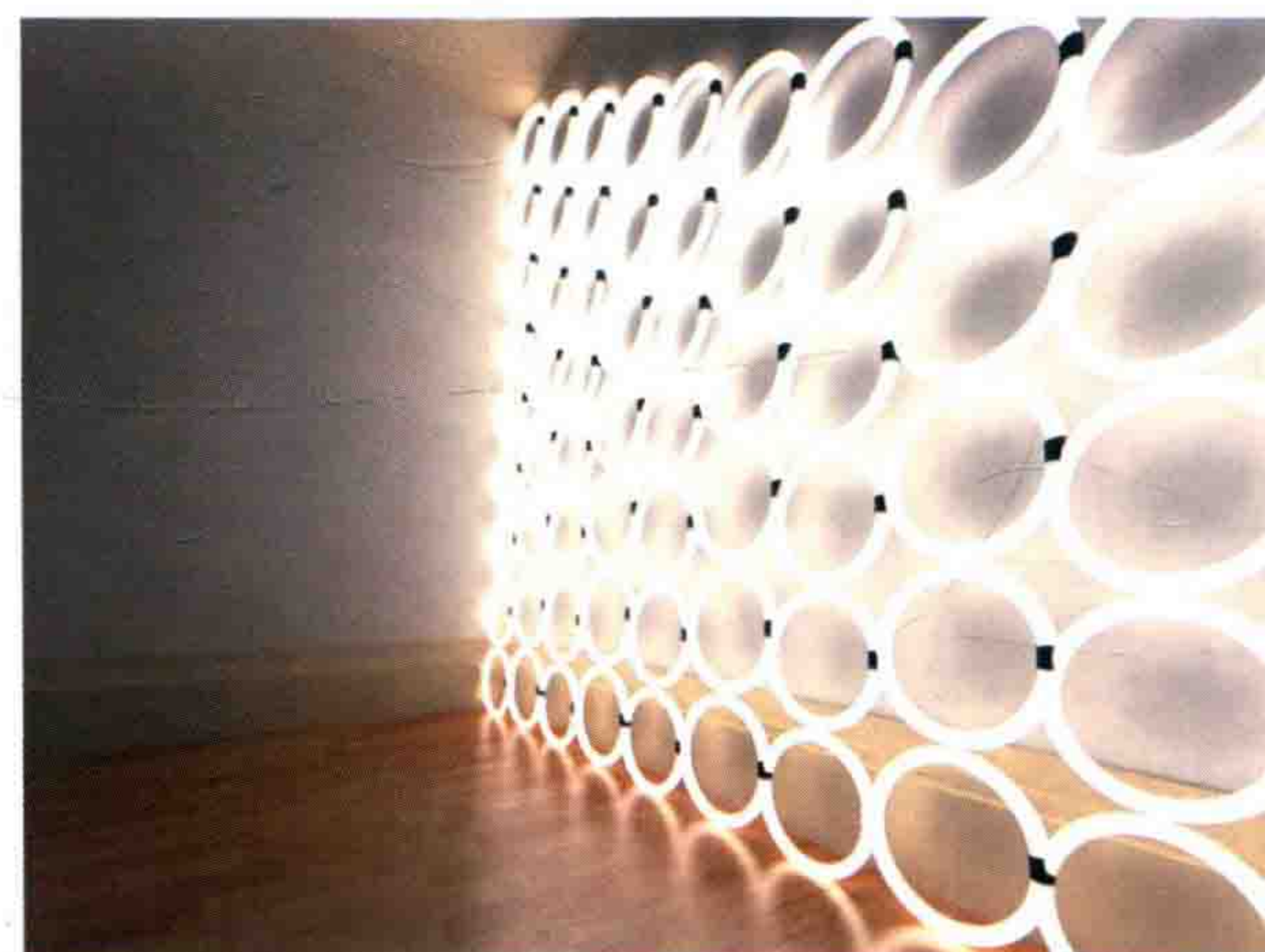
实例名称 【练习13-7】用VRayMtl材质制作卫生间材质
所在页码 536



实例名称 【练习13-8】用VRayMtl材质制作钢琴烤漆材质
所在页码 538



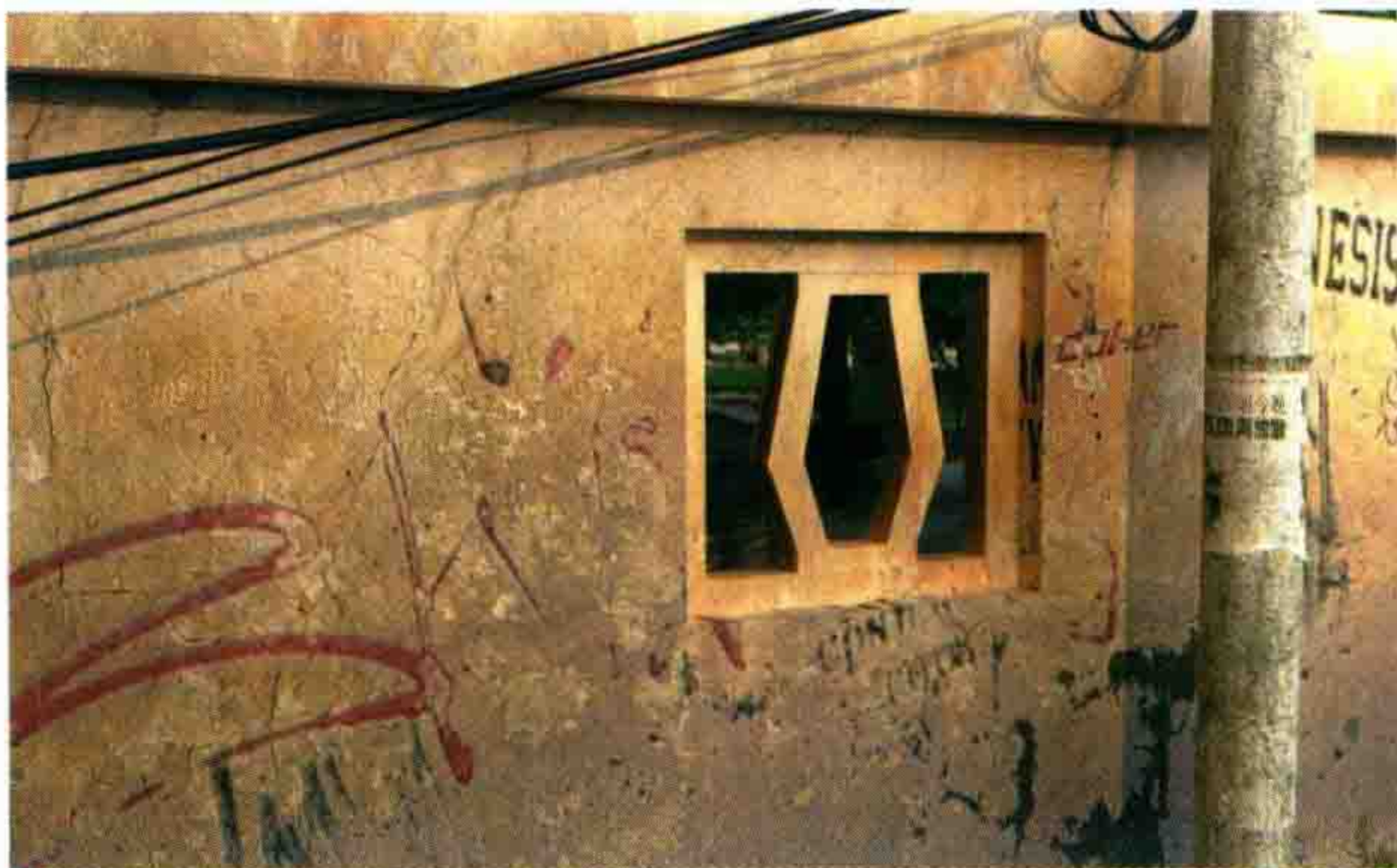
实例名称 【练习13-9】用VRayMtl材质制作红酒材质
所在页码 539



实例名称 【练习13-11】用VRay灯光材质制作灯管材质
所在页码 543



实例名称 【练习13-14】用渐变贴图制作渐变花瓶材质
所在页码 559



实例名称 【练习13-18】用混合贴图制作颓废材质
所在页码 568



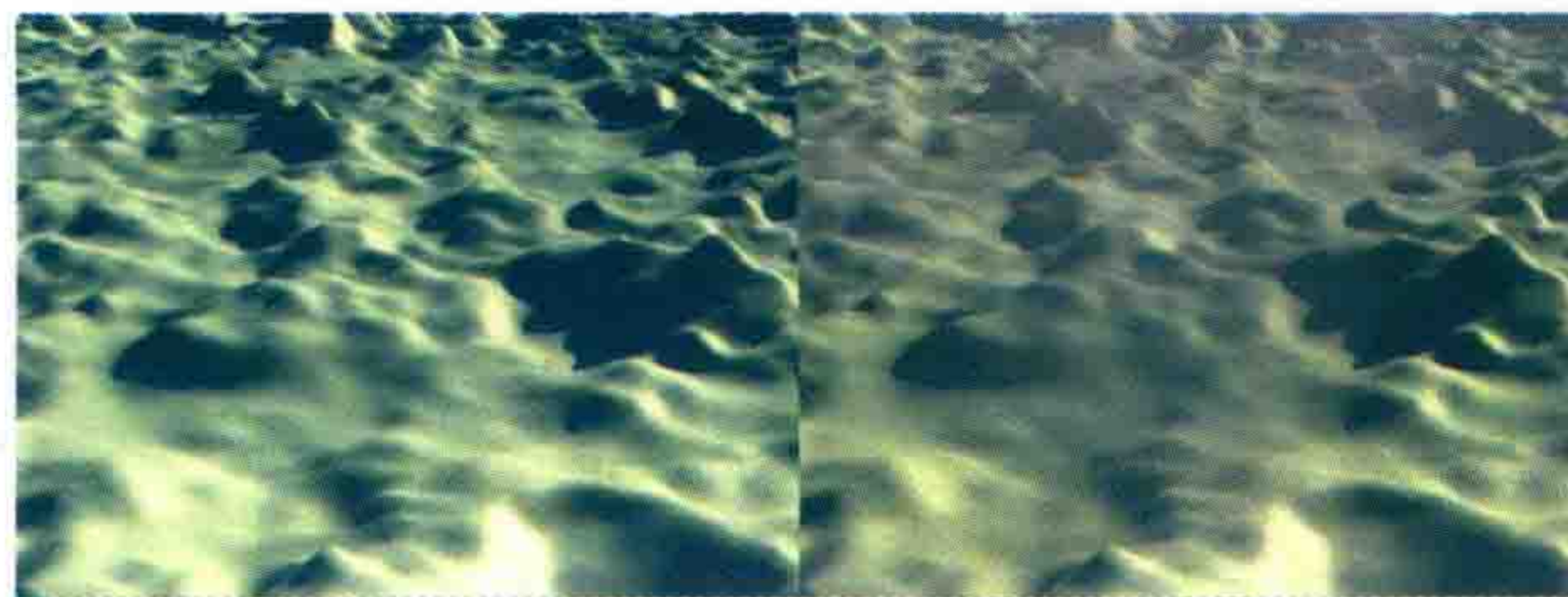
实例名称 【练习14-1】为效果图添加室外环境贴图
所在页码 581



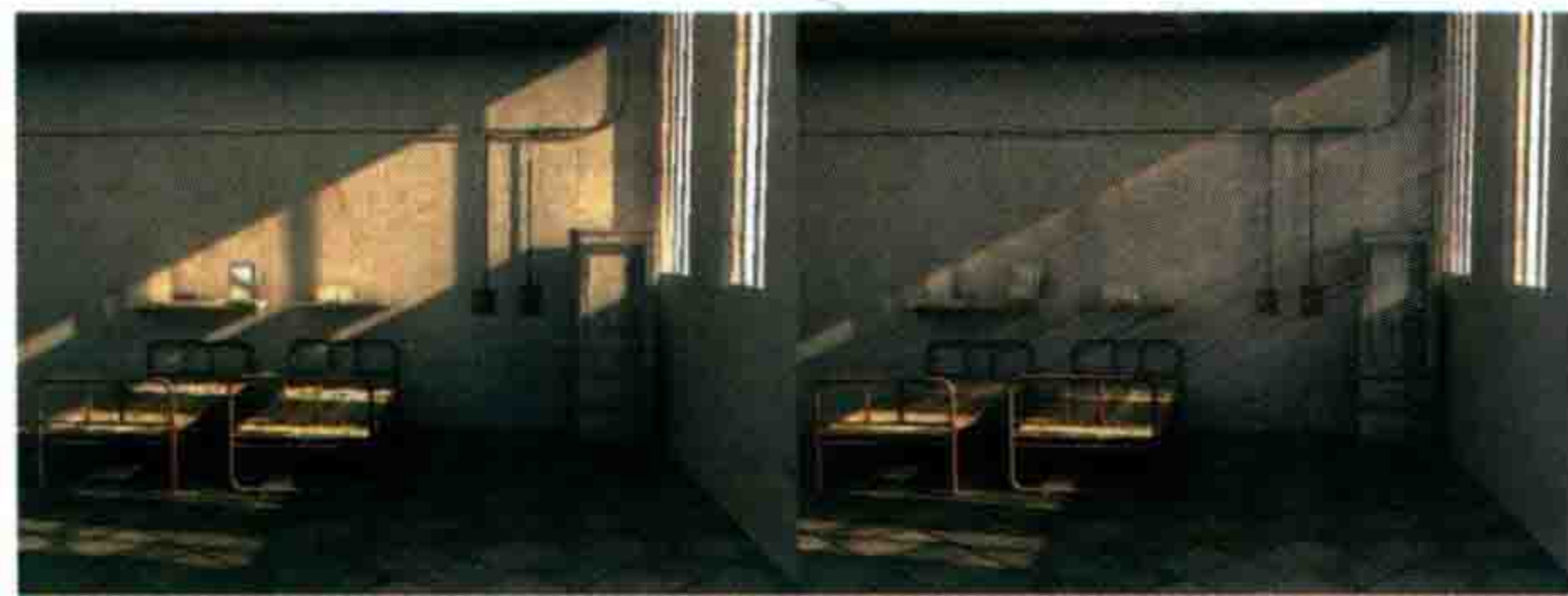
实例名称 【练习14-3】用“火效果”制作壁炉火焰
所在页码 584



实例名称 【练习14-4】用“雾效果”制作海底烟雾
所在页码 586



实例名称 【练习14-5】用“体积雾”制作荒漠沙尘雾
所在页码 588



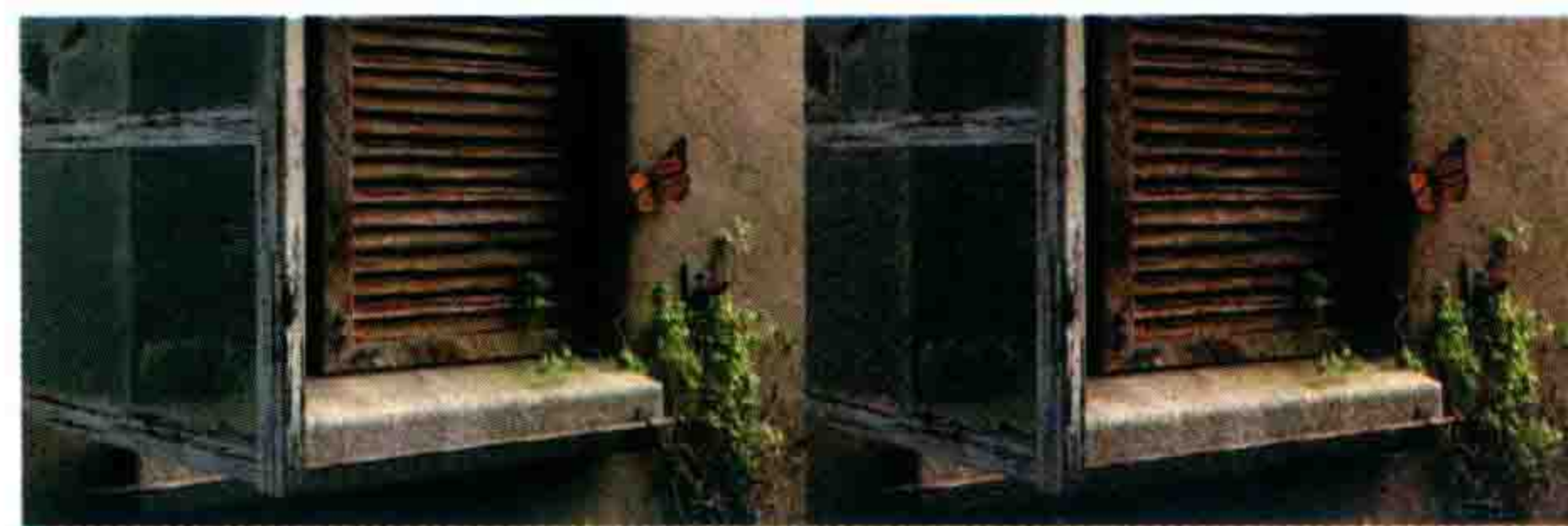
实例名称 【练习14-6】用“体积光”为场景添加体积光
所在页码 589



实例名称 【练习14-8】用“模糊效果”制作奇幻太空飞船特效
所在页码 596



实例名称 【练习14-9】用“亮度/对比度效果”调整场景的亮度与对比度
所在页码 598



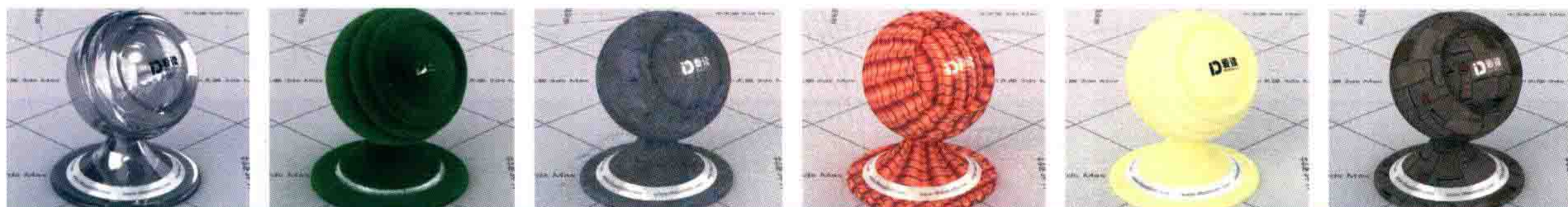
实例名称 【练习14-11】用“胶片颗粒效果”制作老电影画面
所在页码 601



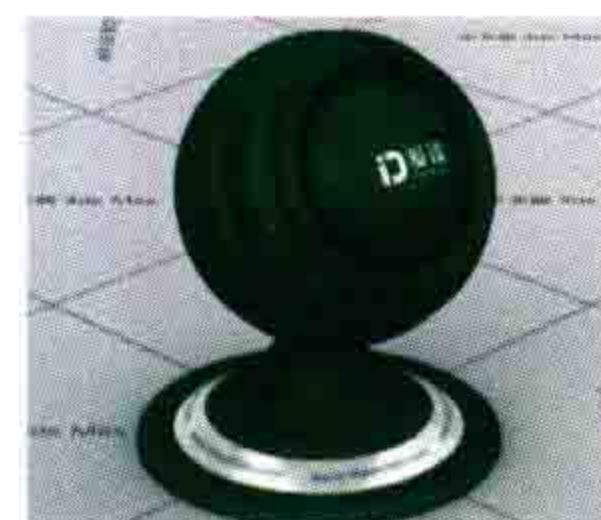
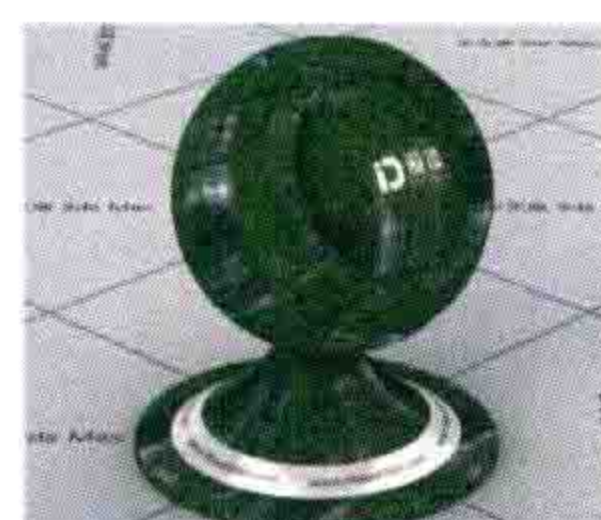
实例名称 15.5 综合练习：现代客厅日光表现
所在页码 631



实例名称 15.6 综合练习：创意酒吧柔光表现
所在页码 641



实例名称 15.7 综合练习：地中海风格别墅多角度日光表现
所在页码 648



实例名称 15.8 综合练习：童话四季（CG表现）
所在页码 656



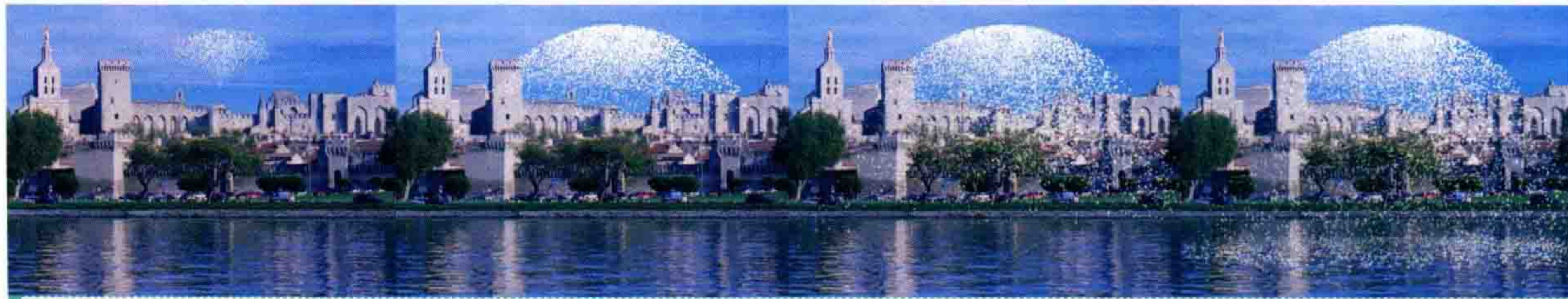
实例名称 【练习16-1】用粒子流源制作影视包装文字动画
所在页码 681



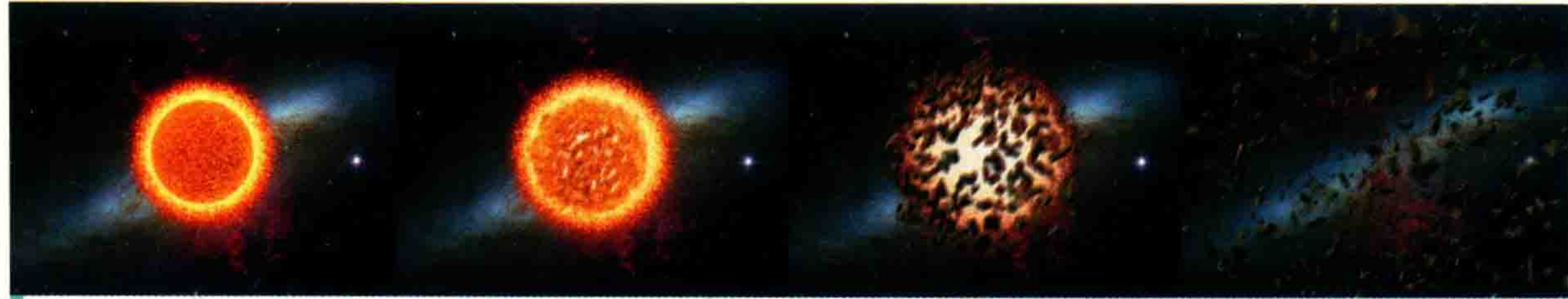
实例名称 【练习16-6】用喷射粒子制作下雨动画
所在页码 693



实例名称 【练习16-7】用雪粒子制作雪花飘落动画
所在页码 695



实例名称 【练习16-9】用超级喷射粒子制作喷泉动画
所在页码 703



实例名称 【练习16-10】用粒子阵列制作星球爆炸动画
所在页码 705