

附带多媒体教学资源下载

in 印象

195个针对性实战练习，
全面覆盖效果图制作的建模、灯光、材质、渲染和后期技术
17个商业综合实例，涵盖不同场景、空间和气氛的表现
212个实例的素材、场景文件以及视频教学录像
超过5000张高清稀有位图贴图、500套单体模型、180个高动态HDR贴图、106集专家讲堂、
15套大型效果图场景、5套大型CG场景，海量附赠资源



时代印象 编著

中文
版

3ds Max 2016/VRay

效果图制作

完全自学教程

(实例版)



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



时代印象 编著

中文
版

3ds Max 2016/VRay

效果图制作

完全自学教程

(实例版)



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/VRay效果图制作完全自学教程：
实例版 / 时代印象编著. — 北京：人民邮电出版社，
2017.5
ISBN 978-7-115-45010-4

I. ①中… II. ①时… III. ①室内装饰设计—计算机
辅助设计—三维动画软件—教材 IV. ①TU238-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第039841号

内 容 提 要

这是一本全面介绍中文版 3ds Max 2016/VRay 基本功能及各种常见效果图制作的书籍。本书主要针对零基础读者编写，是入门级读者快速、全面掌握 3ds Max/VRay 效果图制作的必备实践参考书。

本书从 3ds Max 的基本操作入手，用大量的可操作性实战案例（195 个实战案例+17 个商业综合实例），全面、深入地阐述了 3ds Max/VRay 的建模、灯光、材质、渲染和后期处理在效果图制作中的运用。

本书共 15 章，详细讲解了制作效果图前的必备知识以及 3ds Max 2016 的基本操作，全面介绍了效果图的建模、灯光、摄影机以及材质与贴图，同时还全面介绍了 VRay 渲染技术、Photoshop 后期处理技术及商业综合项目的制作方法。全书讲解过程细腻，难度由易到难，实战丰富，通过丰富的实例练习，读者可以快速、有效地掌握效果图制作的各种技术。

本书讲解模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯。本书附带的学习资源中包括书中所有实例的实例文件、场景文件、贴图文件与多媒体教学录像，同时作者还准备了 500 套常用单体模型、15 套效果图场景、5000 多张经典位图贴图和 180 个高动态 HDRI 贴图赠送读者。读者可通过在线方式获取这些资源，具体方法请参看本书前言。另外，作者还为读者精心准备了中文版 3ds Max 2016 快捷键索引、效果图制作实用速查表（内容包括常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸）和 60 种常见材质参数索引，以方便读者学习。

本书非常适合作为初、中级读者的入门及提高参考书，尤其适用于零基础读者。另外，请读者注意，本书所有内容均采用中文版 3ds Max 2016、VRay3.20.03 和 Photoshop CS6 进行编写。

-
- ◆ 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>
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：880×1092 1/16
印张：29.75
字数：963 千字 2017 年 5 月第 1 版
印数：1—3 500 册 2017 年 5 月北京第 1 次印刷
-

定价：99.00 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316
反盗版热线：(010)81055315

目录



第1章 效果图制作必备知识..... 36

1.1 场景构建	36
1.2 摄影	36
1.2.1 摄影基础知识	36
1.2.2 构图	37
1.3 场景布光	38
1.3.1 空间结构	38
1.3.2 时间和天气	38
1.4 材质	39
1.4.1 材质概述	39
1.4.2 室内效果图的材质	39
1.5 效果图风格	39
1.5.1 现代风格	39
1.5.2 中式风格	39
1.5.3 欧式风格	40
1.5.4 田园风格	40
1.5.5 地中海风格	41
1.5.6 美式风格	41
1.6 后期处理	41

第2章 认识3ds Max 2016和VRay3.0... 42

实战 001 启动 3ds Max 2016	43
技术专题 3ds Max 2016 的界面组成	44
实战 002 设置界面颜色	45
实战 003 设置系统单位	46
实战 004 设置快捷键	46
技术专题 将快捷键导出为文本文件	47
实战 005 新建场景	48
实战 006 打开场景文件	48
实战 007 保存场景文件	49
实战 008 导入外部文件	50
实战 009 合并外部文件	50
实战 010 导出选定对象	51
技术专题 加载 VRay 渲染器	51
实战 011 设置文件自动备份	51
实战 012 归档场景	52
实战 013 安全退出 3ds Max 2016	52
实战 014 视口布局设置	53
实战 015 设置视图显示风格	54
技术专题 摄影机视图释疑	55

实战 016 加载视图背景图片	55
实战 017 视图的切换	56
实战 018 视图的控制	57
实战 019 选择对象	61
技术专题 选择区域工具	62
实战 020 移动对象	63
技术专题 3ds Max 的控制器	63
实战 021 旋转对象	64
实战 022 缩放对象	65
实战 023 放置对象	66
实战 024 复制对象	66
实战 025 捕捉开关	68
实战 026 镜像对象	69
实战 027 场景模型分层	69
技术专题 场景资源管理器	70
实战 028 调整对象的轴点中心	70
实战 029 成组与解组对象	71
实战 030 选择过滤器	71
实战 031 对齐对象	73
技术专题 对齐工具介绍	73

第3章 基础建模技术..... 74

实战 032 用长方体制作置物架	75
实战 033 用长方体制作书架	76
模型创建	76
知识回顾	77
实战 034 用圆柱体制作圆桌	78
模型创建	78
知识回顾	79
实战 035 用球体制作吊灯	80
模型创建	80
知识回顾	81
实战 036 用管状体制作茶几	82
模型创建	83
知识回顾	83
技术专题 坐标轴在视图中显示	85
实战 037 用切角长方体制作床头柜	86
模型创建	86
知识回顾	88
实战 038 用切角长方体制作双人沙发	89
实战 039 用切角圆柱体制作简约茶几	90



模型创建	90
知识回顾	91
实战 040 用异面体制作风铃	92
模型创建	92
知识回顾	93
实战 041 用复合对象制作茶壶文字	95
模型创建	95
知识回顾	96
实战 042 用布尔运算制作储物盒	97
模型创建	97
知识回顾	98
实战 043 用布尔运算制作香皂盒	99
实战 044 用放样工具制作画框	100
模型创建	100
知识回顾	101
实战 045 用样条线制作椅子	103
模型创建	103
知识回顾	105
实战 046 用文本制作企业名牌	109
模型创建	109
知识回顾	110

第4章 高级建模技术.....112

实战 047 用挤出修改器制作吸顶灯	113
模型创建	113
知识回顾	114
实战 048 用挤出修改器制作杂志	114
实战 049 用切角修改器制作巧克力	115
模型创建	115
知识回顾	116
技术专题 FFD 修改器参数详解	117
实战 050 用车削修改器制作高脚杯	117
模型创建	118
知识回顾	118
实战 051 用车削修改器制作酒具	120
技术专题 车削修改器“轴”的调整	121
实战 052 用弯曲修改器制作扇子	121
模型创建	121
知识回顾	122
技术专题 弯曲修改器参数详解	123
实战 053 用扭曲修改器制作旋转笔筒	123
模型创建	123
知识回顾	124
实战 054 用噪波修改器制作咖啡	124

模型创建	125
知识回顾	125
技术专题 噪波修改器参数详解	126
实战 055 用 Hair 和 Fur (WSN) 修改器制作刷子	126
模型创建	126
知识回顾	127
实战 056 用 cloth 修改器制作桌布	128
模型创建	128
知识回顾	129
实战 057 用晶格修改器制作创意吊灯	130
模型创建	130
知识回顾	131
实战 058 用多边形建模制作餐叉	133
模型创建	133
知识回顾	135
实战 059 用多边形建模制作水杯	137
模型创建	137
知识回顾	138
技术专题 移除顶点与删除顶点的区别	140
实战 060 用多边形建模制作排球	140
模型创建	140
知识回顾	141
技术专题 顶点的焊接条件	143
实战 061 用多边形建模制作化妆品瓶子	143
模型创建	143
知识回顾	144
实战 062 用多边形建模制作钟表	146
模型创建	146
知识回顾	147
技术专题 边的四边形切角、边张力和平滑功能	149
实战 063 用多边形建模制作电视	149
技术专题 边界封口	151
实战 064 用多边形建模制作 iPad2	151
技术专题 将边的选择转换为面的选择	156
实战 065 用 VRay 毛皮制作地毯	156
模型创建	157
知识回顾	158
实战 066 用 VRay 毛皮制作毛巾	159

第5章 室内效果图的场景模型..... 160

实战 067 制作调味罐	160
实战 068 制作创意茶几	161
实战 069 制作创意床头柜	163



实战 070	制作简约沙发	166
实战 071	制作铁艺餐桌椅组合	168
实战 072	制作洗手盆	169
实战 073	制作落地灯	171
实战 074	制作鞋柜	174
实战 075	制作双人床	176
实战 076	制作转角沙发	179
实战 077	根据 CAD 图纸制作鸟瞰户型	182
实战 078	根据 CAD 图纸制作户型	184

第6章 室内效果图的场景构图 186

实战 079	创建目标摄影机	186
场景创建	186	
知识回顾	188	
技术专题 渲染安全框	188	
实战 080	校正目标摄影机	190
实战 081	创建物理摄影机	191
场景创建	191	
知识回顾	192	
技术专题 物理摄影机的光圈与快门	193	
实战 082	横构图	193
实战 083	竖构图	194
技术专题 画面构图的要点	195	
实战 084	使用目标摄影机制作景深	196
实战 085	用目标摄影机制作运动模糊	197

第7章 灯光技术 198

实战 086	用目标灯光制作射灯	198
灯光创建	198	
知识回顾	200	
技术专题 光域网文件	200	
实战 087	用目标灯光制作夜晚灯光	201
实战 088	用目标聚光灯制作雕塑灯光	203
灯光创建	203	
知识回顾	204	
实战 089	用目标平行光制作阳光客厅	205
实战 090	用目标平行光制作柔和阴影	206
实战 091	用 VRay 平面灯光制作灯带	207
灯光创建	207	
知识回顾	208	

实战 092	用 VRay 平面灯光制作屏幕灯光	210
实战 093	用 VRay 球形灯光制作落地灯	211
实战 094	用 VRay 球形灯光制作烛光	212
实战 095	用 VRay 球形灯光制作吊灯	213
实战 096	VRay 焦散	214
实战 097	用 VRay 太阳制作自然光照	215
灯光创建	215	
知识回顾	216	
实战 098	用 VRay 天空制作日光效果	217
灯光创建	217	
知识回顾	218	

第8章 室内效果图的灯光技术 220

实战 099	制作手机产品灯光	220
实战 100	阳台日光表现	222
实战 101	休闲室清晨表现	223
实战 102	客厅日光表现	224
实战 103	卧室夜晚表现	226
实战 104	书房黄昏灯光	229
实战 105	厨房阴天表现	230
实战 106	卫生间灯光表现	232
实战 107	走廊灯光表现	235

第9章 材质与贴图技术 236

技术专题 制作材质的步骤	237	
实战 108	打开材质编辑器	237
实战 109	重置材质编辑器	238
实战 110	导入材质球	239
实战 111	导出材质球	239
实战 112	赋予模型材质	240
实战 113	新建材质球	241
实战 114	从场景中吸取材质	242
技术专题 材质编辑器工具栏的常用工具	242	
实战 115	标准材质	242
材质创建	243	
知识回顾	243	
实战 116	VRayMtl 材质	244
材质创建	244	



知识回顾	245
实战 117 V-Ray 灯光材质	248
材质创建	248
知识回顾	248
实战 118 V-Ray 混合材质	249
材质创建	249
知识回顾	250
实战 119 混合材质	251
材质创建	251
知识回顾	252
实战 120 不透明度贴图	253
材质创建	253
知识回顾	254
实战 121 位图贴图	254
材质创建	255
知识回顾	255
实战 122 平铺贴图	257
材质创建	257
知识回顾	257
实战 123 衰减贴图	259
材质创建	259
知识回顾	259
技术专题 Fresnel 反射原理	261
实战 124 噪波贴图	261
材质创建	261
知识回顾	262
实战 125 混合贴图	263
材质创建	263
知识回顾	263
实战 126 V-RayHDRI 贴图	264
材质创建	264
知识回顾	265

第10章 室内效果图常用的材质.....266

实战 127 乳胶漆材质	266
实战 128 壁纸材质	267
实战 129 石材材质	268
实战 130 木地板材质	269
实战 131 地砖材质	270
实战 132 水泥材质	271
实战 133 原木材质	272
实战 134 清漆木纹材质	273

实战 135 竹藤材质	273
实战 136 高光塑料材质	274
实战 137 磨砂塑料材质	275
实战 138 透明塑料材质	276
实战 139 烤漆材质	277
实战 140 布纹材质	277
实战 141 绒布材质	278
实战 142 丝绸材质	279
实战 143 纱帘材质	281
实战 144 花纹纱帘材质	281
实战 145 皮纹材质	282
实战 146 高光陶瓷材质	283
实战 147 哑光陶瓷材质	284
实战 148 紫砂材质	285
实战 149 陶器材质	286
实战 150 镜面不锈钢材质	287
实战 151 磨砂不锈钢材质	288
实战 152 拉丝不锈钢材质	288
实战 153 铜材质	289
实战 154 银材质	290
实战 155 铁材质	291
实战 156 镜面材质	292
实战 157 清玻璃材质	293
实战 158 磨砂玻璃材质	293
实战 159 有色玻璃材质	294
实战 160 灯罩材质	295
实战 161 水晶材质	296
实战 162 水材质	297
实战 163 红酒材质	298
实战 164 咖啡材质	299
实战 165 牛奶材质	300
实战 166 可乐材质	301

第11章 V-Ray渲染技术.....302

实战 167 启用 Gamma 和 LUT 校正	302
实战 168 测试 Gamma 和 LUT 校正的区别	302
技术专题 LWF 线性工作流	304



实战 169	启动 V-Ray 帧缓冲区.....	304
实战 170	图像采样器类型对比.....	305
	技术专题 图像采样器 (抗锯齿) 类型详解.....	306
实战 171	抗锯齿类型对比.....	306
	技术专题 抗锯齿类型详解.....	308
实战 172	颜色贴图曝光类型对比.....	308
	技术专题 颜色贴图详解.....	309
实战 173	全局光引擎搭配对比.....	310
实战 174	全局确定性蒙特卡洛参数对比.....	313
实战 175	V-Ray 渲染的一般流程.....	314
	技术专题 V-Ray 渲染主要流程.....	316
实战 176	区域渲染.....	316
实战 177	渲染保存光子图并渲染成图.....	316
实战 178	渲染彩色通道.....	318
实战 179	渲染 AO 通道.....	319
实战 180	渲染 V-Ray Z 深度通道.....	320
实战 181	渲染线框图.....	320
实战 182	V-Ray 属性设置物体 Alpha 通道.....	321
实战 183	设置 V-Ray 代理物体.....	322
实战 184	多角度批处理渲染.....	323
实战 185	分布式渲染.....	324
实战 186	渲染自动保存并关闭计算机.....	325

第 12 章 效果图的后期处理.....326

实战 187	叠加 AO 通道.....	326
实战 188	叠加彩色通道图层.....	328
实战 189	用曲线调整效果图的亮度.....	328
实战 190	用色阶调整效果图的层次感.....	329
实战 191	用色彩平衡调整效果图.....	330
实战 192	用色彩通道选取材质调整色相.....	331
实战 193	为效果图添加灯光特效.....	332
实战 194	为效果图添加体积光.....	333
实战 195	用 Alpha 通道选取区域添加室外环境.....	334

第 13 章 商业综合实例：家装篇.....336

实例 1	制作现代风格室内鸟瞰空间.....	336
	项目说明.....	336

材质制作.....	337
设置测试渲染参数.....	338
灯光设置.....	339
设置最终渲染参数.....	342

实例 2 现代风格餐厅日光表现.....343

项目说明.....	343
材质制作.....	343
设置测试渲染参数.....	345
灯光设置.....	345
设置最终渲染参数.....	348

实例 3 简欧风格卫生间夜晚表现.....349

项目说明.....	349
材质制作.....	349
设置测试渲染参数.....	351
灯光设置.....	352
设置最终渲染参数.....	354

实例 4 地中海风格卧室日光表现.....355

项目说明.....	355
材质制作.....	355
设置测试渲染参数.....	357
灯光设置.....	358
设置最终渲染参数.....	359

实例 5 现代风格客厅日光表现.....360

项目说明.....	360
材质制作.....	360
设置测试渲染参数.....	363
灯光设置.....	364
设置最终渲染参数.....	367

实例 6 田园风格客厅黄昏表现.....368

项目说明.....	368
材质制作.....	368
设置测试渲染参数.....	370
灯光设置.....	371
设置最终渲染参数.....	375

实例 7 现代风格客厅阴天表现.....376

项目说明.....	376
材质制作.....	376
设置测试渲染参数.....	379
灯光设置.....	379
设置最终渲染参数.....	382

第 14 章 商业综合实例：工装篇.....384

实例 8 制作走廊日光表现.....384

项目说明.....	384
材质制作.....	385
设置测试渲染参数.....	388
灯光设置.....	388



设置最终渲染参数	390
技术专题 保存图片比渲染图片偏暗	390
实例 9 制作电梯厅灯光表现	391
项目说明	391
材质制作	391
设置测试渲染参数	393
灯光设置	394
设置最终渲染参数	397
实例 10 制作商店夜晚表现	398
项目说明	398
材质制作	398
设置测试渲染参数	401
灯光设置	402
设置最终渲染参数	404
实例 11 制作游泳池日光表现	405
项目说明	405
材质制作	405
设置测试渲染参数	408
灯光设置	409
设置最终渲染参数	411
实例 12 制作酒吧室内灯光表现	411
项目说明	412
材质制作	412
设置测试渲染参数	416
灯光设置	416
设置最终渲染参数	419

第15章 商业综合实例：建筑篇.....420

实例 13 制作别墅日光表现	420
项目说明	420
材质制作	420
设置测试渲染参数	424
灯光设置	424
设置最终渲染参数	425
后期处理	426
实例 14 制作商业建筑日光表现	430
项目说明	430
材质制作	430
设置测试渲染参数	433
灯光设置	434
设置最终渲染参数	434
后期处理	435
实例 15 制作别墅夜晚表现	437
项目说明	437
材质制作	437
设置测试渲染参数	441

灯光设置	442
设置最终渲染参数	445
后期处理	446
技术专题 法线凹凸贴图	448
实例 16 制作室外建筑日光表现	449
项目说明	449
材质制作	449
设置测试渲染参数	452
灯光设置	452
设置最终渲染参数	454
后期处理	454
实例 17 制作室外效果图漫游动画	457
项目说明	457
镜头设置	457
材质制作	458
设置测试渲染参数	460
灯光设置	461
设置最终渲染参数	462
附录 A：本书索引	463
A1.3ds Max 快捷键索引	463
A2. 本书疑难问题速查表	464
A3. 本书技术专题速查表	464
附录 B：效果图制作实用附录	465
B1. 常见物体折射率	465
B2. 常用家具尺寸	466
B3. 室内物体常用尺寸	466
附录 C：常见材质参数设置索引	468
C1. 玻璃材质	468
C2. 金属材质	469
C3. 布料材质	469
C4. 木纹材质	471
C5. 石材材质	471
C6. 陶瓷材质	472
C7. 漆类材质	472
C8. 皮革材质	473
C9. 壁纸材质	473
C10. 塑料材质	473
C11. 液体材质	474
C12. 自发光材质	474
C13. 其他材质	475
附录 D：3ds Max 2016 优化与常见问题速查	476
D1. 软件的安装环境	476
D2. 软件的流畅性优化	476
D3. 打开文件时的问题	476
D4. 自动备份文件	476
D5. 贴图重新链接的问题	476
D6. 在渲染时让软件不满负荷运行	476
D7. 无法使用填充的问题	476



时代印象 编著

中文
版

3ds Max 2016/VRay

效果图制作

完全自学教程

(实例版)



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/VRay效果图制作完全自学教程：
实例版 / 时代印象编著. — 北京：人民邮电出版社，
2017.5
ISBN 978-7-115-45010-4

I. ①中… II. ①时… III. ①室内装饰设计—计算机
辅助设计—三维动画软件—教材 IV. ①TU238-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第039841号

内 容 提 要

这是一本全面介绍中文版 3ds Max 2016/VRay 基本功能及各种常见效果图制作的书籍。本书主要针对零基础读者编写，是入门级读者快速、全面掌握 3ds Max/VRay 效果图制作的必备实践参考书。

本书从 3ds Max 的基本操作入手，用大量的可操作性实战案例（195 个实战案例+17 个商业综合实例），全面、深入地阐述了 3ds Max/VRay 的建模、灯光、材质、渲染和后期处理在效果图制作中的运用。

本书共 15 章，详细讲解了制作效果图前的必备知识以及 3ds Max 2016 的基本操作，全面介绍了效果图的建模、灯光、摄影机以及材质与贴图，同时还全面介绍了 VRay 渲染技术、Photoshop 后期处理技术及商业综合项目的制作方法。全书讲解过程细腻，难度由易到难，实战丰富，通过丰富的实例练习，读者可以快速、有效地掌握效果图制作的各种技术。

本书讲解模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯。本书附带的学习资源中包括书中所有实例的实例文件、场景文件、贴图文件与多媒体教学录像，同时作者还准备了 500 套常用单体模型、15 套效果图场景、5000 多张经典位图贴图和 180 个高动态 HDRI 贴图赠送读者。读者可通过在线方式获取这些资源，具体方法请参看本书前言。另外，作者还为读者精心准备了中文版 3ds Max 2016 快捷键索引、效果图制作实用速查表（内容包括常用物体折射率、常用家具尺寸和室内物体常用尺寸）和 60 种常见材质参数索引，以方便读者学习。

本书非常适合作为初、中级读者的入门及提高参考书，尤其适用于零基础读者。另外，请读者注意，本书所有内容均采用中文版 3ds Max 2016、VRay3.20.03 和 Photoshop CS6 进行编写。

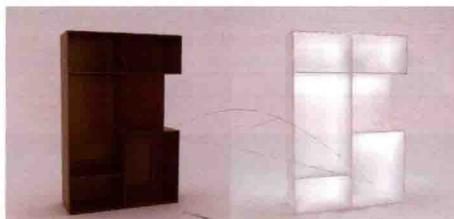
-
- ◆ 编 著 时代印象
责任编辑 张丹丹
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本：880×1092 1/16
印张：29.75
字数：963 千字 2017 年 5 月第 1 版
印数：1—3 500 册 2017 年 5 月北京第 1 次印刷
-

定价：99.00 元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316
反盗版热线：(010)81055315

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,材质和灯光就无法完成。在3ds Max中,建模的过程就相当于现实生活中“雕刻”的过程。本书讲解了3ds Max中的内置几何体建模、复合对象建模、二维图形建模、修改器建模和多边形建模这5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。

本书第3~5章均为建模内容,这3章以47个实例详细介绍了以上5种3ds Max的建模技术,其中以内置几何体建模、样条线建模、修改器建模和多边形建模最为重要,读者需要对这些建模技术中的实例勤加练习,以达到快速创建出优秀模型的目的。另外,为了贴合效果图的制作需求,尽量在建模方面安排效果图常见模型类型的建模。



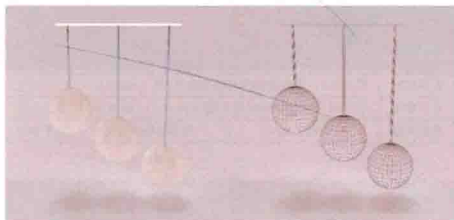
实例名称	实战032:用长方体制作置物架
技术掌握	学习用长方体创建模型
视频长度	00:05:32
所在页码	75



实例名称	实战033:用长方体制作书架
技术掌握	学习用长方体创建模型
视频长度	00:04:02
所在页码	76



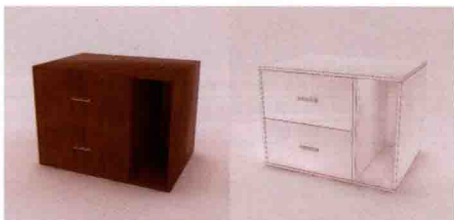
实例名称	实战034:用圆柱体制作圆桌
技术掌握	学习用圆柱体创建模型
视频长度	00:02:27
所在页码	78



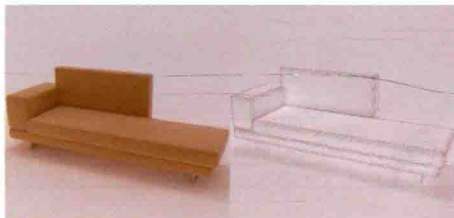
实例名称	实战035:用球体制作吊灯
技术掌握	学习用球体创建模型
视频长度	00:02:43
所在页码	80



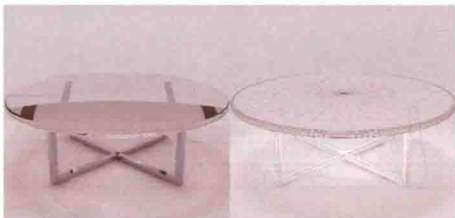
实例名称	实战036:用管状体制作茶几
技术掌握	学习用管状体创建模型
视频长度	00:03:36
所在页码	82



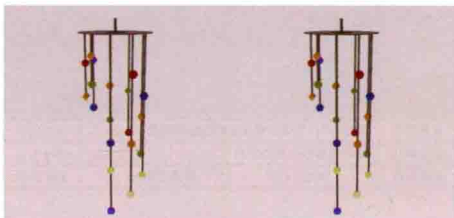
实例名称	实战037:用切角长方体制作床头柜
技术掌握	学习用切角长方体创建模型
视频长度	00:06:14
所在页码	86



实例名称	实战038:用切角长方体制作双人沙发
技术掌握	学习用切角长方体与C-Ext创建模型
视频长度	00:00:00
所在页码	89



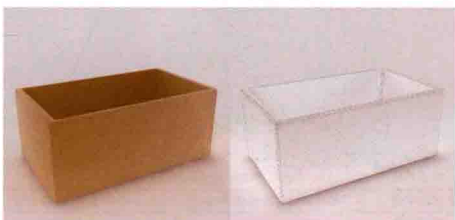
实例名称	实战039:用切角圆柱体制作简约茶几
技术掌握	学习用切角圆柱体创建模型
视频长度	00:00:00
所在页码	90



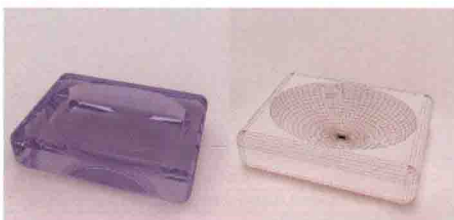
实例名称	实战040:用异面体制作风铃
技术掌握	学习用异面体和切角圆柱体创建模型
视频长度	00:00:00
所在页码	92



实例名称	实战041:用复合对象制作茶壶文字
技术掌握	学习用复合对象的创建方法
视频长度	00:03:44
所在页码	95



实例名称	实战042:用布尔运算制作储物盒
技术掌握	学习用布尔运算制作模型的方法
视频长度	00:02:16
所在页码	97



实例名称	实战043:用布尔运算制作香皂盒
技术掌握	学习用布尔运算制作模型的方法
视频长度	00:02:16
所在页码	99



实例名称	实战044:用放样工具制作画框
技术掌握	学习用放样工具的使用方法
视频长度	00:02:52
所在页码	100



实例名称	实战045:用样条线制作椅子
技术掌握	学习用样条线创建模型的方法
视频长度	00:06:29
所在页码	103

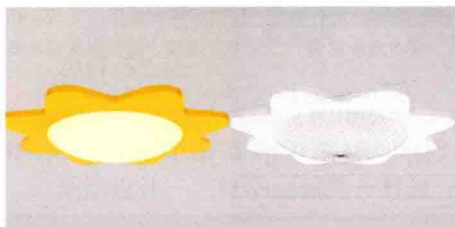


实例名称	实战046:用文本制作企业名称牌
技术掌握	学习用文本样条线的用法
视频长度	00:02:48
所在页码	109



建模篇

从业方向 > 家具造型师 · 建筑设计表现师 · 工业设计师 · 室内设计表现师



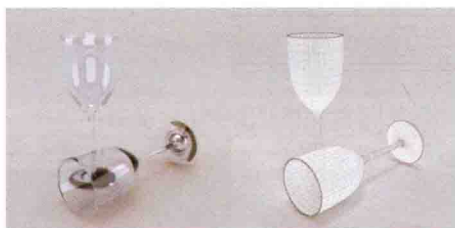
实例名称	实战047: 用挤出修改器制作吸顶灯		
技术掌握	学习挤出修改器的使用方法		
视频长度	00:02:35	所在页码	113



实例名称	实战048: 用挤出修改器制作杂志		
技术掌握	熟练掌握挤出修改器的用法		
视频长度	00:02:52	所在页码	114



实例名称	实战049: 用切角修改器制作巧克力		
技术掌握	学习切角修改器的使用方法		
视频长度	00:03:01	所在页码	115



实例名称	实战050: 用车削修改器制作高脚杯		
技术掌握	学习车削修改器的用法		
视频长度	00:03:15	所在页码	117



实例名称	实战051: 用车削修改器制作酒具		
技术掌握	熟练掌握车削工具的使用方法		
视频长度	00:04:16	所在页码	120



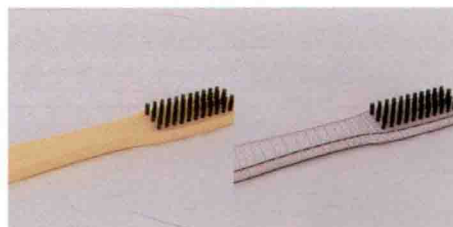
实例名称	实战052: 用弯曲修改器制作扇子		
技术掌握	学习弯曲修改器的使用方法		
视频长度	00:03:52	所在页码	121



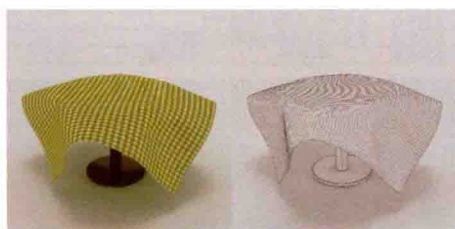
实例名称	实战053: 用扭曲修改器制作旋转笔筒		
技术掌握	学习扭曲修改器的使用方法		
视频长度	00:02:17	所在页码	123



实例名称	实战054: 用噪波修改器制作咖啡		
技术掌握	学习噪波修改器的用法		
视频长度	00:06:25	所在页码	124



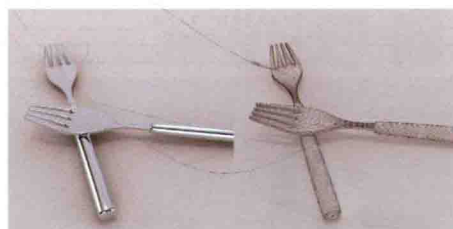
实例名称	实战055: 用Hair和Fur (WSN) 修改器制作刷子		
技术掌握	学习Hair和Fur (WSN) 修改器的使用方法		
视频长度	00:01:59	所在页码	126



实例名称	实战056: 用cloth修改器制作桌布		
技术掌握	学习cloth修改器的使用方法		
视频长度	00:04:45	所在页码	128



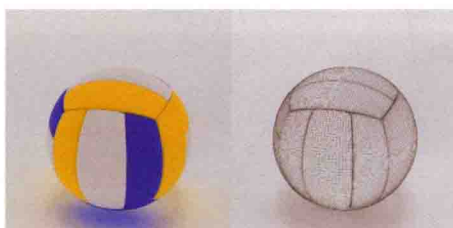
实例名称	实战057: 用晶格修改器制作创意吊灯		
技术掌握	学习晶格修改器的使用方法		
视频长度	00:03:31	所在页码	130



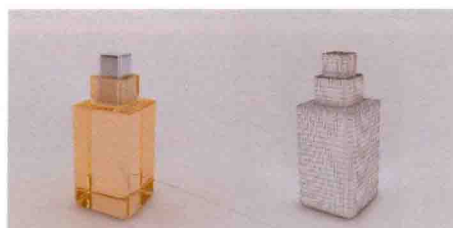
实例名称	实战058: 用多边形建模制作餐叉		
技术掌握	学习挤出工具、切角工具和网格平滑修改器的使用方法		
视频长度	00:08:08	所在页码	133



实例名称	实战059: 用多边形建模制作水杯		
技术掌握	学习挤出工具、切片平面工具和倒角工具		
视频长度	00:06:10	所在页码	137



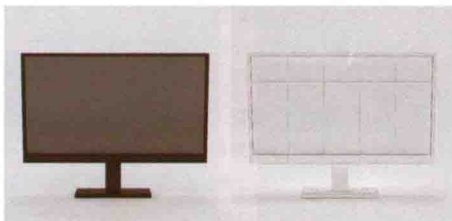
实例名称	实战060: 用多边形建模制作排球		
技术掌握	学习异面体工具、分离工具、网格平滑修改器、球形化修改器		
视频长度	00:03:42	所在页码	140



实例名称	实战061: 用多边形建模制作化妆品瓶子		
技术掌握	练习挤出工具、插入工具和网格平滑修改器		
视频长度	00:03:52	所在页码	143



实例名称	实战062: 用多边形建模制作钟表		
技术掌握	练习切角工具		
视频长度	00:07:35	所在页码	146



实例名称	实战063: 用多边形建模制作电视		
技术掌握	练习挤出工具、切角工具、连接工具、倒角工具、分离工具		
视频长度	00:06:52	所在页码	149



实例名称	实战064: 用多边形建模制作iPad2		
技术掌握	练习多边形建模常用工具		
视频长度	00:24:53	所在页码	151



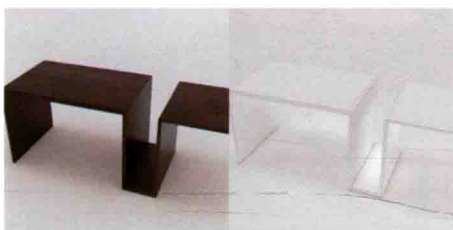
实例名称	实战065: 用VRay毛皮制作地毯		
技术掌握	学习VRay毛皮的参数意义及使用方法		
视频长度	00:02:45	所在页码	156



实例名称	实战066: 用VRay毛皮制作毛巾		
技术掌握	掌握VRay毛皮的使用方法		
视频长度	00:01:44	所在页码	159



实例名称	实战067: 制作调味罐		
技术掌握	多边形建模和样条线建模的综合练习		
视频长度	00:05:20	所在页码	160



实例名称	实战068: 制作创意茶几		
技术掌握	多边形建模的综合练习		
视频长度	00:04:57	所在页码	161



实例名称	实战069: 制作创意床头柜		
技术掌握	多边形建模综合练习		
视频长度	00:08:37	所在页码	163



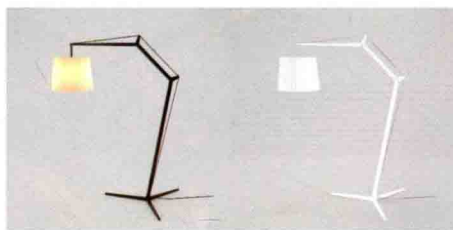
实例名称	实战070: 制作简约沙发		
技术掌握	多边形建模综合练习		
视频长度	00:07:17	所在页码	166



实例名称	实战071: 制作铁艺餐桌椅组合		
技术掌握	多边形建模综合练习		
视频长度	00:09:59	所在页码	168



实例名称	实战072: 制作洗手盆		
技术掌握	多边形建模综合应用		
视频长度	00:08:08	所在页码	169



实例名称	实战073: 制作落地灯		
技术掌握	练习多边形建模和样条线建模		
视频长度	00:09:26	所在页码	171



实例名称	实战074: 制作鞋柜		
技术掌握	练习多边形建模		
视频长度	00:10:36	所在页码	174



实例名称	实战075: 制作双人床		
技术掌握	练习多边形建模		
视频长度	00:14:52	所在页码	176



实例名称	实战076: 制作转角沙发		
技术掌握	练习多边形建模和修改器建模		
视频长度	00:11:34	所在页码	179



灯光技术篇

从业方向 >

家具造型师

建筑设计表现师

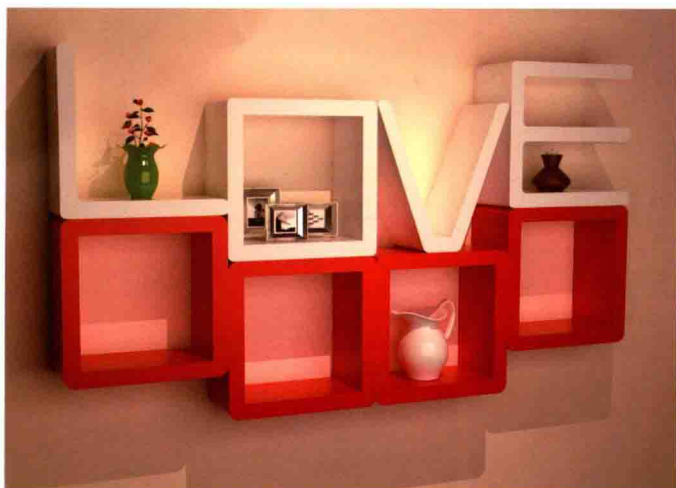
工业设计师

室内设计表现师

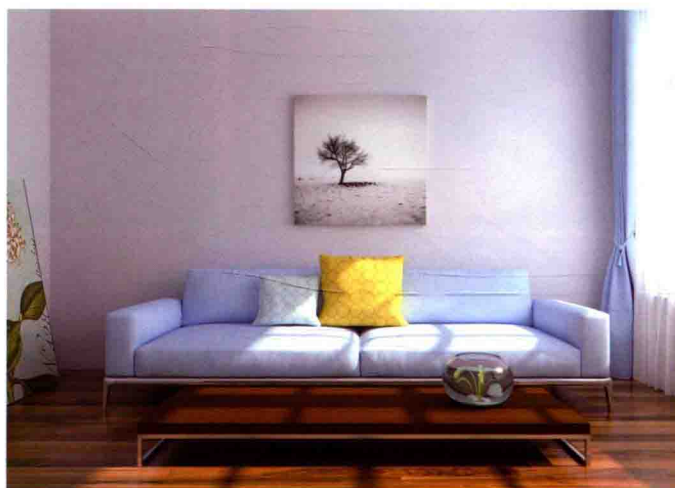
3ds Max中的摄影机在制作效果图和动画时非常有用。3ds Max中的摄影机只包含“标准”摄影机，而“标准”摄影机又包含“物理摄影机”“目标摄影机”和“自由摄影机”3种。安装好VRay3.2渲染器后，摄影机列表中会增加一种VRay摄影机，而VRay摄影机又包含“VRay穹顶摄影机”。在这4种摄影机中，以目标摄影机最为重要。

没有灯光的世界将是一片黑暗，在三维场景中也是一样，即使有精美的模型、真实的材质及完美的动画，如果没有灯光照射也毫无意义，由此可见灯光在三维表现中的重要性。有光才有影，才能让物体呈现出三维立体感，不同的灯光效果营造的视觉感受也不一样。灯光是视觉画面的一部分，其功能主要有3点：提供一个整体的氛围，展现出影像实体，营造空间的氛围；为画面着色，以塑造空间和形式；让人们集中注意力。

本书第6~8章为摄影机与灯光内容，一共安排了29个实例，其中灯光部分包含9个灯光综合实例。灯光实例包含了实际工作中经常遇到的灯光项目，如壁灯、灯带、灯泡、吊灯、射灯、台灯、烛光、屏幕、灯箱、星光、阳光、天光和荧光等，同时还涉及一些很重要的灯光技术，如阴影贴图、焦散等；摄影机实例包含了目标摄影机的“景深”和“运动模糊”两个特效功能。



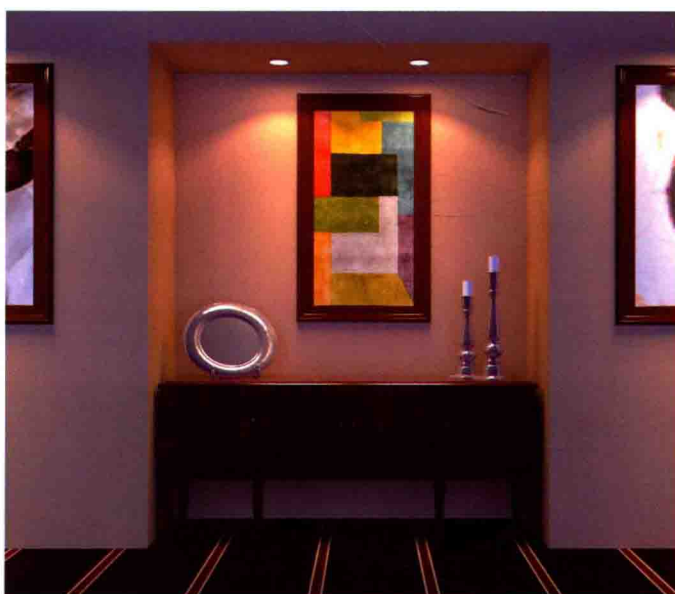
实例名称	实战086：用目标灯光制作射灯		
技术掌握	目标灯光的功能及用法		
视频长度	00:02:53	所在页码	198



实例名称	实战089：用目标平行光制作阳光客厅		
技术掌握	学习目标平行光的参数及其操作		
视频长度	00:02:54	所在页码	205



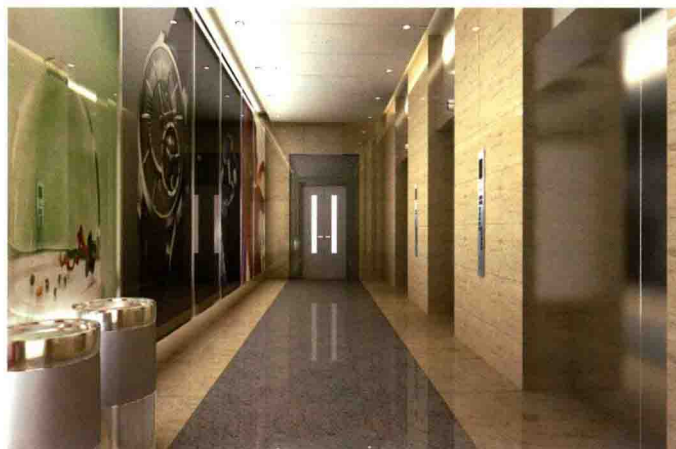
实例名称	实战088：用目标聚光灯制作雕塑灯光		
技术掌握	学习目标聚光灯的参数及其操作		
视频长度	00:02:43	所在页码	203



实例名称	实战087：用目标灯光制作夜晚灯光		
技术掌握	熟练掌握目标灯光的用法		
视频长度	00:03:18	所在页码	201



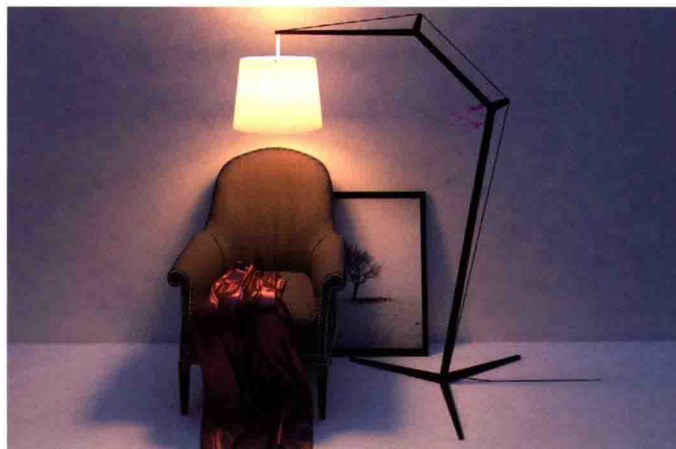
实例名称	实战090: 用目标平行光制作柔和阴影		
技术掌握	掌握VRay阴影参数的用法		
视频长度	00:02:31	所在页码	206



实例名称	实战091: 用VRay平面灯光制作灯带		
技术掌握	练习VRay平面灯光的参数及用法		
视频长度	00:03:47	所在页码	207



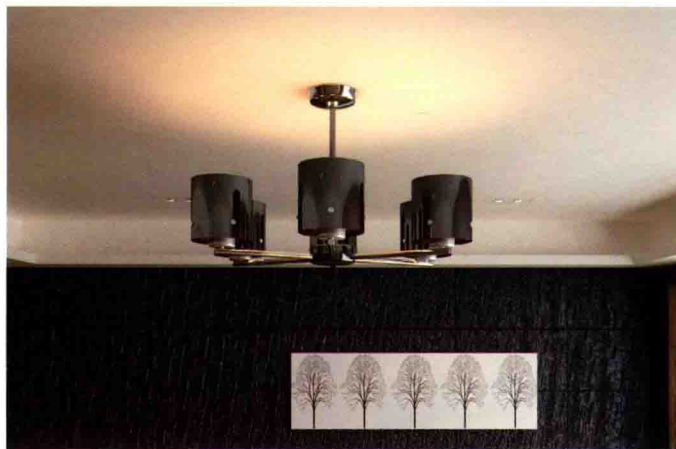
实例名称	实战092: 用VRay平面灯光制作屏幕灯光		
技术掌握	练习VRay平面灯光		
视频长度	00:02:43	所在页码	210



实例名称	实战093: 用VRay球形灯光制作落地灯		
技术掌握	掌握VRay球形灯光的用法		
视频长度	00:02:14	所在页码	211



实例名称	实战094: 用VRay球形灯光制作烛光		
技术掌握	掌握VRay球形灯光制作烛光的方法		
视频长度	00:03:19	所在页码	212



实例名称	实战095: 用VRay球形灯光制作吊灯		
技术掌握	掌握VRay球形灯光制作吊灯的方法		
视频长度	00:03:05	所在页码	213



灯光技术篇

从业方向 >

家具造型师

建筑设计表现师

工业设计师

室内设计表现师



实例名称	实战096: VRay焦散		
技术掌握	掌握VRay焦散的制作方法		
视频长度	00:02:34	所在页码	214



实例名称	实战097: 用VRay太阳制作自然光照		
技术掌握	掌握VRay太阳的参数及制作方法		
视频长度	00:02:26	所在页码	215



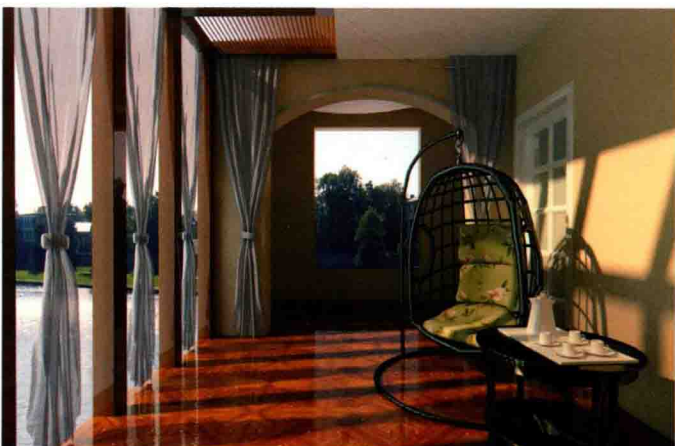
实例名称	实战098: 用VRay天空制作日光效果		
技术掌握	掌握VRay天空的参数及制作方法		
视频长度	00:02:11	所在页码	217



实例名称	实战099: 制作手机产品灯光		
技术掌握	产品灯光的布光方法		
视频长度	00:02:56	所在页码	220



实例名称	实战100: 阳台日光表现		
技术掌握	学习半开放空间的布光方法, 练习VRay太阳的用法		
视频长度	00:01:26	所在页码	222



实例名称	实战101: 休闲室清晨表现		
技术掌握	练习目标平行光的用法		
视频长度	00:03:01	所在页码	223