

T-1: SIDE VIEW

## 5DVD 超值多媒体语音视频教学光盘



- 4DVD, 共计22小时高清晰[1280×800]、大容量[17.5GB]多媒体视频教程
- 1DVD, 赠送28个主题课程涉及到的3ds Max项目文件[574MB], 包括场景文件和全部素材
- 韩涌团队资深建模师、渲染师、动画师按实际工作流程, 对3D动画制作进行全程语音详解, 让学习者有亲临现场之感

# 从入门到精通

王瑶 | 编著

## 3ds Max 2009

多媒体版

- ▲ 专家视频讲解, 22小时高清晰视频教程全程详解
- ▲ 实例丰富全面, 根据动画专业真实需求讲解知识点
- ▲ 训练循序渐进, 从基础入门到专项提高直至全精通
- ▲ 重视动画训练, 抓住核心为动漫产业培养专业人才

T-1 : SIDE VIEW

# 从入门到精通

## 3ds Max 2009

多媒体版

王瑶 | 编著

兵器工业出版社

北京科海电子出版社  
www.khp.com.cn

## 内容简介

本书从专业应用的角度出发,循序渐进地介绍了 3ds Max 2009 在影视动画和游戏领域的应用技法,内容涉及影视动画、建筑、游戏、角色建模和动画等多个领域,包含了与这些领域相关的建模技术、灯光照明、材质纹理技术、全局光渲染以及动画设定技术。

全书实例专业、实用,完全按照真实的岗位需求设计知识点,操作流程科学合理,可以提高读者实际工作中的效率。这些精彩的实例还配有多媒体视频教程,让读者可以边看边学,令学习更轻松,掌握更容易!

本书适合 3ds Max 的初学者以及希望涉足三维动画制作行业的自学者,也适合有一定基础的 3ds Max 爱好者。本书可作为提高 3ds Max 使用技能的参考书,还可作为培训机构、职业技术院校、大中专院校建筑设计专业的教学用书。

## 图书在版编目(CIP)数据

3ds Max 2009 从入门到精通/王瑶编著. —北京:  
兵器工业出版社;北京科海电子出版社, 2008.12  
ISBN 978-7-80248-280-7

I. 3… II. 王… III. 三维—动画—图形软件,  
3DS MAX 2009 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 178102 号

出版发行:兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

www.khp.com.cn

电 话:(010) 82896442 62630320

经 销:各地新华书店

印 刷:北京科普瑞印刷有限责任公司

版 次:2009 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计:洪文婕

责任编辑:常小虹 程 琪

责任校对:杨慧芳

印 数:1-4000

开 本:787×1092 1/16

印 张:32.25

字 数:784 千字

定 价:88.00 元(含 5DVD 价格)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

# 如何更好地使用 本书配套的教学资源进行学习……

TP391.4 3DM  
126  
122009



- 专家视频讲解，22小时高清晰视频教程全程详解
- 实例丰富全面，根据动画专业真实需求讲解知识点
- 训练循序渐进，从基础入门到专项提高直至全精通
- 重视动画训练，抓住核心为动漫产业培养专业人才

## 1 阅读图书

您将掌握……

- 核心概念和术语
- 软件操作快速上手
- 界面命令参数详解
- 重要操作分步图解
- 视频教程课程索引



## 2 观看视频

以练带学……

实例全部以“多媒体视频教程”的形式放置在DVD光盘中，读者可以边看边学，自行安排学习进度，对重点内容还可以反复观看加深印象，巩固学习成果。



## 3 访问网站

增值服务……

精心编辑了与本书教程内容相关的“艺用常识大百科”，用来丰富读者的知识层次，提升相关专业技能。对注册读者提供免费网页浏览和资料下载服务，更有大量可在线观看的免费技术视频教程。



本书售后服务网站  
<http://www.magicfox.cc>

## 4 登录论坛

提交问题  
互动交流



### 温馨提示

在阅读本书的过程中，您会经常看到下面的图标，它们都有着不同的含义哟！



**视频教程**  
表示提供了相关的视频教程



**提示信息**  
提供了一些相关的知识点和说明



**注意信息**  
对容易出错的部分给出警告提示

# 多媒体视频教程DVD 和素材光盘的使用说明……

将光盘内容  
复制到硬盘上  
播放视频  
会更加流畅



■ 为了让读者更加直观地掌握软件应用知识和实际操作技能，作者还精心录制了22小时多媒体视频教程。视频中还会对关键知识和重要概念做出标注，以提醒读者注意。真正做到让读者“读得越来越少，看得越来越多，学得越来越好”！

## 1 放入光盘，自动运行



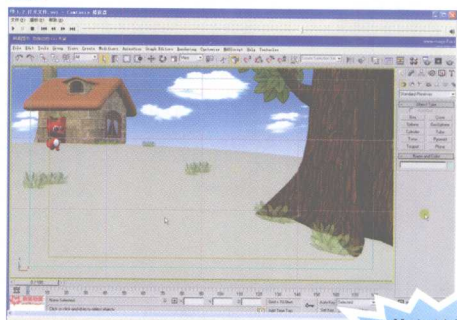
## 2 进入视频教程界面



### 播放说明

1. 在光驱中放入光盘，稍后会自动出现多媒体光盘导航主界面。如果光盘没有自动运行，则需要在资源管理器中进入光盘根目录，双击Start.exe文件，手动启动该界面。
2. 本多媒体视频教程自带播放器CamPlay和视频解码程序，强烈建议读者使用自带播放器来观看视频，以获得更好的视频效果。

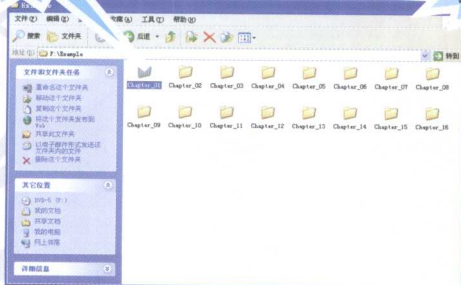
## 3 播放视频教程



提供完整  
范例文件

范例练习  
场景文件

范例练习  
贴图素材



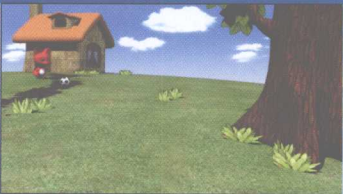
# 多媒体视频教学DVD学习导读

本书配套视频教学DVD中有3ds Max 2009 软件操作的全部秘密!

所有演练的实例完全按照真实的岗位需求设计知识点。

操作流程科学合理,可以提高三维制作的效率。

## 制作踢足球的动画



相关章节: 1.6制作踢足球动画

相关视频: 足球的动画.avi

时长: 00:09:22 盘号: DVD1

## 动画制作流程



相关章节: 2.2设计流程介绍

相关视频: 3D动画制作流程.avi

时长: 00:55:08 盘号: DVD1

## 基本几何体组成的灯具

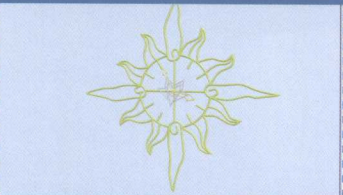


相关章节: 3.2创建壁灯模型

相关视频: 基本几何体组成的灯具.avi

时长: 00:21:40 盘号: DVD1

## 创建工艺挂钟模型



相关章节: 3.3工艺挂钟的建模

相关视频: 使用样条线创建挂钟.avi

时长: 00:29:04 盘号: DVD1

## 创建精细的鼠标模型



相关章节: 3.4创建精细的鼠标

相关视频: 制作鼠标模型.avi

时长: 00:35:18 盘号: DVD1

## 用修改器创建烟灰缸



相关章节: 3.5创建烟灰缸模型

相关视频: 修改器建模.avi

时长: 00:11:40 盘号: DVD1

## 创建手机产品模型



相关章节: 4.3手机产品建模

相关视频: 制作手机模型.avi

时长: 02:19:00 盘号: DVD2

## 创建七仔的毛发

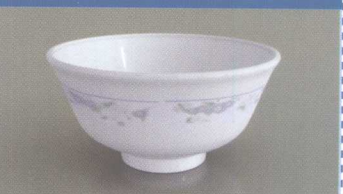


相关章节: 5.2七仔毛发的制作

相关视频: 创建真实的毛发.avi

时长: 00:14:28 盘号: DVD2

## 制作贴花瓷碗的材质



相关章节: 6.3.1使用多维/子对象材质

相关视频: 使用多维子材质.avi

时长: 00:10:37 盘号: DVD2

## 制作生锈的菜刀材质



相关章节: 6.3.2使用混合材质

相关视频: 编辑菜刀材质.avi

时长: 00:08:20

盘号: DVD2

## 创建自发光材质效果



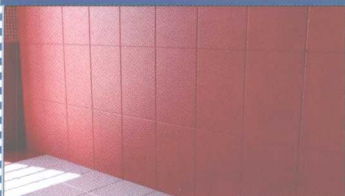
相关章节: 6.3.3自发光材质

相关视频: 编辑自发光材质.avi

时长: 00:06:26

盘号: DVD2

## 创建瓷砖材质效果



相关章节: 6.4.1瓷砖材质

相关视频: 瓷砖材质.avi

时长: 00:03:57

盘号: DVD2

## 创建陶瓷材质效果



相关章节: 6.4.2陶瓷材质

相关视频: 制作陶瓷材质.avi

时长: 00:04:55

盘号: DVD2

## 创建金属材质效果



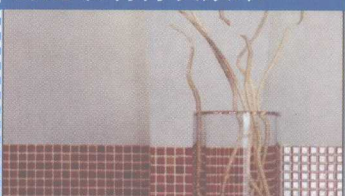
相关章节: 6.4.3金属材质

相关视频: 制作金属材质.avi

时长: 00:03:59

盘号: DVD2

## 创建玻璃材质效果



相关章节: 6.4.4玻璃材质

相关视频: 制作玻璃材质.avi

时长: 00:05:13

盘号: DVD2

## 地板的材质纹理



相关章节: 7.3地板纹理

相关视频: 编辑地板纹理.avi

时长: 00:05:36

盘号: DVD2

## 鲤鱼的材质纹理



相关章节: 7.5鲤鱼纹理

相关视频: UVW 展开修改器.avi

时长: 00:16:24

盘号: DVD2

## 窗帘的透明纹理贴图



相关章节: 7.6透明贴图

相关视频: 不透明贴图的应用.avi

时长: 00:13:53

盘号: DVD2

## 三点光照的布光法则



相关章节: 8.3三点光照的布光法则

相关视频: 三点光照的布光法则.avi

时长: 00:11:15

盘号: DVD2

## 模拟室内自然光照明



相关章节: 8.4室内自然光照明的模拟

相关视频: 模拟室内自然光照明.avi

时长: 00:25:53

盘号: DVD2

## 室内光度学灯光的应用



相关章节: 8.5光度学灯光的应用

相关视频: 光度学灯光的应用.avi

时长: 00:12:52

盘号: DVD2

## 室内日光照明效果



相关章节: 8.6室内日光照明效果的创建  
相关视频: 室内日光照明.avi  
时长: 00:21:50 盘号: DVD2

## 摄影机的景深效果



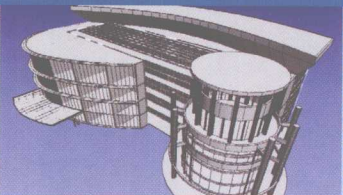
相关章节: 9.3摄影机的景深效果  
相关视频: mental ray的景深效果.avi  
时长: 00:08:05 盘号: DVD2

## 摄影机的镜头特效



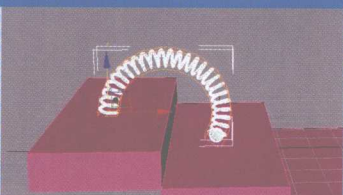
相关章节: 9.4摄影机的镜头特效  
相关视频: 使用视频合成器.avi  
时长: 00:09:59 盘号: DVD2

## 摄影机漫游动画



相关章节: 9.5摄影机漫游动画  
相关视频: 制作摄像机浏览动画.avi  
时长: 00:14:44 盘号: DVD2

## 弹簧弯曲下楼的动画



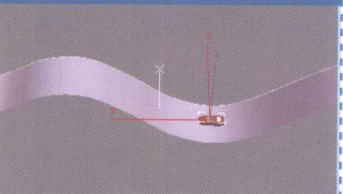
相关章节: 10.3关键帧动画  
相关视频: 弹簧下楼.avi  
时长: 00:13:19 盘号: DVD3

## 写字的动画效果



相关章节: 10.4.1自动书写笔  
相关视频: 自动书写笔.avi  
时长: 00:09:49 盘号: DVD3

## 曲面约束的动画



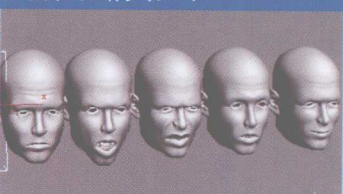
相关章节: 10.4.2上下坡的小车  
相关视频: 上下坡.avi  
时长: 00:02:42 盘号: DVD3

## 小玩具的弹跳动画



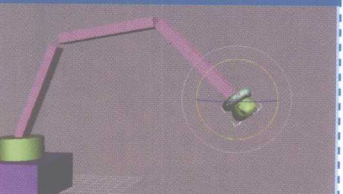
相关章节: 10.4.3可爱的玩具  
相关视频: 可爱的玩具.avi  
时长: 00:15:18 盘号: DVD3

## 制作表情动画



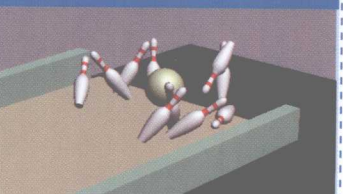
相关章节: 10.5角色表情动画  
相关视频: 变脸动画.avi  
时长: 00:31:57 盘号: DVD3

## IK和关联控制动画



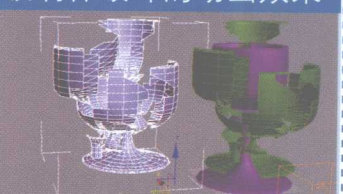
相关章节: 10.6关联  
相关视频: 关联.avi  
时长: 00:13:43 盘号: DVD3

## 保龄球的动力学动画



相关章节: 11.2经典的保龄球动画  
相关视频: 保龄球.avi  
时长: 00:05:53 盘号: DVD3

## 玻璃杯破碎的动画效果



相关章节: 11.3破碎的动画效果  
相关视频: 玻璃杯破碎.avi  
时长: 00:09:37 盘号: DVD3

## 粒子喷泉的效果



相关章节: 11.4喷泉的动画效果

相关视频: 喷泉.avi

时长: 00:21:05

盘号: DVD3

## 扫描线全局光渲染



相关章节: 12.2基本的渲染方式

相关视频: 使用扫描线渲染器.avi

时长: 00:16:21

盘号: DVD3

## 高级光照效果



相关章节: 12.4高级光照渲染技术

相关视频: 高级光照效果.avi

时长: 00:14:50

盘号: DVD3

## mental ray渲染采样控制



相关章节: 13.2渲染采样控制

相关视频: 采样质量控制.avi

时长: 00:04:01

盘号: DVD3

## mental ray间接照明效果



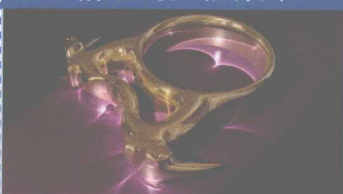
相关章节: 13.3间接光照照明效果

相关视频: 间接光照效果.avi

时长: 00:10:11

盘号: DVD3

## 渲染精致的焦散效果



相关章节: 13.4精致的焦散特效

相关视频: 精致的焦散特效.avi

时长: 00:09:43

盘号: DVD3

## 制作卡通角色的头部



相关章节: 14.1制作角色的头部模型

相关视频: 制作卡通角色的头部.avi

时长: 00:30:07

盘号: DVD3

## 制作卡通角色的身体



相关章节: 14.3制作卡通角色的身体

相关视频: 制作卡通角色的身体.avi

时长: 00:19:29

盘号: DVD3

## 角色骨骼绑定



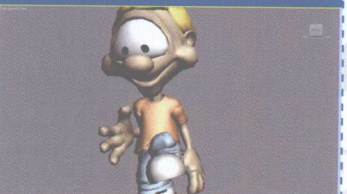
相关章节: 15.2骨骼绑定与蒙皮

相关视频: 绑定.avi

时长: 00:02:55

盘号: DVD4

## 角色的动感炫舞



相关章节: 15.4动感炫舞

相关视频: 炫舞1.avi

时长: 00:17:31

盘号: DVD4

## 万箭齐飞粒子动画



相关章节: 16.1万箭齐飞发射器

相关视频: 射箭1.avi

时长: 00:19:06

盘号: DVD4

**DVD5** 包含书中  
所有实例的场景  
文件和纹理素材

**更多精彩实例  
尽在本书……**

# 前言

## 如旭日东升的动漫产业

Preface

动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，开发、生产、出版、播出、演出和销售动漫作品，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种。

利好政策助力产业腾飞：据国外的资料表明，现在全球动漫产业的规模达到 5000 亿美元 / 年，而中国是一个拥有 13 亿人口（其中少年儿童占 3.67 亿）、同时又处在经济飞速发展阶段的国家，动漫产业是我们新的经济增长点。

广电总局出台规定，要求自 2008 年 5 月 1 日起，全国各级电视台所有频道在每天 17:00 ~ 21:00 点的黄金时段内，必须播出国产动画片或国产动画栏目，而不得播出境外动画片。在“限播令”的推动下，财政部等部门也相继出台对国产动漫产业的扶持和优惠政策，通过降低动画公司的创业门槛、税收倾斜等措施促进国产动漫的进一步发展。在这些积极因素的作用下，国内动画业迅速扩张，在过去的 10 年内，动画创作单位和相关从业人员的数量分别有了 10 ~ 20 倍的增长，我国的动画产业已经形成了基本完善的产业链条。

未来 3 ~ 5 年将是我国动漫产业发展的黄金时期，动漫行业将逐步规范化、产业化。产业化前的准备就是教育，在动画产品消费人群上亿的背景下，动画培训的兴起是必然的，而且大有成为培训市场新生力军之势。

## 入职动漫行业必学必备——3ds Max

3ds Max 作为 3D 制作技术的典型工具，已稳步进入到娱乐电子游戏、电影动画和特效、电视节目制作和电视商业产品、建筑和工业产品等可视化设计领域，甚至航天、医疗等科技仿真领域，也能看到 3ds Max 的身影。就目前的情况而言，3ds Max 在动漫、游戏、传媒、可视化设计方面拥有绝对的优势！

## 本书内容特色

---

**层次清楚、循序渐进：**从基础入门开始，逐步提高、强化，直至精通，有着非常清晰的循序渐进式教学理念。特别适合希望涉足影视动画、游戏制作、建筑表现等三维制作从业人员进行系统的学习，也适合有一定基础的学员作为提高专业技能的重要参考书。

**专业视角、实例丰富：**基于 3D 动画和三维制作的专业知识和技能，有着明确的就业导向。精彩且丰富的实例，其内容和形式与各阶段的教学目的相得益彰，并能反映出真实的岗位需求。

**视频教学、直观易懂：**为了让学习者更加直观地掌握软件应用知识和实际操作技能，本书还专门录制了 22 小时多媒体视频教程。真正做到让使用者“读得越来越少，看得越来越多，学得越来越好！”

**专家详解、注重实践：**本书的策划人有着 10 多年的 3D 制作经验和丰富的教学实践经验。书中的实例，从 3ds Max 基本操作开始，到创建模型、材质纹理、灯光渲染、动画设置，直至后期合成，都由“韩涌技术团队”在职专业人员分工协作完成。因此，各技术单元的实践操作内容非常充实。

## 真诚致谢

---

感谢大家对“韩涌技术团队”的支持和帮助，并无私地与我们分享宝贵的经验和成果；感谢众多辛勤工作在编辑、出版、印刷、发行方面的幕后英雄们；更要感谢广大热心的读者，因为正是你们的存在，才使得本书的出版变得有意义！我们将更加努力地把握最新动态，提升专业水平，策划和编写出更多适合读者需求和工作实践的好书，让“分享动画、传播快乐”不仅仅是一句口号！

在本书的编写和视频教程的制作过程中，难免会有所疏漏。希望读者朋友对不足之处给予批评指正，并将您的意见反馈给我们，以帮助我们不断完善和提高。在学习过程中，如有任何疑问与建议，可以访问 [www.magicfox.cc](http://www.magicfox.cc) 网站，在论坛上与我们互动交流，或发邮件到 [teacher@magicfox.cc](mailto:teacher@magicfox.cc)。

编著者  
2008 年 10 月

## 目 录

### 第1章 3ds Max 2009 快速入门..... 1

- 1.1 喜欢，就踢一脚 ..... ②
  - 1.1.1 创建足球的基本模型 ..... 2
  - 1.1.2 制作足球的细节 ..... 3
- 1.2 打开场景文件 ..... ⑥
- 1.3 合并对象到场景中 ..... ⑦
- 1.4 编辑材质纹理 ..... ⑧
  - 1.4.1 编辑足球材质 ..... 8
  - 1.4.2 编辑地面材质 ..... 11
- 1.5 设置灯光照明 ..... ⑭
- 1.6 制作踢足球动画 ..... ⑰
- 1.7 渲染输出动画影片 ..... ⑳
- 1.8 小结 ..... 24

视频教程: DVD 1\_1.1 创建足球模型.avi  
视频长度: 00:09:19

视频教程: DVD 1\_1.2 打开文件.avi  
视频长度: 00:02:04

视频教程: DVD 1\_1.3 合并对象.avi  
视频长度: 00:03:34  
范例文件: \DVD 5\Example\Chapter\_01\scenes\Fox\_Start.max

视频教程: DVD 1\_1.4 编辑材质效果.avi  
视频长度: 00:11:19  
范例文件: \DVD 5\Example\Chapter\_01\scenes\Fox\_ball\_Start.max

视频教程: DVD 1\_1.5 设置灯光照明.avi  
视频长度: 00:07:51  
范例文件: \DVD 5\Example\Chapter\_01\scenes\Light\_Start.max

视频教程: DVD 1\_1.6 足球的动画.avi  
视频长度: 00:09:22  
范例文件: \DVD 5\Example\Chapter\_01\scenes\Animation\_Start.max

### 第2章 3ds Max 2009 操作基础..... 25

- 2.1 3ds Max 2009界面介绍 ..... ⑳
- 2.1.1 界面概览 ..... 26
- 2.1.2 了解“视口”与“视图” ..... 28
- 2.1.3 命令面板与流程 ..... 29
- 2.1.4 状态栏和信息提示 ..... 30
- 2.2 设计流程介绍 ..... 31
  - 2.2.1 预先设置 ..... ⑳
  - 2.2.2 创建和修改对象 ..... 33
  - 2.2.3 设置灯光和照明 ..... 34

视频教程: DVD 1\_1.7 渲染输出.avi  
视频长度: 00:04:42  
范例文件: \DVD 5\Example\Chapter\_01\scenes\Animation\_Finish.max

视频教程: DVD 1\_2.1 界面概览.avi  
视频长度: 00:31:23

视频教程: DVD 1\_2.2 3D动画制作流程.avi  
视频长度: 00:55:08

2.2.4	编辑材质纹理	35
2.2.5	动画设置	35
2.2.6	渲染输出	36
2.3	操纵3D空间	37
2.3.1	改变视口的布局	37
2.3.2	使用视图导航控件	39
2.4	视图显示	44
2.4.1	视图的布局和切换	44
2.4.2	视图渲染方式	46
2.4.3	自适应降级	46
2.4.4	显示和冻结	47
2.5	选择和变换	49
2.5.1	选择对象	49
2.5.2	变换对象	51
2.5.3	克隆对象	52
2.6	场景和文件管理	54
2.6.1	场景浏览器	54
2.6.2	场景状态	55
2.6.3	图解视图	56
2.6.4	使用图层	56
2.6.5	常见文件管理	57
2.6.6	资源管理	58
2.7	小结	58
<b>第3章 参数化建模技法</b>		<b>59</b>
3.1	了解几何对象的类型	60
3.2	创建壁灯模型	61
3.2.1	设置场景单位	62
3.2.2	制作壁灯底座	62

视频教程: DVD 1\_2.3 操纵3D空间.avi  
 视频长度: 00:58:01  
 范例文件: \DVD 5\Example\Chapter\_02\scenes\Flow02.max

视频教程: DVD 1\_2.4 对象的视图显示.avi  
 视频长度: 00:40:08  
 范例文件: \DVD 5\Example\Chapter\_02\scenes\Viewport Rendering.max

视频教程: DVD 1\_2.5 选择和变换对象.avi  
 视频长度: 00:55:50  
 范例文件: \DVD 5\Example\Chapter\_02\scenes>Select Object.max

视频教程: DVD 1\_2.5.3 克隆对象工具.avi  
 视频长度: 00:22:53  
 范例文件: \DVD 5\Example\Chapter\_02\scenes\Clone Object.max

视频教程: DVD 1\_3.2 基本几何体组成的灯具.avi  
 视频长度: 00:21:40

3.2.3 制作支撑架 .....	64
3.2.4 制作灯的主体部分 .....	66
3.3 工艺挂钟的建模 .....	74
3.3.1 制作表盘基本形状 .....	74
3.3.2 制作表盘的刻度 .....	80
3.3.3 制作指针 .....	83
3.3.4 生成样条线厚度 .....	85
3.4 创建精细的鼠标 .....	88
3.4.1 设置参考图 .....	88
3.4.2 绘制基本路径与截面 .....	91
3.4.3 制作鼠标结构 .....	92
3.4.4 创建鼠标附件 .....	94
3.5 创建烟灰缸模型 .....	95
3.6 小结 .....	98
<b>第4章 多边形建模的方法 .....</b>	<b>99</b>
4.1 多边形的基本原理 .....	100
4.2 多边形建模方法 .....	102
4.2.1 转换Editable Poly [可编辑多边形] .....	102
4.2.2 Edit Vertices [编辑顶点] 卷展栏 .....	103
4.2.3 Edit Edges [编辑边] 卷展栏 .....	104
4.2.4 Edit Borders [编辑边界] 卷展栏 .....	106
4.2.5 Edit Polygons [编辑多边形] 卷展栏 ..	106
4.2.6 Edit Elements [编辑元素] 卷展栏 .....	108
4.2.7 Edit Geometry [编辑几何体] 卷展栏 ..	108
4.3 手机产品建模 .....	111
4.3.1 设置参考图 .....	111
4.3.2 制作手机的大致形状 .....	113
4.3.3 制作手机的上半部分 .....	114

视频教程: DVD 1\_3.3 使用样条线创建挂钟.avi  
视频长度: 00:29:04

视频教程: DVD 1\_3.4 制作鼠标模型.avi  
视频长度: 00:35:18

视频教程: DVD 1\_3.5 修改器建模.avi  
视频长度: 00:11:40

视频教程: DVD 2\_4 制作手机模型.avi  
视频长度: 02:19:00

4.3.4	制作手机的整体模型 .....	120
4.3.5	制作手机的电源插槽 .....	126
4.3.6	制作手机的侧面凹槽 .....	132
4.3.7	制作手机的后盖 .....	135
4.3.8	制作手机的前盖 .....	140
4.4	小结 .....	148
<b>第5章</b>	<b>真实的毛发效果 .....</b>	<b>149</b>
5.1	毛发修改器简介 .....	150
5.1.1	毛发的基本概念 .....	150
5.1.2	毛发的导向线 .....	150
5.1.3	毛发的生长 .....	151
5.1.4	创建发型的样式 .....	152
5.1.5	渲染器和照明 .....	153
5.1.6	毛发动画模拟 .....	153
5.2	七仔毛发的制作 .....	154
5.3	小结 .....	160
<b>第6章</b>	<b>逼真的材质效果 .....</b>	<b>161</b>
6.1	材质的基础知识 .....	162
6.1.1	材质构成 .....	162
6.1.2	灯光与材质 .....	163
6.1.3	选择材质颜色的仿真原则 .....	163
6.2	材质编辑器 .....	165
6.2.1	Material Editor [材质编辑器] .....	165
6.2.2	材质示例窗口 .....	165
6.2.3	材质编辑器工具栏 .....	166
6.3	基本材质效果 .....	169
6.3.1	使用多维/子对象材质 .....	169

视频教程: DVD 2\_5.2 创建真实的毛发.avi  
 视频长度: 00:14:28  
 范例文件: DVD 5\Example\Chapter\_05 | scenes\7#-Start.max

视频教程: DVD 2\_6.3.1 使用多维子材质.avi  
 视频长度: 00:10:37  
 范例文件: DVD 5\Example\Chapter\_06 | 6.3\scenes\Bow\_start.max

6.3.2 使用混合材质.....	174	视频教程: DVD 2_6.3.2 编辑菜刀材质.avi 视频长度: 00:08:20 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_06\6.3\scenes\Chopper_Start.max
6.3.3 自发光材质.....	178	
6.4 建筑效果表现.....	183	视频教程: DVD 2_6.3.3 编辑自发光材质.avi 视频长度: 00:06:26 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_06\6.3\scenes\Wizard_Start.max
6.4.1 瓷砖材质.....	183	
6.4.2 陶瓷材质.....	185	
6.4.3 金属材质.....	187	视频教程: DVD 2_6.4.1 瓷砖材质.avi 视频长度: 00:03:57 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_06\6.4\scenes\01-Tile_Start.max
6.4.4 玻璃材质.....	189	
6.5 小结.....	192	视频教程: DVD 2_6.4.2 制作陶瓷材质.avi 视频长度: 00:04:55 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_06\6.4\scenes\02-Ceramic_Start.max
<b>第7章 丰富的纹理贴图.....</b>	<b>193</b>	
7.1 贴图的概念与作用.....	194	视频教程: DVD 2_6.4.3 制作金属材质.avi 视频长度: 00:03:59 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_06\6.4\scenes\03-Hydrant_Start.max
7.1.1 贴图坐标与纹理贴图.....	194	
7.1.2 了解贴图类型.....	195	
7.1.3 mental ray的明暗器.....	195	
7.2 贴图的公用参数.....	196	视频教程: DVD 2_6.4.4 制作玻璃材质.avi 视频长度: 00:05:13 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_06\6.4\scenes\04-Glass_Start.max
7.2.1 Output [输出] 卷展栏.....	196	
7.2.2 Coordinates [坐标] 卷展栏.....	198	
7.2.3 Noise [噪波] 卷展栏.....	200	
7.3 地板纹理.....	201	视频教程: DVD 2_7.3 编辑地板纹理.avi 视频长度: 00:05:36 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_07\7.3\scenes\01-Floor_start.max
7.4 竹筐纹理.....	204	
7.5 鲤鱼纹理.....	208	视频教程: DVD 2_7.4 编辑竹筐纹理.avi 视频长度: 00:08:14 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_07\7.3\scenes\02-Skep_Start.max
7.6 透明贴图.....	213	
7.7 小结.....	218	
<b>第8章 3ds Max 2009 灯光照明.....</b>	<b>219</b>	视频教程: DVD 2_7.5 UVW 展开修改器.avi 视频长度: 00:16:24 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_07\7.5\scenes\Carp_start.max
8.1 灯光照明的基本要素.....	220	
8.1.1 为什么使用灯光.....	220	
8.1.2 灯光的基本概念.....	220	
8.2 灯光的公用参数.....	222	视频教程: DVD 2_7.6 不透明贴图的应用.avi 视频长度: 00:13:53 范例文件: DVD 5\Example\Chapter_07\7.5\scenes\Curtain_Start.max

8.2.1	General Parameters [常规参数]	
	卷展栏.....	222
8.2.2	Intensity/Color/Attenuation [强度/颜色/衰减] 卷展栏.....	223
8.2.3	Spotlight Parameters [聚光灯参数]	
	卷展栏.....	224
8.2.4	Advanced Effects [高级效果] 卷展栏.....	225
8.2.5	Shadow Parameters [阴影参数]	
	卷展栏.....	226
8.3	三点光照的布光法则.....	227
8.4	室内自然光照明的模拟.....	232
8.5	光度学灯光的应用.....	243
8.6	室内日光照明效果的创建.....	248
8.7	小结.....	256
<b>第9章</b>	<b>摄影机效果设置.....</b>	<b>257</b>
9.1	摄影机的基本属性.....	258
9.1.1	Free Camera [自由摄影机].....	258
9.1.2	Target Camera [目标摄影机].....	259
9.2	摄影机公用参数.....	259
9.2.1	Parameters [参数] 卷展栏.....	259
9.2.2	Depth of Field Parameters [景深参数]	
	卷展栏.....	261
9.2.3	Depth of Field Parameters (mr) [景深参数 (mr)] 卷展栏.....	263
9.2.4	Motion Blur Parameters [运动模糊参数]	
	卷展栏.....	263
9.3	摄影机的景深效果.....	264
9.3.1	保存光子贴图.....	264

视频教程: DVD 2\_8.3 三点光照的布光法则.avi

视频长度: 00:11:15

范例文件: DVD 5\Example\Chapter\_08\8.3\scenes\Light Basis\_Start.max

视频教程: DVD 2\_8.4 模拟室内自然光照明.avi

视频长度: 00:25:53

范例文件: DVD 5\Example\Chapter\_08\8.4\scenes\Still Life\_Light\_Start.max

视频教程: DVD 2\_8.5 光度学灯光的应用.avi

视频长度: 00:12:52

范例文件: DVD 5\Example\Chapter\_08\8.5\scenes\Church\_Start.max

视频教程: DVD 2\_8.6 室内日光照明.avi

视频长度: 00:21:50

范例文件: DVD 5\Example\Chapter\_08\8.6\scenes\SkyPortal\_Start.max

视频教程: DVD 2\_9.3 mental ray的景深效果.avi

视频长度: 00:08:05

范例文件: DVD 5\Example\Chapter\_09\9.3\scenes\Church\_Start.max