

3ds Max 经典畅销书
累计销售超 3 万册

大型多媒体视频教学光盘

DVD9

完全自学教程

为3ds Max学习者精心打造的
超值学习套餐

- 完全的功能讲解** 全书细致讲解了中文版3ds Max 2012全部的功能命令，真正做到完全解析、完全自学。
- 工具与命令检索** 本书制作了中文版3ds Max 2012的工具与命令对照表，涵盖3ds Max 2012全部的功能命令，读者可以通过索引快速、准确地了解参数和命令的功能。
- 学习与练习结合** 本书专门设计了1000多个技巧与提示、55个技术专题、50多个软件常见疑难问答、若干个知识链接、198个实战练习和12个综合实例，便于读者在较短的时间内掌握并巩固中文版3ds Max 2012的重要命令和主要应用。
- 视频与图书互补** 本书附带一张DVD9教学光盘，内容包含本书所有实例的多媒体教学录像，共210集，读者可以书盘结合轻松上手。
- 超值的学习套餐** 550多页的学习资料、1000多个技巧与提示、55个技术专题、50多个软件常见疑难问答、若干个知识链接、210个实战练习、12个综合实例、210集多媒体教学录像、5套赠送的CG场景、15套赠送的效果图场景、500套赠送的单体模型、5000多张赠送的经典位图贴图和180个赠送的高动态HDRI贴图，海量的学习资料，当之无愧的超值学习套餐。

中文版

3ds Max 2012 完全自学教程



时代印象
TIMES IMPRESSION

瞿颖健 曹茂鹏 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



中文版

3ds Max 2012

完全自学教程



时代印象
TIMES IMPRESSION

瞿颖健 曹茂鹏 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 2012完全自学教程 / 瞿颖健, 曹茂鹏编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2012. 7
ISBN 978-7-115-27991-0

I. ①中… II. ①瞿… ②曹… III. ①三维动画软件—自学参考资料 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第068715号

内 容 提 要

这是一本全面介绍 3ds Max 2012 基本功能及实际运用的书。本书完全针对零基础读者开发, 是入门级读者快速而全面掌握 3ds Max 2012 的必备参考书。

本书从 3ds Max 2012 基本操作入手, 结合大量的可操作性实例 (211 个实例), 全面深入地阐述了 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。在软件运用方面, 本书还结合了当前最流行的渲染器 V-Ray 和 mental ray 进行讲解, 向读者展示了如何运用 3ds Max 结合 V-Ray 渲染器与 mental ray 渲染器进行室内、建筑、产品、动画等渲染, 让读者学以致用。

本书共有 17 章, 每章分别介绍一个技术板块的内容, 讲解过程细腻, 实例数量丰富, 通过丰富的实战练习, 读者可以轻松有效地掌握软件技术, 避免被枯燥密集的理论轰炸。

本书讲解模式新颖, 非常符合读者学习新知识的思维习惯。并附带 1 张 DVD9 教学光盘, 内容包括本书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, 同时还有 500 套常用单体模型、5 套 CG 场景、15 套效果图场景、5000 多张经典贴图和 180 个高动态 HDRI 贴图赠送读者, 另外本书还配备中文版 3ds Max 2012 快捷键索引和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), 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, 尤其是零基础读者。另外, 本书所有内容均采用中文版 3ds Max 2012、V-Ray 2.0 SP1 进行编写, 请读者注意。

中文版 3ds Max 2012 完全自学教程

- ◆ 编 著 时代印象 瞿颖健 曹茂鹏
责任编辑 孟 飞
- ◆ 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>
北京画中画印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 880×1092 1/16
印张: 34.5
字数: 1 168 千字 2012 年 7 月第 1 版
印数: 1—5 000 册 2012 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-27991-0

定价: 99.00 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

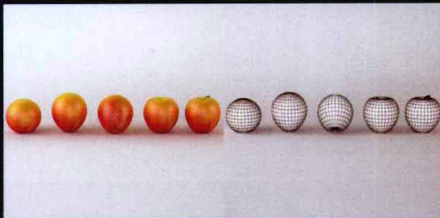
建模篇

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。

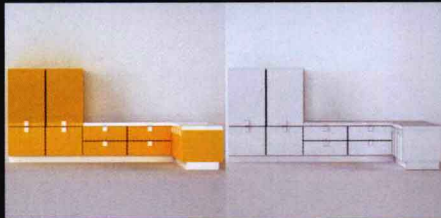
3ds Max中的建模方法大致可以分为内置几何体建模、复合对象建模、二维图形建模、网格建模、多边形建模、面片建模和NURBS建模7种。确切地说它们不应该有固定的分类，因为它们之间都可以交互使用。



实例名称 实战——修改参数化对象
技术掌握 掌握如何修改参数化对象
视频长度 00:01:15 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 83



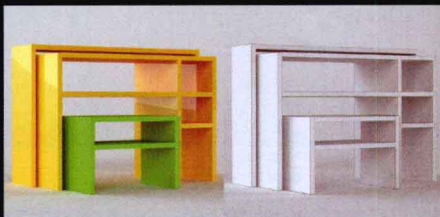
实例名称 实战——通过改变球体形状创建苹果
技术掌握 掌握“可编辑对象”的创建方法
视频长度 00:01:56 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 84



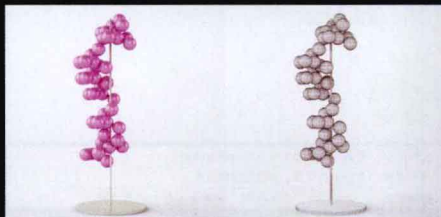
实例名称 实战——用长方体制作简约橱柜
技术掌握 长方体工具、移动复制功能
视频长度 00:07:06 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 89



实例名称 实战——用长方体制作简约书架
技术掌握 长方体工具、移动复制功能、镜像工具
视频长度 00:02:42 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 90



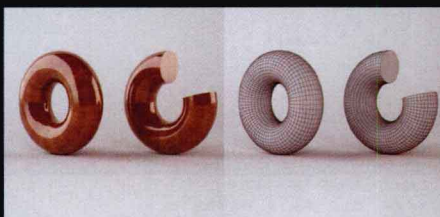
实例名称 实战——用长方体制作书桌
技术掌握 长方体工具、移动复制功能
视频长度 00:03:29 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 91



实例名称 实战——用球体制作创意灯饰
技术掌握 球体工具、移动复制功能、成组命令
视频长度 00:03:13 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 93



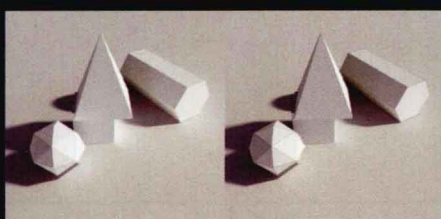
实例名称 实战——用圆柱体制作圆桌
技术掌握 圆柱体工具、移动复制功能、对齐工具
视频长度 00:01:49 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 95



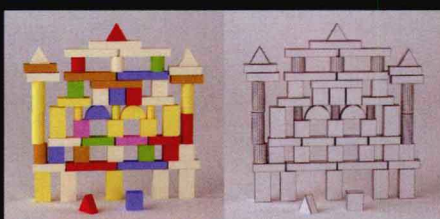
实例名称 实战——用圆环创建木质饰品
技术掌握 圆环工具、移动复制功能
视频长度 00:01:25 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 97



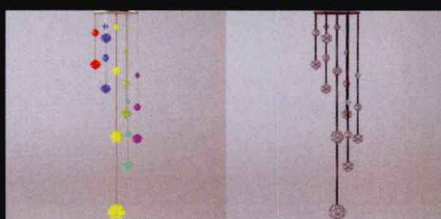
实例名称 实战——用管状体和圆环制作水杯
技术掌握 管状体工具、圆环工具
视频长度 00:02:31 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 97



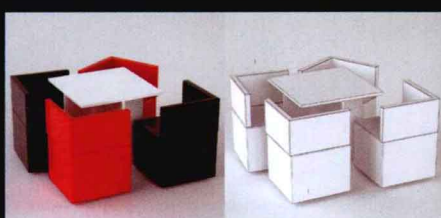
实例名称 实战——用标准基本体制作一组石膏
技术掌握 标准基本体的相关工具
视频长度 00:01:56 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 99



实例名称 实战——用标准基本体制作积木
技术掌握 标准基本体的相关工具、移动复制功能
视频长度 00:07:31 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 99



实例名称 实战——用异面体制作风铃
技术掌握 切角圆柱体工具、异面体工具、移动复制功能
视频长度 00:01:30 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 102



实例名称 实战——用切角长方体制作餐桌椅
技术掌握 切角长方体工具、角度捕捉切换工具、旋转复制功能、移动复制功能
视频长度 00:02:55 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 103



实例名称 实战——用切角圆柱体制作简约茶几
技术掌握 切角圆柱体工具、管状体工具、切角长方体工具、移动复制功能
视频长度 00:01:27 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 105

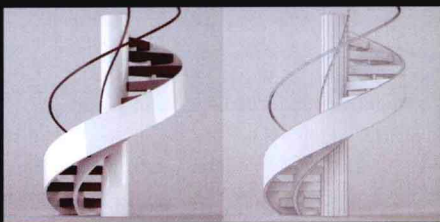


实例名称 实战——用mental ray代理物体制作会议室座椅
技术掌握 mr代理工具
视频长度 00:02:09 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 108

建模篇



实例名称	实战——用植物制作池塘垂柳			
技术掌握	植物工具、移动复制功能			
视频长度	00:02:56	难易指数	★★★★☆	所在页码 113



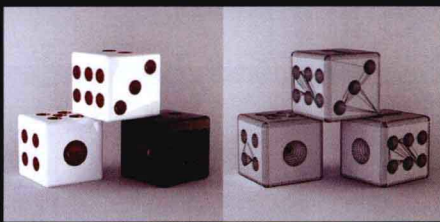
实例名称	实战——创建螺旋楼梯			
技术掌握	螺旋楼梯工具			
视频长度	00:02:26	难易指数	★★★★☆	所在页码 116



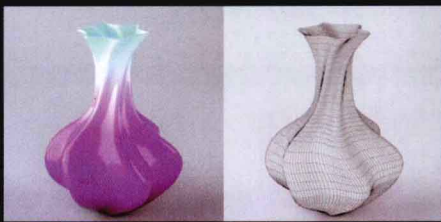
实例名称	实战——用散布制作遍山野花			
技术掌握	平面工具、FFD 4×4×4修改器、散布工具			
视频长度	00:02:10	难易指数	★★★★☆	所在页码 118



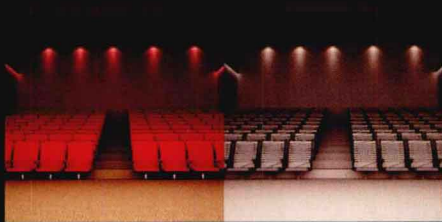
实例名称	实战——用图形合并制作创意钟表			
技术掌握	图形合并工具、多边形建模技术			
视频长度	00:02:37	难易指数	★★★★☆	所在页码 119



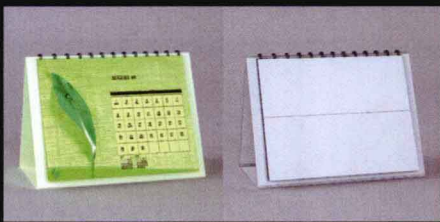
实例名称	实战——用布尔运算制作骰子			
技术掌握	布尔工具、移动复制功能			
视频长度	00:02:19	难易指数	★★★★☆	所在页码 121



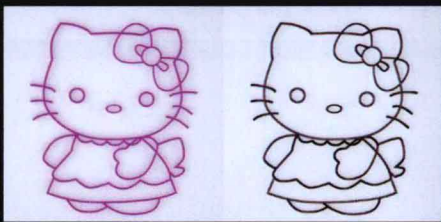
实例名称	实战——用放样制作旋转花瓶			
技术掌握	放样工具			
视频长度	00:03:18	难易指数	★★★★☆	所在页码 122



实例名称	实战——用VRay代理物体创建剧场			
技术掌握	VRay代理工具			
视频长度	00:02:46	难易指数	★★★★☆	所在页码 124



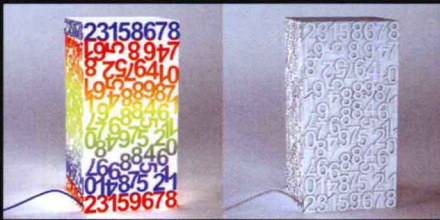
实例名称	实战——用线制作台历			
技术掌握	线工具、轮廓工具、挤出修改器、圆工具			
视频长度	00:02:11	难易指数	★★★★☆	所在页码 128



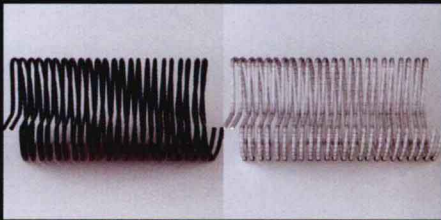
实例名称	实战——用线制作卡通猫咪			
技术掌握	线工具、圆工具			
视频长度	00:02:10	难易指数	★★★★☆	所在页码 129



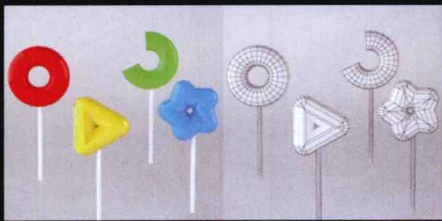
实例名称	实战——用文本制作创意字母			
技术掌握	文本工具			
视频长度	00:01:42	难易指数	★★★★☆	所在页码 131



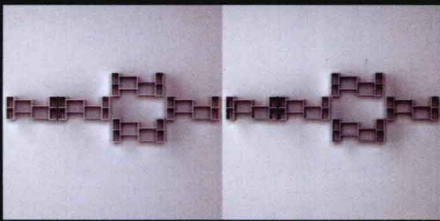
实例名称	实战——用文本制作数字灯箱			
技术掌握	文本工具、角度捕捉切换工具、线工具			
视频长度	00:02:42	难易指数	★★★★☆	所在页码 131



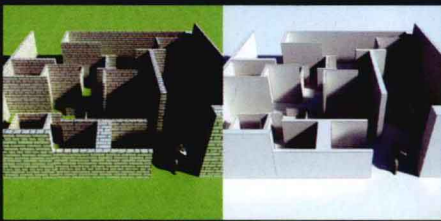
实例名称	实战——用螺旋线制作现代沙发			
技术掌握	螺旋线工具、顶点的点选与框选方法			
视频长度	00:02:45	难易指数	★★★★☆	所在页码 133



实例名称	实战——用多种样条线制作糖果			
技术掌握	圆工具、弧工具、多边形工具、星形工具			
视频长度	00:01:56	难易指数	★★★★☆	所在页码 135



实例名称	实战——用扩展样条线制作置物架			
技术掌握	堆矩形工具、挤出修改器			
视频长度	00:01:58	难易指数	★★★★☆	所在页码 136



实例名称	实战——用扩展样条线创建迷宮			
技术掌握	扩展样条线的相关工具、挤出修改器			
视频长度	00:02:18	难易指数	★★★★☆	所在页码 136

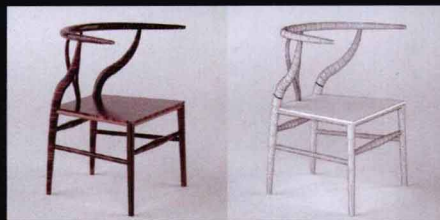
建模篇



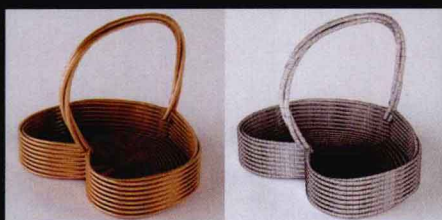
实例名称	实战——用样条线制作创意桌子			
技术掌握	矩形工具、移动/旋转复制功能、可编辑样条线的顶点与线段调节			
视频长度	00:04:18	难易指数	★★★★☆	所在页码 141



实例名称	实战——用样条线制作小号			
技术掌握	样条工具、圆工具、放样工具、车削修改器			
视频长度	00:03:01	难易指数	★★★★☆	所在页码 143



实例名称	实战——用样条线制作中式椅子			
技术掌握	样条工具、圆工具、放样工具、挤出修改器			
视频长度	00:03:43	难易指数	★★★★☆	所在页码 144



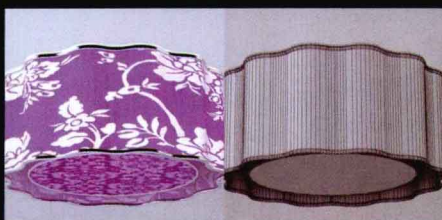
实例名称	实战——用样条线制作花篮			
技术掌握	样条工具、圆工具、放样工具、缩放复制功能			
视频长度	00:03:48	难易指数	★★★★☆	所在页码 145



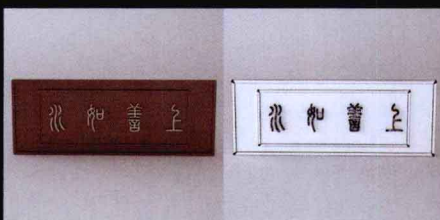
实例名称	实战——用样条线制作水晶灯			
技术掌握	样条工具、仅影响轴技术、车削修改器、间隔工具、多边形建模技术			
视频长度	00:03:56	难易指数	★★★★☆	所在页码 147



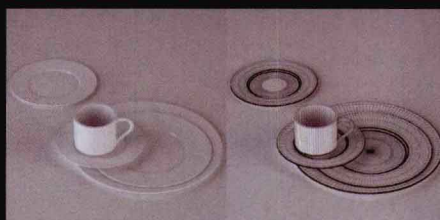
实例名称	实战——根据CAD图纸制作户型图			
技术掌握	根据CAD图纸绘制图形、挤出修改器			
视频长度	00:03:10	难易指数	★★★★☆	所在页码 150



实例名称	实战——用挤出修改器制作花朵吊灯			
技术掌握	星形工具、样条工具、圆工具、挤出修改器			
视频长度	00:02:00	难易指数	★★★★☆	所在页码 156



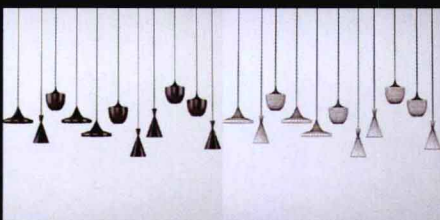
实例名称	实战——用倒角修改器制作牌匾			
技术掌握	矩形工具、倒角修改器、文本工具、字体的安装方法、挤出修改器			
视频长度	00:01:46	难易指数	★★★★☆	所在页码 158



实例名称	实战——用车削修改器制作餐具			
技术掌握	样条工具、圆角工具、车削修改器、平滑修改器			
视频长度	00:02:31	难易指数	★★★★☆	所在页码 160



实例名称	实战——用车削修改器制作高脚杯			
技术掌握	样条工具、车削修改器			
视频长度	00:01:19	难易指数	★★★★☆	所在页码 161



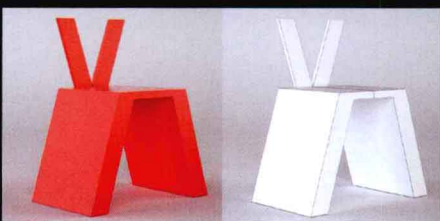
实例名称	实战——用车削修改器制作简约吊灯			
技术掌握	样条工具、车削修改器、壳修改器			
视频长度	00:01:43	难易指数	★★★★☆	所在页码 161



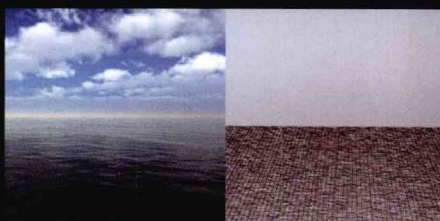
实例名称	实战——用弯曲修改器制作花朵			
技术掌握	弯曲修改器			
视频长度	00:01:58	难易指数	★★★★☆	所在页码 163



实例名称	实战——用扭曲修改器制作大厦			
技术掌握	扭曲修改器、FFD 4×4×4修改器、多边形建模技术			
视频长度	00:03:05	难易指数	★★★★☆	所在页码 164

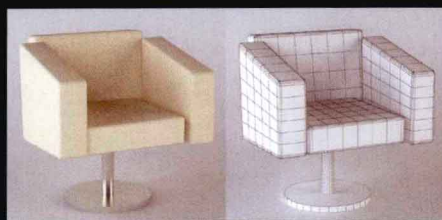


实例名称	实战——用对称修改器制作字母椅			
技术掌握	对称修改器、挤出修改器			
视频长度	00:01:32	难易指数	★★★★☆	所在页码 166

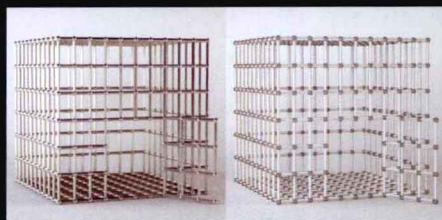


实例名称	实战——用置换与噪波修改器制作海面			
技术掌握	置换修改器、噪波修改器			
视频长度	00:01:46	难易指数	★★★★☆	所在页码 168

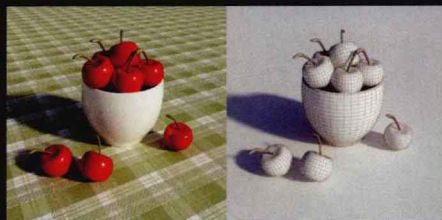
建模篇



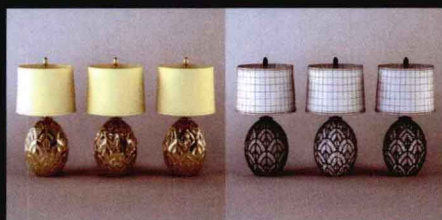
实例名称 实战——用FFD修改器制作沙发
技术掌握 切角长方体工具、FFD 2×2×2修改器、圆柱体工具
视频长度 00:03:21 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 169



实例名称 实战——用晶格修改器制作鸟笼
技术掌握 多边形建模、晶格修改器
视频长度 00:02:20 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 172



实例名称 实战——用网格平滑修改器制作樱桃
技术掌握 茶壶工具、FFD 3×3×3、多边形建模、网格平滑修改器
视频长度 00:03:23 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 173



实例名称 实战——用优化与超级优化修改器优化模型
技术掌握 优化修改器、ProOptimizer (超级优化) 修改器
视频长度 00:02:20 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 175



实例名称 实战——用融化修改器制作融化的糕点
技术掌握 融化修改器
视频长度 00:01:06 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 176



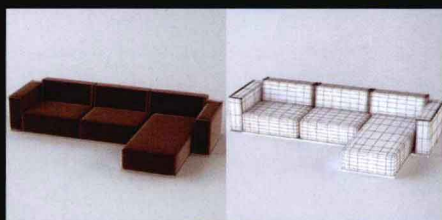
实例名称 实战——用倒角剖面修改器制作三维文字
技术掌握 文本工具、线工具、倒角剖面修改器
视频长度 00:01:28 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 177



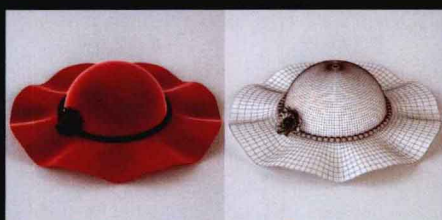
实例名称 实战——用网格建模制作餐叉
技术掌握 挤出工具、切角工具、网格平滑修改器
视频长度 00:03:55 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 179



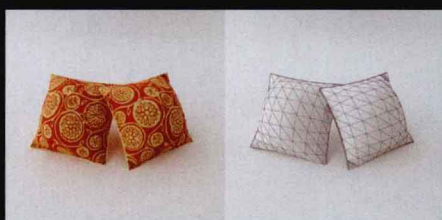
实例名称 实战——用网格建模制作椅子
技术掌握 挤出工具、切角工具、网格平滑修改器
视频长度 00:02:56 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 181



实例名称 实战——用网格建模制作沙发
技术掌握 切角工具、由边创建图形工具、网格平滑修改器
视频长度 00:04:53 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 183



实例名称 实战——用网格建模制作大帽檐
技术掌握 网格建模、网格平滑修改器、间隔工具
视频长度 00:01:49 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 186



实例名称 实战——用NURBS建模制作抱枕
技术掌握 CV曲面工具、对称修改器
视频长度 00:01:46 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 191



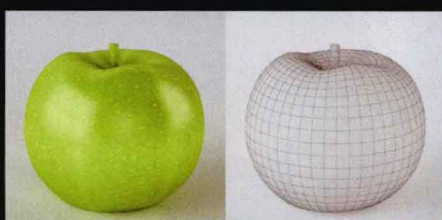
实例名称 实战——用NURBS建模制作植物叶片
技术掌握 CV曲面工具
视频长度 00:03:12 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 192



实例名称 实战——用NURBS建模制作冰激凌
技术掌握 点曲线工具、创建U向放样曲面工具、创建封口曲面工具、圆锥体工具
视频长度 00:02:11 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 193

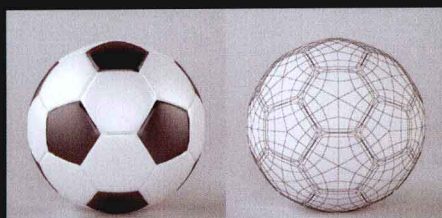


实例名称 实战——用NURBS建模制作花瓶
技术掌握 点曲线工具、创建车削曲面工具
视频长度 00:02:03 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 195

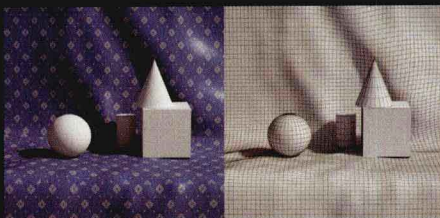


实例名称 实战——用多边形建模制作苹果
技术掌握 多边形的顶点调节、切角工具、网格平滑修改器
视频长度 00:03:30 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 203

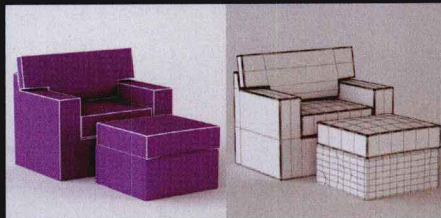
建模篇



实例名称 实战——用多边形建模制作足球
技术掌握 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 00:02:09 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 205



实例名称 实战——用多边形建模制作布料
技术掌握 连接工具、推拉工具、松弛工具、网格平滑修改器
视频长度 00:04:14 难易指数 ★☆☆☆ 所在页码 206



实例名称 实战——用多边形建模制作单人沙发
技术掌握 挤出工具、切角工具、利用所选内容创建图形工具
视频长度 00:03:14 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 207



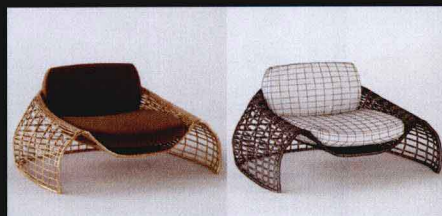
实例名称 实战——用多边形建模制作欧式边几
技术掌握 插入工具、挤出工具、倒角工具、切角工具、利用所选内容创建图形工具
视频长度 00:11:24 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 211



实例名称 实战——用多边形建模制作钻戒
技术掌握 切角工具、插入工具、倒角工具
视频长度 00:07:10 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 215



实例名称 实战——用多边形建模制作向日葵
技术掌握 软选择功能、转换到面命令、倒角工具
视频长度 00:06:08 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 217



实例名称 实战——用多边形建模制作藤椅
技术掌握 桥工具、连接工具、目标焊接工具、利用所选内容创建图形工具
视频长度 00:05:23 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 220



实例名称 实战——用多边形建模制作欧式双人床
技术掌握 挤出工具、切角工具、网格平滑修改器、细化修改器、Cloth(布料)修改器
视频长度 00:08:42 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 223



实例名称 实战——用多边形建模制作苹果手机
技术掌握 切角工具、倒角工具、分离工具、插入工具、挤出工具、ProBoolean工具
视频长度 00:11:56 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 226



实例名称 实战——用多边形建模制作欧式别墅
技术掌握 倒角工具、挤出工具、插入工具、切角工具、连接工具
视频长度 00:07:43 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 231



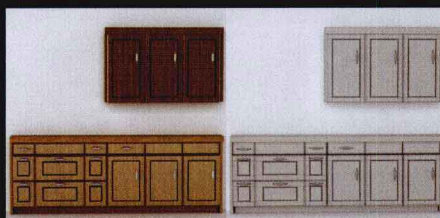
实例名称 实战——用Graphite建模工具制作床头柜
技术掌握 挤出工具、切角工具
视频长度 00:03:53 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 241



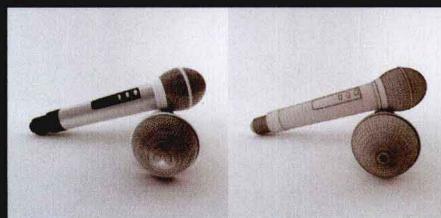
实例名称 实战——用Graphite工具制作保温杯
技术掌握 插入工具、挤出工具、切角工具
视频长度 00:03:28 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 242



实例名称 实战——用Graphite工具制作欧式台灯
技术掌握 多边形顶点调整技法、连接工具
视频长度 00:04:02 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 244



实例名称 实战——用Graphite工具制作橱柜
技术掌握 倒角工具、切角工具
视频长度 00:08:03 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 245



实例名称 实战——用Graphite工具制作麦克风
技术掌握 生成拓补工具、利用所选内容创建图形工具
视频长度 00:04:30 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 247

灯光与摄影机篇

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、真实的材质以及完美的动画，如果没有灯光照射也毫无作用，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：提供一个完整的整体氛围，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。

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“目标摄影机”和“自由摄影机”两种。安装好VRay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穹顶像机”和“VRay物理像机”两种。



实例名称 实战——用目标灯光制作餐厅夜晚灯光
技术掌握 目标灯光模拟射灯、VRay球体光源模拟台灯、目标灯光模拟吊灯
视频长度 00:02:45 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 253



实例名称 实战——用目标灯光制作餐厅日光
技术掌握 目标灯光模拟射灯、VRay面光源模拟天光与灯带
视频长度 00:02:58 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 258



实例名称 实战——用目标平行光制作卧室日光
技术掌握 目标平行光模拟日光
视频长度 00:03:05 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 261



实例名称 实战——用目标平行光制作阴影场景
技术掌握 目标平行光模拟阴影
视频长度 00:03:11 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 262



实例名称 实战——用泛光灯制作星空特效
技术掌握 泛光灯模拟星光
视频长度 00:02:42 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 263



实例名称 实战——用mr区域泛光灯制作荧光棒
技术掌握 mr区域泛光灯模拟荧光棒
视频长度 00:01:08 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 266



实例名称 实战——用mr区域聚光灯制作焦距特效
技术掌握 mr区域聚光灯模拟焦距特效
视频长度 00:02:53 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 267



实例名称 实战——用VRay光源制作工业产品灯光
技术掌握 VRay光源模拟工业产品灯光（三点照明）
视频长度 00:02:46 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 271



实例名称 实战——用VRay光源制作客厅灯光
技术掌握 VRay球体光源模拟台灯
视频长度 00:01:17 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 272



实例名称 实战——用VRay光源制作烛光
技术掌握 VRay球体光源模拟烛光
视频长度 00:01:46 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 273



实例名称 实战——用VRay光源制作书房夜晚灯光
技术掌握 VRay面光源模拟天光和屏幕冷光照
视频长度 00:02:20 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 274



实例名称 实战——用VRay光源制作客厅灯光
技术掌握 VRay面光源模拟天光、VRay球体光源模拟落地灯和灯带照明
视频长度 00:03:10 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 275



实例名称 实战——用VRay太阳制作室内阳光
技术掌握 VRay太阳模拟阳光、VRay穹顶光源模拟天光
视频长度 00:02:39 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 279



实例名称 实战——用VRay太阳制作室外阳光
技术掌握 VRay太阳模拟阳光
视频长度 00:01:10 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 280



实例名称 实战——用目标摄影机制作花丛景深
技术掌握 目标摄影机制作景深特效
视频长度 00:02:18 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 296



实例名称 实战——用目标摄影机制作花丛景深
技术掌握 目标摄影机制作景深特效
视频长度 00:02:18 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 296

灯光与摄影机篇



实例名称	实战——用目标摄影机制作运动模糊特效				
技术掌握	目标摄影机制作运动模糊特效				
视频长度	00:02:26	难易指数	★★☆☆☆	所在页码	297



实例名称	实战——测试VRay物理像机的渐显				
技术掌握	渐显的作用				
视频长度	00:01:50	难易指数	★★☆☆☆	所在页码	300



实例名称	实战——测试VRay物理像机的缩放因数				
技术掌握	缩放因数的作用				
视频长度	00:01:39	难易指数	★★☆☆☆	所在页码	300



实例名称	实战——测试VRay物理像机的快门速度				
技术掌握	快门速度 (s^-1) 的作用				
视频长度	00:01:38	难易指数	★★☆☆☆	所在页码	301

灯光综合实例



实例名称	综合实例——休闲室夜景表现				
技术掌握	VRay面光源模拟天光和室内灯光、目标灯光模拟筒灯、VRay球体光源模拟吊灯				
视频长度	00:03:38	难易指数	★★★★☆	所在页码	281



实例名称	综合实例——中式餐厅柔和灯光表现				
技术掌握	目标灯光模拟筒灯、VRay面光源模拟天光、目标聚光灯模拟吊灯				
视频长度	00:02:37	难易指数	★★★★☆	所在页码	285

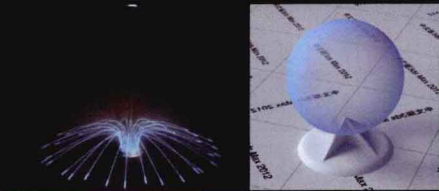


实例名称	综合实例——豪华欧式卧室灯光表现				
技术掌握	目标灯光模拟筒灯、目标聚光灯模拟吊灯、VRay球体光源模拟灯带与台灯				
视频长度	00:03:33	难易指数	★★★★☆	所在页码	287

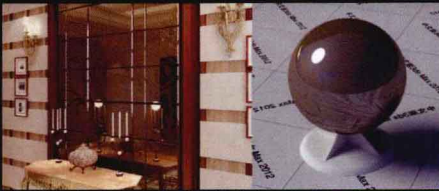
材质篇

材质主要用于表现物体的颜色、质地、纹理、透明度和光泽等特性，依靠各种类型的材质可以制作出现实世界中的任何物体。

通常，在制作新材质并将其应用于对象时，应该遵循这个步骤：指定材质的名称→选择材质的类型→对于标准或光线追踪材质，应选择着色类型→设置漫反射颜色、光泽度和不透明度等各种参数→将贴图指定给要设置贴图的材质通道，并调整参数→将材质应用于对象→如有必要，应调整UV贴图坐标，以便正确定位对象的贴图→保存材质。



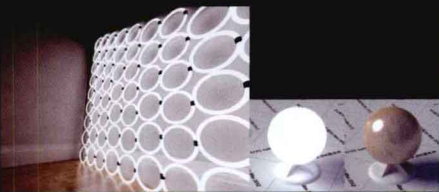
实例名称 实战——用标准材质制作发光材质
技术掌握 标准材质模拟发光材质
视频长度 00:01:02 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 310



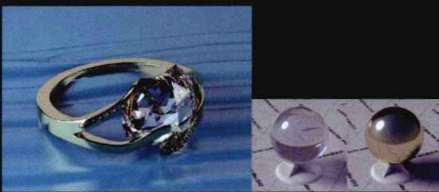
实例名称 实战——用混合材质制作雕花玻璃材质
技术掌握 混合材质模拟雕花玻璃材质
视频长度 00:01:46 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 311



实例名称 实战——用墨水油漆材质制作卡通材质
技术掌握 Ink'n Paint (墨水油漆) 材质模拟卡通材质
视频长度 00:01:50 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 313



实例名称 实战——用VRay发光材质制作灯管材质
技术掌握 V-Ray发光材质模拟发光材质、VRayMtl材质模拟地板材质
视频长度 00:01:02 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 314



实例名称 实战——用VRay混合材质制作钻戒材质
技术掌握 V-Ray混合材质模拟钻石材质、VRayMtl材质模拟金材质
视频长度 00:02:10 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 316



实例名称 实战——用VRayMtl材质制作陶瓷材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟陶瓷材质
视频长度 00:00:50 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 320



实例名称 实战——用VRayMtl材质制作银材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟银材质
视频长度 00:01:21 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 321



实例名称 实战——用VRayMtl材质制作镜子材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟镜子材质
视频长度 00:02:53 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 321



实例名称 实战——用VRayMtl材质制作卫生间材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟水材质、不锈钢材质和马赛克材质
视频长度 00:01:59 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 322



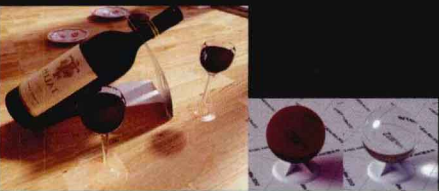
实例名称 实战——用VRayMtl材质制作大黄蜂材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟变形金刚材质
视频长度 00:01:58 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 323



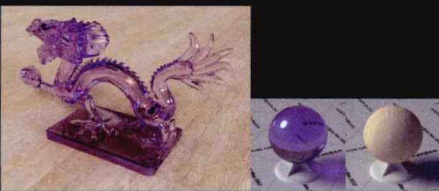
实例名称 实战——用VRayMtl材质制作玻璃材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟有色玻璃材质
视频长度 00:03:50 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 324



实例名称 实战——用VRayMtl材质制作钢琴烤漆材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟烤漆材质、金属材质和琴键材质
视频长度 00:01:26 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 325



实例名称 实战——用VRayMtl材质制作红酒材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟酒水材质和酒杯材质
视频长度 00:01:16 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 326



实例名称 实战——用VRayMtl材质制作水晶材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟水晶材质和地板材质
视频长度 00:01:34 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 327



实例名称 实战——用VRayMtl材质制作室外雕塑材质
技术掌握 VRayMtl材质模拟金属材料和大石材材质
视频长度 00:01:29 难易指数 ★★☆☆☆ 所在页码 328

材质篇



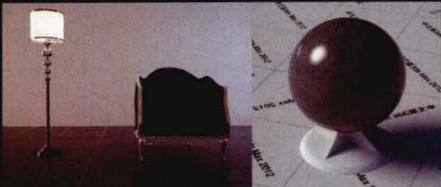
实例名称	实战——用不透明度贴图制作叶片材质			
技术掌握	不透明度贴图模拟叶片材质			
视频长度	00:04:01	难易指数	★★☆☆	所在页码 332



实例名称	实战——用位图贴图制作书本材质			
技术掌握	位图贴图模拟书本材质			
视频长度	00:01:38	难易指数	★★☆☆	所在页码 334



实例名称	实战——用渐变贴图制作渐变花瓶材质			
技术掌握	渐变贴图模拟渐变玻璃材质			
视频长度	00:03:58	难易指数	★★☆☆	所在页码 335



实例名称	实战——用平铺贴图制作地砖材质			
技术掌握	平铺贴图模拟地砖材质			
视频长度	00:01:36	难易指数	★★☆☆	所在页码 336



实例名称	实战——用衰减贴图制作水墨材质			
技术掌握	衰减贴图模拟水墨材质			
视频长度	00:02:00	难易指数	★★☆☆	所在页码 337



实例名称	实战——用噪波贴图制作茶水材质			
技术掌握	位图贴图模拟青花瓷材质、噪波贴图模拟波动的水材质			
视频长度	00:03:53	难易指数	★★☆☆	所在页码 339

渲染篇

使用3ds Max创作作品时，一般都遵循“建模→灯光→材质→渲染”这个最基本的步骤，渲染是最后一道工序（后期处理除外）。渲染的英文为Render，翻译为“着色”，也就是对场景进行着色的过程，它是通过复杂的运算，将虚拟的三维场景投射到二维平面上，这个过程需要对渲染器进行复杂的设置。

3ds Max 2012默认的渲染器有“iray渲染器”、“mental ray渲染器”、“Quicksilver硬件渲染器”、“默认扫描线渲染器”和“VUE文件渲染器”，在安装好VRay渲染器之后也可以使用VRay渲染器来渲染场景。

在以上渲染器之中，VRay渲染器是最重要的渲染器。VRay渲染器是保加利亚的Chaos Group公司开发的一款高质量渲染引擎，主要以插件的形式应用在3ds Max、Maya、SketchUp等软件中。由于VRay渲染器可以真实地模拟现实光照，并且操作简单，可控性也很强，因此被广泛应用于建筑表现、工业设计和动画制作等领域。VRay的渲染速度与渲染质量比较均衡，也就是说在保证较高渲染质量的前提下也具有较快的渲染速度，所以它是目前效果图制作领域最为流行的渲染器。



实例名称	实战——用默认扫描线渲染器渲染水墨画			
技术掌握	默认扫描线渲染器的使用方法			
视频长度	00:03:41	难易指数	★★☆☆	所在页码 363



实例名称	实战——用mental ray渲染器渲染牛奶场景			
技术掌握	mental ray渲染器的使用方法			
视频长度	00:03:12	难易指数	★★☆☆	所在页码 367

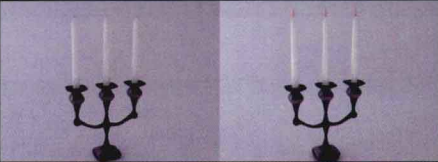
环境和效果篇

在现实世界中，所有物体都不是独立存在的，周围都存在相对应的环境。身边最常见的环境有闪电、大风、沙尘、雾、光束等。环境对场景的氛围起到了至关重要的作用。在3ds Max 2012中，可以为场景添加云、雾、火、体积雾和体积光等环境效果。

在3ds Max 2012中，可以为场景添加Hair和Fur（头发和毛发）、“镜头效果”、“模糊”、“亮度和对比度”、“色彩平衡”、“景深”、“文件输出”、“胶片颗粒”、“运动模糊”和“VRay镜头特效”效果。



实例名称 实战——为效果图添加室外环境贴图
技术掌握 加载室外环境贴图
视频长度 00:01:56 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 343



实例名称 实战——用火效果制作蜡烛火焰
技术掌握 用火效果制作火焰
视频长度 00:02:26 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 346



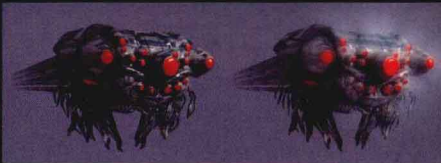
实例名称 实战——用雾效果制作海底烟雾
技术掌握 用雾效果制作烟雾
视频长度 00:02:09 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 348



实例名称 实战——用体积雾制作荒漠沙尘雾
技术掌握 用体积雾制作具有体积的雾
视频长度 00:01:16 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 349



实例名称 实战——用体积光为CG场景添加体积光
技术掌握 用体积光制作体积光
视频长度 00:02:13 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 350



实例名称 实战——用模糊效果制作奇幻CG特效
技术掌握 用模糊效果制作模糊特效
视频长度 00:02:03 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 356



实例名称 实战——用亮度/对比度效果调整场景的亮度与对比度
技术掌握 用亮度/对比度效果调整场景的亮度与对比度
视频长度 00:01:08 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 357



实例名称 实战——用胶片颗粒效果制作老电影画面
技术掌握 用胶片颗粒效果制作胶片颗粒特效
视频长度 00:00:30 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 359



实例名称 实战——测试全局照明
技术掌握 调节全局照明的染色及级别
视频长度 00:01:56 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 343



实例名称 实战——用色彩平衡效果调整场景的色调
技术掌握 用色彩平衡效果调整场景的色调
视频长度 00:01:38 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 358

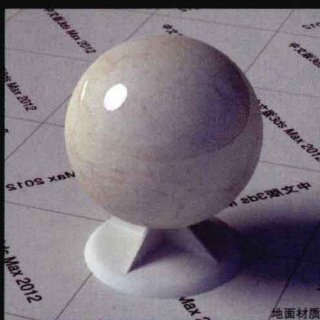


实例名称 实战——用色彩平衡效果调整场景的色调
技术掌握 用色彩平衡效果调整场景的色调
视频长度 00:01:38 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 358



实例名称 实战——用镜头效果制作镜头特效
技术掌握 用镜头效果制作各种镜头特效
视频长度 00:04:40 难易指数 ★☆☆☆☆ 所在页码 353

灯光 / 材质 / 渲染综合篇



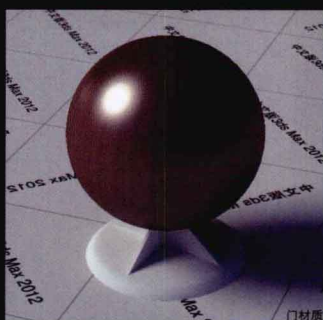
地面材质



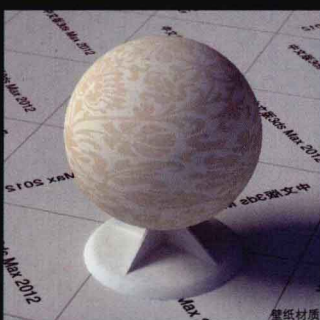
餐桌材质



椅子材质



门材质



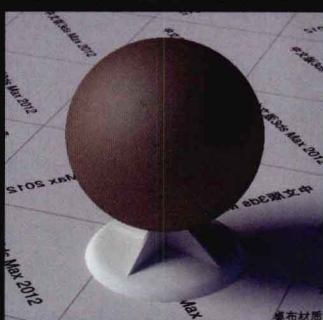
壁纸材质



窗帘材质



吊灯材质



桌布材质

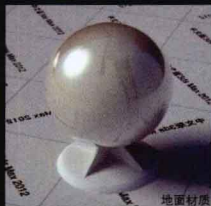
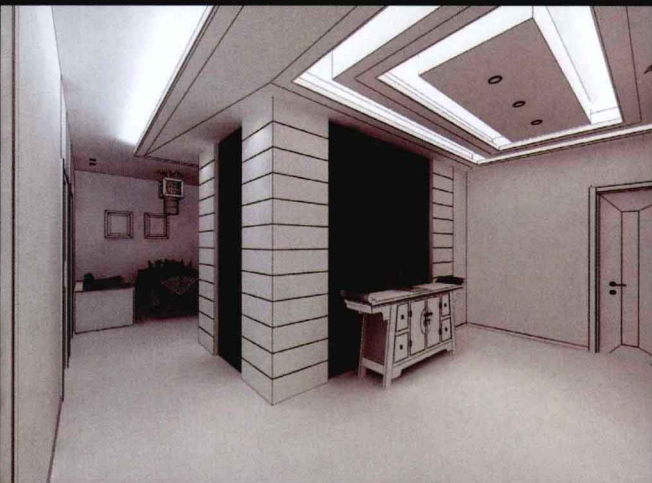
综合实例——餐厅夜景表现

实例概述：本例是一个餐厅场景，窗帘材质及桌布材质是本例的制作难点，而用灯光表现夜景效果是本例的重点。

技术掌握：餐厅夜景灯光的布置方法；窗帘材质和桌布材质的制作方法。

视频长度：00:10:30 难易指数：★★★★☆ 所在页码：381

灯光 / 材质 / 渲染综合篇



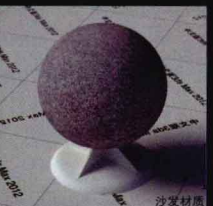
地面材质



壁纸材质



墙面材质



沙发材质



桌布材质



水晶材质

综合实例——酒吧室内灯光表现

实例概述：本例是一个酒吧场景，过道吊顶上的灯带和包房灯带的设置是本例的制作难点，地板材质、墙面材质、沙发材质和水晶材质是本例的制作重点。

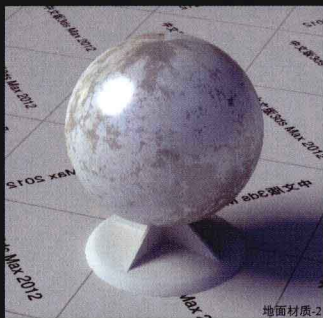
技术掌握：灯带的设置方法；反射地板材质、反射墙面材质及水晶材质的制作方法。

视频长度：00:06:13 **难易指数：**★★★★☆ **所在页码：**386

灯光 / 材质 / 渲染综合篇



地面材质-1



地面材质-2



花瓶材质



墙面材质



窗帘材质



储物柜材质



储物柜桌面材质



花瓶材质

综合实例——欧式古典柔和日光表现

实例概述：本例一个欧式古典场景，储物柜材质及花瓶材质是本例的制作难点，阳光、天光及体积光（后期合成）的制作方法是本例的学习重点。

技术掌握：阳光、天光的设置方法；用Photoshop合成体积光。

视频长度：00:09:36 难易指数：★★★★☆ 所在页码：390

灯光 / 材质 / 渲染综合篇



木纹材质



玻璃材质



树木材质

综合实例——简约别墅日光表现

实例概述：本例是一个简约别墅场景，灯光和渲染参数的设置方法很简单，但是本例涉及到了树木材质的制作方法，这是一个需要重点掌握的知识点。

技术掌握：树木材质的制作方法；简约别墅日光效果的表现方法。

视频长度：00:06:23 **难易指数：**★★★☆☆ **所在页码：**396