

就业实战型经典教材

一本强调操作性、应用性的经典教材，包含300个实例以及全视频教学录像

中文版 3ds Max 2013 实例教程

时代印象
TIMES IMPRESSION © 编著



包含书中所有案例的场景文件、实例文件和视频教学录像
附赠学习资源包含单体模型库和高动态HDR贴图

中文版 3ds Max 2013 实例教程

时代印象 © 编著
TIMES IMPRESSION

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

中文版3ds Max 2013实例教程 / 时代印象编著. —
北京: 人民邮电出版社, 2014. 1
ISBN 978-7-115-32993-6

I. ①中… II. ①时… 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(2013)第251651号

内 容 提 要

这是一本全面介绍中文版3ds Max 2013各项功能的书。本书从易到难,是入门级读者快速而全面地掌握中文版3ds Max 2013的必备参考书。

本书从3ds Max 2013的基本操作入手,共20章,结合300个可操作性实例(60个软件基础操作实例+85个建模实例+30个灯光设置实例+5个摄影机设置实例+25个材质设置实例+25个VRay渲染器入门实例+10个效果图制作综合实例+10个环境和效果实例+25个粒子、空间扭曲和动力学动画实例+5个毛发实例+20个动画实例),全面而深入地阐述了中文版3ds Max 2013在建模、灯光、摄影机、材质、渲染、粒子、空间扭曲、动力学和动画方面的运用。

本书讲解模式新颖、思路清晰,非常符合读者学习新知识的思维习惯。书中附带1张DVD教学光盘,内容包含本书所有实例的源文件、场景文件、贴图文件 and 多媒体教学录像,以及赠送的500套常用单体模型和180个高动态HDRI贴图。另外,本书还为读者精心准备了中文版3ds Max 2013的快捷键索引和效果图制作实用附录(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、中级读者学习3ds Max 2013的入门及提高参考书,尤其适合零基础读者学习。同时,本书也非常适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教材。另外请读者注意,本书所有内容均采用中文版3ds Max 2013、VRay 2.0进行编写。

◆ 编 著 时代印象

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>

北京中新伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 34

彩插: 12

字数: 1108千字

2014年1月第1版

印数: 1—4000册

2014年1月北京第1次印刷

定价: 69.00元(附光盘)

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: 京崇工商广字第0021号

目 录

第1章 熟悉3ds Max 2013的界面与文件管理..... 10

实战001 启动3ds Max 2013	10	实战015 调出与隐藏工具栏	28
实战002 使用教学影片及帮助	13	实战016 添加工具栏按钮	29
实战003 安全退出3ds Max 2013	14	实战017 删除工具栏按钮	30
实战004 快速调整3ds Max 2013的视口布局	15	实战018 配置命令面板修改器集	30
实战005 切换3ds Max 2013的视口类型	15	实战019 自定义快捷键	31
实战006 调整视图显示风格	16	实战020 自定义鼠标快捷菜单	33
实战007 标准视图中的可用控件	18	实战021 设置显示单位与系统单位	34
实战008 透视图中视图控件的使用	22	实战022 打开场景文件	35
实战009 摄影机视图中控件的使用	22	实战023 保存场景文件	35
实战010 加载背景贴图	25	实战024 导入外部文件	36
实战011 自定义用户界面颜色	26	实战025 合并外部文件	36
实战012 加载内置界面方案	27	实战026 替换场景对象	37
实战013 将停靠的主工具栏与命令面板设置为浮动 状态	27	实战027 导出整个场景	38
实战014 将浮动的主工具栏与命令面板设置为停靠 状态	28	实战028 导出选定对象	38
		实战029 归档场景	38
		实战030 自动备份工程文件	39

第2章 掌握3ds Max 2013对象的基本操作与管理..... 40

实战031 撤消场景操作工具	40	实战046 移动复制对象	53
实战032 重做场景操作工具	41	实战047 旋转复制对象	54
实战033 选择工具	41	实战048 实例复制对象	54
实战034 选择类似对象	42	实战049 参考复制对象	56
实战035 按名称选择工具	43	实战050 捕捉开关工具	57
实战036 选择区域工具	44	实战051 角度捕捉切换工具	59
实战037 窗口/交叉工具	45	实战052 百分比捕捉切换工具	60
实战038 过滤器	46	实战053 微调器捕捉切换工具	60
实战039 选择并移动工具	46	实战054 镜像工具	61
实战040 选择并旋转工具	48	实战055 对齐工具	62
实战041 选择并缩放工具	48	实战056 对象名称与颜色	63
实战042 参考坐标系	49	实战057 对象的隐藏与显示	64
实战043 选择并操纵工具	51	实战058 对象的冻结与解冻	65
实战044 调整对象变换中心	52	实战059 对象的成组与解组	65
实战045 复制对象	53	实战060 创建选择集	66

第3章 内置几何体建模..... 68

实战061 创建素描石膏	68	实战063 现代茶几	71
实战062 创建积木组合	69	实战064 简约置物架	72



实战065 组合书柜	73	实战076 浪漫风铃	89
实战066 简约橱柜	74	实战077 饮料吸管	90
实战067 时尚衣柜	76	实战078 情侣戒指	91
实战068 时尚落地灯	77	实战079 骰子	93
实战069 极简风格水果架	78	实战080 创意挂钟	94
实战070 单人沙发	79	实战081 花丛	96
实战071 现代圆茶几	81	实战082 窗台	97
实战072 休闲躺椅	82	实战083 简约休闲室	99
实战073 时尚四人餐厅桌椅	84	实战084 会议室	100
实战074 中式六人餐桌椅	86	实战085 剧场	102
实战075 创意灯饰	87		

第4章 样条线建模.....104

实战086 糖果	104	实战094 现代藤椅	116
实战087 迷宫	105	实战095 小号	117
实战088 台历	106	实战096 花槽	119
实战089 杂志	109	实战097 古典边柜	120
实战090 艺术烛台	111	实战098 壁灯	122
实战091 时尚台灯	112	实战099 铁艺餐桌	123
实战092 数字灯箱	113	实战100 水晶灯	125
实战093 铁艺置物架	115		

第5章 修改器建模.....128

实战101 牌匾	128	实战106 水龙头	137
实战102 休闲椅	130	实战107 平底壶	139
实战103 凉亭	131	实战108 餐具	141
实战104 花瓶	133	实战109 扫帚	143
实战105 单人圆沙发	135	实战110 桌布	144

第6章 网格建模.....146

实战111 休闲躺椅	146	实战114 欧式床头柜	152
实战112 不锈钢餐叉	148	实战115 现代沙发	155
实战113 大檐帽	150		

第7章 NURBS建模.....160

实战116 抱枕	160	实战119 冰激凌	165
实战117 藤艺饰品	162	实战120 盆景植物	166
实战118 陶瓷花瓶	164		

第8章 多边形建模.....168

实战121 铁艺方桌.....	168
实战122 浴巾架.....	171
实战123 布料.....	172
实战124 苹果.....	174
实战125 足球.....	177
实战126 保温杯.....	178
实战127 简约床头柜.....	181
实战128 酒柜.....	183
实战129 厨柜.....	186
实战130 低音炮.....	190
实战131 实木门.....	193
实战132 绒布餐椅.....	197
实战133 木质茶几.....	200

实战134 现代餐桌椅.....	202
实战135 欧式台灯.....	205
实战136 欧式吊灯.....	208
实战137 洗手池.....	212
实战138 浴缸.....	214
实战139 座便器.....	217
实战140 布艺多人沙发.....	222
实战141 欧式单人沙发.....	226
实战142 欧式边几.....	230
实战143 欧式双人床.....	234
实战144 简约别墅.....	238
实战145 欧式别墅.....	246

第9章 室内外灯光应用.....254

实战146 壁灯.....	254
实战147 灯泡照明.....	256
实战148 灯带.....	257
实战149 吊灯.....	257
实战150 射灯.....	258
实战151 台灯.....	259
实战152 烛光.....	260
实战153 屏幕照明.....	261
实战154 灯箱照明.....	261
实战155 舞台灯光.....	263
实战156 星光.....	264
实战157 阳光.....	265
实战158 天光.....	267
实战159 灯光阴影贴图.....	267
实战160 荧光.....	268

实战161 灯光排除.....	269
实战162 mental ray焦散.....	270
实战163 V-Ray焦散.....	272
实战164 摄影场景布光.....	273
实战165 街道晨光.....	274
实战166 卧室纯日光.....	276
实战167 休闲室纯日光.....	277
实战168 建筑纯日光.....	278
实战169 半开放空间纯日光.....	279
实战170 室内黄昏光照.....	280
实战171 黄昏沙滩.....	281
实战172 书房夜晚灯光表现.....	281
实战173 餐厅夜晚灯光表现.....	282
实战174 别墅夜晚灯光表现.....	283
实战175 宾馆夜晚灯光表现.....	285

第10章 摄影机应用.....288

实战176 景深效果.....	288
实战177 运动模糊.....	290
实战178 缩放因子.....	291

实战179 光圈数.....	293
实战180 镜头光晕.....	294

第11章 材质与贴图应用.....296

实战181 壁纸材质.....	296
实战182 地砖材质.....	298

实战183 木地板材质.....	300
实战184 古木材质.....	301

实战185 竹藤材质	303	实战196 拉丝金属材料	316
实战186 塑料材质	304	实战197 古铜材质	317
实战187 烤漆材质	305	实战198 镜子材质	318
实战188 哑光皮纹材质	306	实战199 清玻璃材质	318
实战189 亮光皮纹材质	307	实战200 磨砂玻璃材质	319
实战190 麻布材质	308	实战201 清水材质	320
实战191 绒布材质	309	实战202 有色饮料材质	321
实战192 花纹布料及纱窗材质	310	实战203 荧光材质	322
实战193 白陶瓷与花纹陶瓷材质	312	实战204 叶片及草地材质	324
实战194 金箔材质	314	实战205 公路材质	326
实战195 不锈钢材质	315		

第12章 V-Ray渲染器快速入门.....328

实战206 V-Ray渲染的一般流程	328	实战219 间接照明之BF算法	353
实战207 V-Ray帧缓冲区	335	实战220 DMC采样器之适应数量	354
实战208 全局开关之隐藏灯光	337	实战221 DMC采样器之噪波阈值	355
实战209 全局开关之覆盖材质	338	实战222 DMC采样器之最小采样值	356
实战210 全局开关之光泽效果	339	实战223 系统之光计算参数	357
实战211 图像采样器之采样类型	340	实战224 系统之渲染区域分割	359
实战212 图像采样器之反锯齿类型	343	实战225 系统之帧标记	360
实战213 颜色贴图	344	实战226 系统之V-Ray日志	361
实战214 环境之全局照明环境（天光）覆盖	346	实战227 系统之预置	362
实战215 环境之反射/折射环境覆盖	347	实战228 系统之渲染元素	363
实战216 间接照明（GI）	348	实战229 多角度批处理渲染	363
实战217 间接照明之发光图	350	实战230 渲染自动保存与关机	364
实战218 间接照明之灯光缓存	352		

第13章 家装空间表现技法.....366

实战231 现代卫生间晨光表现	366	实战234 简约卧室月夜表现	387
实战232 中式餐厅日光表现	373	实战235 欧式餐厅夜景表现	395
实战233 欧式会客厅黄昏表现	380		

第14章 公共空间及建筑表现.....404

实战236 专卖店日光效果表现	404	实战239 地中海别墅日光表现	430
实战237 接待大厅日光表现	411	实战240 现代别墅夜景表现	436
实战238 休闲室夜景表现	420		

第15章 环境和效果.....446

实战241 加载环境贴图	446	实战244 雾效果	448
实战242 全局照明	447	实战245 体积光效果	449
实战243 体积雾效果	448	实战246 火效果	451

实战247 镜头效果	452
实战248 模糊效果	454

实战249 色彩平衡效果	455
实战250 胶片颗粒效果	456

第16章 粒子系统与空间扭曲.....458

实战251 制作影视包装文字动画	458
实战252 制作烟花爆炸动画	462
实战253 制作放箭动画	464
实战254 制作拂尘动画	466
实战255 制作粒子吹散动画	467
实战256 制作下雨动画	470
实战257 制作雪花飘落动画	470
实战258 制作烟雾动画	471

实战259 制作喷泉动画	472
实战260 制作花瓶破碎动画	474
实战261 制作冒泡泡动画	475
实战262 制作海面波动动画	476
实战263 制作蝴蝶飞舞动画	477
实战264 制作树叶上旋动画	479
实战265 制作汽车爆炸动画	480

第17章 动力学.....482

实战266 制作硬币散落动画	482
实战267 制作弹力球动画	483
实战268 制作多米诺骨牌动画	485
实战269 制作茶壶下落动画	486
实战270 制作球体撞墙动画	487

实战271 制作汽车碰撞动画	488
实战272 制作床盖下落动画	490
实战273 制作布料下落动画	491
实战274 制作毛巾悬挂动画	492
实战275 制作旗帜飘扬动画	493

第18章 毛发系统.....496

实战276 制作油画笔	496
实战277 制作仙人球	497
实战278 制作海葵	499

实战279 制作毛巾	502
实战280 制作草地	504

第19章 基础动画.....506

实战281 制作风车旋转动画	506
实战282 制作茶壶扭曲动画	507
实战283 制作蝴蝶飞舞动画	508
实战284 制作金鱼游动动画	509
实战285 制作摄影机动画	510

实战286 制作星形发光圈动画	511
实战287 制作人物眼神动画	512
实战288 制作露珠变形动画	513
实战289 制作人物面部表情动画	514
实战290 制作植物生长动画	515

第20章 高级动画.....518

实战291 创建骨骼	518
实战292 制作爬行动画	521
实战293 制作人物打斗动画	522
实战294 制作人体行走动画	523
实战295 制作搬箱子动画	525

实战296 制作动物行走动画	526
实战297 制作恐龙动画	527
实战298 制作飞龙爬树动画	530
实战299 制作群集动画	533
实战300 制作守门员扑球动画	536

附录.....540

中文版 3ds Max 2013 实例教程

时代印象 © 编著
TIMES IMPRESSION

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

中文版3ds Max 2013实例教程 / 时代印象编著. —
北京: 人民邮电出版社, 2014. 1
ISBN 978-7-115-32993-6

I. ①中… II. ①时… 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(2013)第251651号

内 容 提 要

这是一本全面介绍中文版3ds Max 2013各项功能的书。本书从易到难,是入门级读者快速而全面地掌握中文版3ds Max 2013的必备参考书。

本书从3ds Max 2013的基本操作入手,共20章,结合300个可操作性实例(60个软件基础操作实例+85个建模实例+30个灯光设置实例+5个摄影机设置实例+25个材质设置实例+25个VRay渲染器入门实例+10个效果图制作综合实例+10个环境和效果实例+25个粒子、空间扭曲和动力学动画实例+5个毛发实例+20个动画实例),全面而深入地阐述了中文版3ds Max 2013在建模、灯光、摄影机、材质、渲染、粒子、空间扭曲、动力学和动画方面的运用。

本书讲解模式新颖、思路清晰,非常符合读者学习新知识的思维习惯。书中附带1张DVD教学光盘,内容包括本书所有实例的源文件、场景文件、贴图文件 and 多媒体教学录像,以及赠送的500套常用单体模型和180个高动态HDRI贴图。另外,本书还为读者精心准备了中文版3ds Max 2013的快捷键索引和效果图制作实用附录(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、中级读者学习3ds Max 2013的入门及提高参考书,尤其适合零基础读者学习。同时,本书也非常适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教材。另外请读者注意,本书所有内容均采用中文版3ds Max 2013、VRay 2.0进行编写。

◆ 编 著 时代印象

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>

北京中新伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 34

彩插: 12

字数: 1108千字

2014年1月第1版

印数: 1—4000册

2014年1月北京第1次印刷

定价: 69.00元(附光盘)

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: 京崇工商广字第0021号

策划/编辑

总编 刘有良

策划编辑 王祥 刘有良

执行编辑 王祥

校对编辑 李俊杰

美术编辑 夏诗瑶 李梅霞

版面编辑 谢刚

多媒体编辑 李俊杰

关于3ds Max

Autodesk的3ds Max作为世界顶级的三维软件之一，从诞生以来就一直受到CG艺术家的喜爱。3ds Max在模型塑造、场景渲染、动画及特效等方面都能制作出高品质的对象，这也使其在室内设计、建筑表现、影视与游戏制作等领域中占据领导地位，成为全球最受欢迎的三维制作软件之一。

本书内容

全书从实用角度出发，全面、系统地讲解了中文版3ds Max 2013的所有应用功能，基本上涵盖了中文版3ds Max 2013的全部重要技术，包含3ds Max的常用设置、基本操作、建模、灯光、摄影机、材质与贴图、VRay渲染技术、环境和效果、粒子系统与空间扭曲、动力学、基础动画和高级动画（角色动画）。本书不讲晦涩难懂的理论知识，全部以实例（共300个实例）形式进行讲解，避免读者被密集的理论轰炸。

本书共20章，第1~2章以60个实例详细介绍了3ds Max 2013的常用设置与基本操作；第3~8章以85个实例分别介绍了内置几何体建模、修改器建模、网格建模、NURBS建模和多边形建模的思路及相关技巧；第9~11章以60个实例分别介绍各种常见空间内的灯光、摄影机与材质的设置方法及相关技巧；第12章以25个入门级实例介绍了VRay渲染器的各项重要技术；第13~14章以10个大型空间详细介绍了VRay渲染器在家装、工装和建筑外观表现中的运用；第15章以10个实例介绍了环境和效果在各种空间内的运用；第16~17章以25个实例介绍了粒子动画和动力学动画的制作方法；第18章以5个实例介绍了毛发的制作方法；第19~20章以20个实例介绍了常见动画的制作方法。

本书特色

本书在同类书中别具一格，新颖独特，非常符合读者学习新知识的思维习惯，简单介绍如下。

■ **完全自学：**本书设计了300个实例，从最基础的设置与操作入手，由浅入深、由易到难，可以让读者循序渐进地学到3ds Max的重要技术及相关操作技巧，同时掌握行业内的相关知识。

■ **技术手册：**本书在以实例介绍软件技术和项目制作的同时，并没有放弃对常见疑点和技术难点的深入解析。几乎每章都根据实际情况设计了“技巧与提示”和“技术专题”，不仅可以让读者充分掌握该版块中所讲的知识，还可以让读者在实际工作中遇到类似问题时不再犯相同的错误。以书中的“技术专题：追踪场景资源”为例，很多时候在打开一个场景时往往会提示缺少贴图和光域网文件，初学者可能会在“材质编辑器”对话框和灯光设置的相应面板中一个个重新链接，这样就浪费了太多的宝贵时间，而如果掌握了链接缺失文件的技巧，就可以快速链接好缺失文件。

■ **速查手册：**在实际工作中，拿到一个项目以后，往往会先交给模型师制作模型，比如要创建一个欧式台灯模型，而这个模型师恰好又刚入行不久，因此在看到图样时往往会无从下手，这时就可以查阅书中相应的实例（在目录和彩插中均可方便查到），寻找制作思路与灵感。

■ **专业指导：**除去60个3ds Max常用设置和基本操作实例，其他240个实例全部是根据实际工作中最常遇到的项目进行安排的。以建模的85个实例为例，这些实例全部是根据市场调研，以当前最流行的室内装修建模（如桌、椅、沙发、灯饰、床、柜等）和精致软装物品（如窗帘、工艺品等）为主，同时穿插一些建筑外观建模，让读者真正学到该学的专业知识。

■ **名师讲解：**本书由专门从事3ds Max培训的名师编写而成，每个实例都有详细的制作过程，同时还配有专业的多媒体视频教学（本书视频教学不仅录制了书中实例的操作过程，还在其中穿插了很多书中未涉及的专业知识），就像一位专业老师在一旁指导一样。

培训指导

为了方便培训老师在教学时有的放矢，可以参照如下表格来对各部分内容进行详讲或略讲。

章节	难易指数	详讲/略讲
第1章 熟悉3ds Max 2013的界面与文件管理	低	详讲
第2章 掌握3ds Max2013的基本操作	低	详讲
第3章 内置几何体建模	低	详讲
第4章 样条线建模	中	详讲
第5章 修改器建模	中	详讲
第6章 网格建模	低	略讲
第7章 NURBS建模	低	略讲
第8章 多边形建模	中	详讲
第9章 室内外灯光应用	中	详讲
第10章 摄影机应用	低	详讲
第11章 材质与贴图应用	中	详讲
第12章 V-Ray渲染器快速入门	中	详讲
第13章 家装空间表现技法	高	详讲
第14章 公共空间及建筑表现	高	详讲
第15章 环境和效果	低	略讲
第16章 粒子系统与空间扭曲	中	详讲
第17章 动力学	中	详讲
第18章 毛发系统	低	略讲
第19章 基础动画	中	详讲
第20章 高级动画	高	详讲

光盘内容

本书附带1张DVD9教学光盘，内容包括本书所有实例的源文件、场景文件、贴图文件与多媒体教学录像，同时我们还准备了500套常用单体模型和180个高动态HDRI贴图赠送读者，读者在学完本书内容以后，可以调用这些资源进行深入练习。另外，我们还为读者精心准备了中文版3ds Max 2013 快捷键索引和效果图制作实用附录，以方便读者学习。

售后服务

在学习技术的过程中会碰到一些难解的问题，我们衷心地希望能够为广大读者提供力所能及的阅读服务，尽可能地帮大家解决一些实际问题。如果大家在学习过程中需要我们的支持，请通过以下方式与我们取得联系，我们将尽力解答。

客服/投稿QQ: 996671731

客服邮箱: iTimes@126.com

祝您在学习的道路上百尺竿头，更进一步！

时代印象

2013年10月

目 录

第1章 熟悉3ds Max 2013的界面与文件管理 10

实战001 启动3ds Max 2013	10	实战015 调出与隐藏工具栏	28
实战002 使用教学影片及帮助	13	实战016 添加工具栏按钮	29
实战003 安全退出3ds Max 2013	14	实战017 删除工具栏按钮	30
实战004 快速调整3ds Max 2013的视口布局	15	实战018 配置命令面板修改器集	30
实战005 切换3ds Max 2013的视口类型	15	实战019 自定义快捷键	31
实战006 调整视图显示风格	16	实战020 自定义鼠标快捷菜单	33
实战007 标准视图中的可用控件	18	实战021 设置显示单位与系统单位	34
实战008 透视图中视图控件的使用	22	实战022 打开场景文件	35
实战009 摄影机视图中控件的使用	22	实战023 保存场景文件	35
实战010 加载背景贴图	25	实战024 导入外部文件	36
实战011 自定义用户界面颜色	26	实战025 合并外部文件	36
实战012 加载内置界面方案	27	实战026 替换场景对象	37
实战013 将停靠的主工具栏与命令面板设置为浮动 状态	27	实战027 导出整个场景	38
实战014 将浮动的主工具栏与命令面板设置为停靠 状态	28	实战028 导出选定对象	38
		实战029 归档场景	38
		实战030 自动备份工程文件	39

第2章 掌握3ds Max 2013对象的基本操作与管理 40

实战031 撤消场景操作工具	40	实战046 移动复制对象	53
实战032 重做场景操作工具	41	实战047 旋转复制对象	54
实战033 选择工具	41	实战048 实例复制对象	54
实战034 选择类似对象	42	实战049 参考复制对象	56
实战035 按名称选择工具	43	实战050 捕捉开关工具	57
实战036 选择区域工具	44	实战051 角度捕捉切换工具	59
实战037 窗口/交叉工具	45	实战052 百分比捕捉切换工具	60
实战038 过滤器	46	实战053 微调器捕捉切换工具	60
实战039 选择并移动工具	46	实战054 镜像工具	61
实战040 选择并旋转工具	48	实战055 对齐工具	62
实战041 选择并缩放工具	48	实战056 对象名称与颜色	63
实战042 参考坐标系	49	实战057 对象的隐藏与显示	64
实战043 选择并操纵工具	51	实战058 对象的冻结与解冻	65
实战044 调整对象变换中心	52	实战059 对象的成组与解组	65
实战045 复制对象	53	实战060 创建选择集	66

第3章 内置几何体建模 68

实战061 创建素描石膏	68	实战063 现代茶几	71
实战062 创建积木组合	69	实战064 简约置物架	72



实战065 组合书柜	73	实战076 浪漫风铃	89
实战066 简约橱柜	74	实战077 饮料吸管	90
实战067 时尚衣柜	76	实战078 情侣戒指	91
实战068 时尚落地灯	77	实战079 骰子	93
实战069 极简风格水果架	78	实战080 创意挂钟	94
实战070 单人沙发	79	实战081 花丛	96
实战071 现代圆茶几	81	实战082 窗台	97
实战072 休闲躺椅	82	实战083 简约休闲室	99
实战073 时尚四人餐厅桌椅	84	实战084 会议室	100
实战074 中式六人餐桌椅	86	实战085 剧场	102
实战075 创意灯饰	87		

第4章 样条线建模.....104

实战086 糖果	104	实战094 现代藤椅	116
实战087 迷宫	105	实战095 小号	117
实战088 台历	106	实战096 花槽	119
实战089 杂志	109	实战097 古典边柜	120
实战090 艺术烛台	111	实战098 壁灯	122
实战091 时尚台灯	112	实战099 铁艺餐桌	123
实战092 数字灯箱	113	实战100 水晶灯	125
实战093 铁艺置物架	115		

第5章 修改器建模.....128

实战101 牌匾	128	实战106 水龙头	137
实战102 休闲椅	130	实战107 平底壶	139
实战103 凉亭	131	实战108 餐具	141
实战104 花瓶	133	实战109 扫帚	143
实战105 单人圆沙发	135	实战110 桌布	144

第6章 网格建模.....146

实战111 休闲躺椅	146	实战114 欧式床头柜	152
实战112 不锈钢餐叉	148	实战115 现代沙发	155
实战113 大檐帽	150		

第7章 NURBS建模.....160

实战116 抱枕	160	实战119 冰激凌	165
实战117 藤艺饰品	162	实战120 盆景植物	166
实战118 陶瓷花瓶	164		

第8章 多边形建模.....168

实战121 铁艺方桌.....	168
实战122 浴巾架.....	171
实战123 布料.....	172
实战124 苹果.....	174
实战125 足球.....	177
实战126 保温杯.....	178
实战127 简约床头柜.....	181
实战128 酒柜.....	183
实战129 厨柜.....	186
实战130 低音炮.....	190
实战131 实木门.....	193
实战132 绒布餐椅.....	197
实战133 木质茶几.....	200

实战134 现代餐桌椅.....	202
实战135 欧式台灯.....	205
实战136 欧式吊灯.....	208
实战137 洗手池.....	212
实战138 浴缸.....	214
实战139 座便器.....	217
实战140 布艺多人沙发.....	222
实战141 欧式单人沙发.....	226
实战142 欧式边几.....	230
实战143 欧式双人床.....	234
实战144 简约别墅.....	238
实战145 欧式别墅.....	246

第9章 室内外灯光应用.....254

实战146 壁灯.....	254
实战147 灯泡照明.....	256
实战148 灯带.....	257
实战149 吊灯.....	257
实战150 射灯.....	258
实战151 台灯.....	259
实战152 烛光.....	260
实战153 屏幕照明.....	261
实战154 灯箱照明.....	261
实战155 舞台灯光.....	263
实战156 星光.....	264
实战157 阳光.....	265
实战158 天光.....	267
实战159 灯光阴影贴图.....	267
实战160 荧光.....	268

实战161 灯光排除.....	269
实战162 mental ray焦散.....	270
实战163 V-Ray焦散.....	272
实战164 摄影场景布光.....	273
实战165 街道晨光.....	274
实战166 卧室纯日光.....	276
实战167 休闲室纯日光.....	277
实战168 建筑纯日光.....	278
实战169 半开放空间纯日光.....	279
实战170 室内黄昏光照.....	280
实战171 黄昏沙滩.....	281
实战172 书房夜晚灯光表现.....	281
实战173 餐厅夜晚灯光表现.....	282
实战174 别墅夜晚灯光表现.....	283
实战175 宾馆夜晚灯光表现.....	285

第10章 摄影机应用.....288

实战176 景深效果.....	288
实战177 运动模糊.....	290
实战178 缩放因子.....	291

实战179 光圈数.....	293
实战180 镜头光晕.....	294

第11章 材质与贴图应用.....296

实战181 壁纸材质.....	296
实战182 地砖材质.....	298

实战183 木地板材质.....	300
实战184 古木材质.....	301

实战185 竹藤材质	303	实战196 拉丝金属材料	316
实战186 塑料材质	304	实战197 古铜材质	317
实战187 烤漆材质	305	实战198 镜子材质	318
实战188 哑光皮纹材质	306	实战199 清玻璃材质	318
实战189 亮光皮纹材质	307	实战200 磨砂玻璃材质	319
实战190 麻布材质	308	实战201 清水材质	320
实战191 绒布材质	309	实战202 有色饮料材质	321
实战192 花纹布料及纱窗材质	310	实战203 荧光材质	322
实战193 白陶瓷与花纹陶瓷材质	312	实战204 叶片及草地材质	324
实战194 金箔材质	314	实战205 公路材质	326
实战195 不锈钢材质	315		

第12章 VRay渲染器快速入门.....328

实战206 VRay渲染的一般流程	328	实战219 间接照明之BF算法	353
实战207 VRay帧缓冲区	335	实战220 DMC采样器之适应数量	354
实战208 全局开关之隐藏灯光	337	实战221 DMC采样器之噪波阈值	355
实战209 全局开关之覆盖材质	338	实战222 DMC采样器之最小采样值	356
实战210 全局开关之光泽效果	339	实战223 系统之光计算参数	357
实战211 图像采样器之采样类型	340	实战224 系统之渲染区域分割	359
实战212 图像采样器之反锯齿类型	343	实战225 系统之帧标记	360
实战213 颜色贴图	344	实战226 系统之VRay日志	361
实战214 环境之全局照明环境（天光）覆盖	346	实战227 系统之预置	362
实战215 环境之反射/折射环境覆盖	347	实战228 系统之渲染元素	363
实战216 间接照明（GI）	348	实战229 多角度批处理渲染	363
实战217 间接照明之发光图	350	实战230 渲染自动保存与关机	364
实战218 间接照明之灯光缓存	352		

第13章 家装空间表现技法.....366

实战231 现代卫生间晨光表现	366	实战234 简约卧室月夜表现	387
实战232 中式餐厅日光表现	373	实战235 欧式餐厅夜景表现	395
实战233 欧式会客厅黄昏表现	380		

第14章 公共空间及建筑表现.....404

实战236 专卖店日光效果表现	404	实战239 地中海别墅日光表现	430
实战237 接待大厅日光表现	411	实战240 现代别墅夜景表现	436
实战238 休闲室夜景表现	420		

第15章 环境和效果.....446

实战241 加载环境贴图	446	实战244 雾效果	448
实战242 全局照明	447	实战245 体积光效果	449
实战243 体积雾效果	448	实战246 火效果	451

实战247 镜头效果	452	实战249 色彩平衡效果	455
实战248 模糊效果	454	实战250 胶片颗粒效果	456

第16章 粒子系统与空间扭曲.....458

实战251 制作影视包装文字动画	458	实战259 制作喷泉动画	472
实战252 制作烟花爆炸动画	462	实战260 制作花瓶破碎动画	474
实战253 制作放箭动画	464	实战261 制作冒泡泡动画	475
实战254 制作拂尘动画	466	实战262 制作海面波动动画	476
实战255 制作粒子吹散动画	467	实战263 制作蝴蝶飞舞动画	477
实战256 制作下雨动画	470	实战264 制作树叶上旋动画	479
实战257 制作雪花飘落动画	470	实战265 制作汽车爆炸动画	480
实战258 制作烟雾动画	471		

第17章 动力学.....482

实战266 制作硬币散落动画	482	实战271 制作汽车碰撞动画	488
实战267 制作弹力球动画	483	实战272 制作床盖下落动画	490
实战268 制作多米诺骨牌动画	485	实战273 制作布料下落动画	491
实战269 制作茶壶下落动画	486	实战274 制作毛巾悬挂动画	492
实战270 制作球体撞墙动画	487	实战275 制作旗帜飘扬动画	493

第18章 毛发系统.....496

实战276 制作油画笔	496	实战279 制作毛巾	502
实战277 制作仙人球	497	实战280 制作草地	504
实战278 制作海葵	499		

第19章 基础动画.....506

实战281 制作风车旋转动画	506	实战286 制作星形发光圈动画	511
实战282 制作茶壶扭曲动画	507	实战287 制作人物眼神动画	512
实战283 制作蝴蝶飞舞动画	508	实战288 制作露珠变形动画	513
实战284 制作金鱼游动动画	509	实战289 制作人物面部表情动画	514
实战285 制作摄影机动画	510	实战290 制作植物生长动画	515

第20章 高级动画.....518

实战291 创建骨骼	518	实战296 制作动物行走动画	526
实战292 制作爬行动画	521	实战297 制作恐龙动画	527
实战293 制作人物打斗动画	522	实战298 制作飞龙爬树动画	530
实战294 制作人体行走动画	523	实战299 制作群集动画	533
实战295 制作搬箱子动画	525	实战300 制作守门员扑球动画	536

附录.....540