

唯美。

三维建模+材质灯光+ V-Ray 渲染+特效动画
效果图制作+建筑设计+模型设计+影视特效+ CG 动画游戏……

中文版 3ds Max 2018

从入门到精通

微课视频 全彩版

唯美世界 曹茂鹏 编著

242 集同步视频 + 手机扫码看视频 + 在线交流

- ✓ 室内设计基础
- ✓ 常用贴图
- ✓ 室内配色宝典
- ✓ 室内常用尺寸表
- ✓ 三维灵感集锦
- ✓ 常用模型
- ✓ PPT 课件
- ✓ Photoshop CC 基础视频

唯美

中文版3ds Max 2018 从入门到精通 (微课视频 全彩版)

242集同步视频+手机扫码看视频+在线交流

- ☑ 室内设计基础
- ☑ 常用贴图
- ☑ 室内配色宝典
- ☑ 室内常用尺寸表
- ☑ 三维灵感集锦
- ☑ 常用模型
- ☑ PPT课件
- ☑ Photoshop CC基础视频

唯美世界 曹茂鹏 编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

· 北京 ·

内 容 简 介

《中文版3ds Max 2018从入门到精通（微课视频 全彩版）》是一本系统讲述3ds Max 2018软件的3ds Max视频教程，内容涵盖3ds Max建模、3ds Max渲染和3ds Max动画制作等，并以“基础知识+实例”的形式详细讲述了3ds Max在广告、影视特效、建筑设计、室内设计、模型设计、三维动画、多媒体制作、游戏设计以及工程可视化等领域的必备知识和技术。

《中文版3ds Max 2018从入门到精通（微课视频 全彩版）》共23章，其中第1章~第19章详细介绍了3ds Max 2018各工具和使用命令的使用方法和技巧，具体内容包括：认识3ds Max 2018，3ds Max 界面，3ds Max基本操作，内置几何体建模，样条线建模，复合对象建模，修改器建模，多边形建模，渲染器参数设置，灯光、材质和贴图技术，摄影机应用，环境与效果，动力学，粒子系统与空间扭曲，毛发系统，关键帧动画和高级动画等日常工作所使用到的全部知识点；第20章~第23章通过4个具体的大型设计案例完整展示了使用3ds Max进行实际项目设计的全过程。

《中文版3ds Max 2018从入门到精通（微课视频 全彩版）》的各类学习资源有：

1. 242集同步视频+素材源文件+手机扫码看视频+在线交流。
2. 赠送《室内设计基础》《室内常用尺寸表》《三维灵感集锦》《3ds Max易错问题集锦》《室内配色宝典》等电子书。
3. 赠送3ds Max常用贴图、常用模型、常用快捷键索引和PPT课件。
4. 赠送《Photoshop CC基础视频》（116集）《Photoshop 常用快捷键速查表》《Photoshop 常用工具速查表》。

《中文版3ds Max 2018从入门到精通（微课视频 全彩版）》可作为3ds Max初学者的教材，也可作为学校、培训机构的教学用书，还可作为对3ds Max有一定使用经验的读者的参考书。3ds Max 2014、3ds Max 2016、3ds Max 2020等版本的读者也可学习使用。

图书在版编目（CIP）数据

中文版 3ds Max 2018 从入门到精通：微课视频
全彩版：唯美 / 唯美世界编著. — 北京：中国水利水电出版社，2019.7

ISBN 978-7-5170-7557-8

I. ①中… II. ①唯… III. ①三维动画软件

IV. ①TP391.414

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 056775 号

丛 书 名	唯美
书 名	中文版3ds Max 2018从入门到精通（微课视频 全彩版） ZHONGWENBAN 3ds Max 2018 CONG RUMEN DAO JINGTONG
作 者	唯美世界 曹茂鹏 编著
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址：www.waterpub.com.cn E-mail：zhiboshangshu@163.com
经 售	电话：(010)62572966-2205/2266/2201(营销中心) 北京科水图书销售中心(零售) (010) 88383994、63202643、68545874 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京智博尚书文化传媒有限公司
印 刷	北京天颖印刷有限公司
规 格	203mm×260mm 16开本 31.25印张 1040千字 4插页
版 次	2019年7月第1版 2019年7月第1次印刷
印 数	0001—6000册
定 价	128.00元

凡购买我社图书，如有缺页、倒页、脱页的，本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究



Chapter 22 办公楼接待中心设计



Chapter 14 环境和效果
实例：为场景添加背景



Chapter 11 “质感神器”——材质
实例：VRayMtl材质制作金材质



Chapter 20 新古典风格客厅设计



Chapter 23 汽车广告设计



Chapter 21 简约欧式走廊设计



Chapter 06 复合对象建模
举一反三：散布制作漫山遍野的植物



Chapter 11 “质感神器”——材质
实例：【多维子对象】材质制作卡通小岛



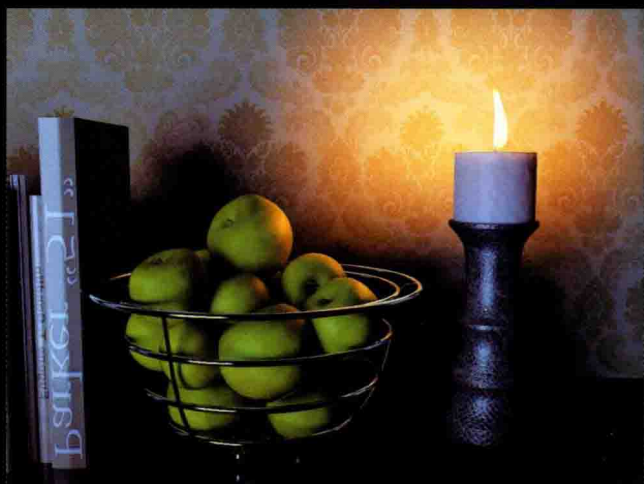
Chapter 11 “质感神器”——材质
实例：VRay2SidedMtl材质制作花朵



Chapter 12 贴图
实例：泼溅贴图制作陶瓷花瓶



Chapter 11 “质感神器”——材质
实例：VRayMtl材质制作青花瓷



Chapter 10 灯光
实例：泛光制作烛光



Chapter 12 贴图
实例 凹凸贴图制作墙体



Chapter 11 “质感神器”——材质
实例 V-RayMtl材质制作酒瓶材质



Chapter 10 灯光
实例 VR-灯光制作台灯



Chapter 11 “质感神器”——材质
实例 V-RayMtl材质制作沙发皮革



Chapter 11 “质感神器”——材质
实例 V-RayMtl材质制作透明泡泡



Chapter 11 “质感神器”——材质
实例 V-RayMtl材质制作陶瓷



Chapter 10 灯光
实例：VR-灯光（球体）制作烛光



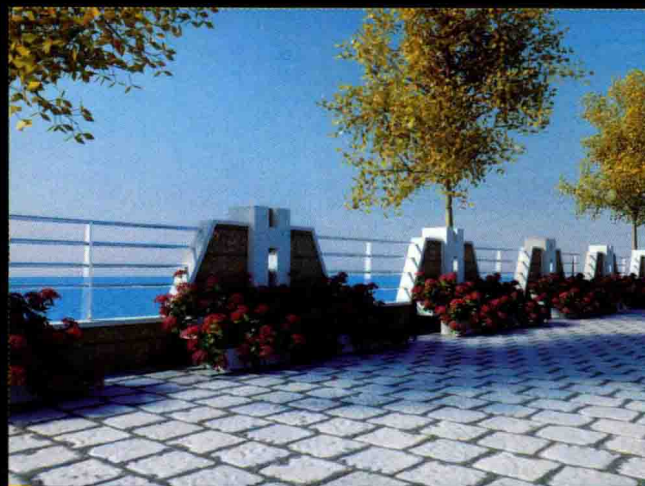
Chapter 12 贴图
实例：位图贴图制作猕猴桃



Chapter 17 毛发系统
实例：VR-毛皮制作毛毯



Chapter 12 贴图
实例：衰减贴图制作沙发



Chapter 13 摄影机
实例：创建一个合适的摄影机角度



Chapter 12 贴图
实例：不透明度贴图制作树叶



Chapter 16 粒子系统与空间扭曲
 实例 爆炸制作文字动画



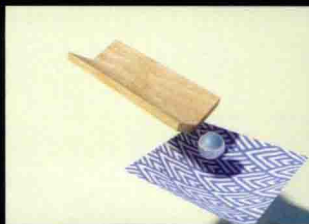
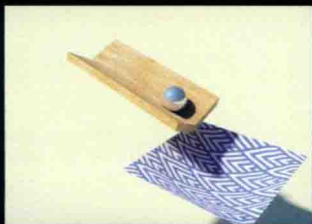
Chapter 15 动力学
 实例 动力学刚体制作桔子落地动画



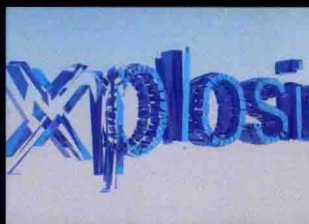
Chapter 15 动力学
 实例 运动学刚体、静态刚体制作苹果动画



Chapter 15 动力学
 实例 综合三种动力学制作小实验



Chapter 16 粒子系统与空间扭曲
 实例 爆炸制作文字动画

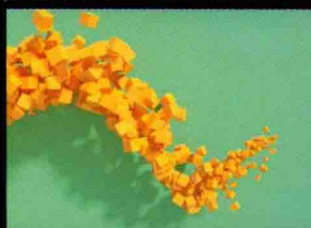
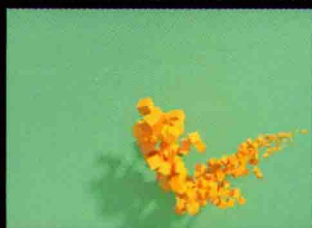


Chapter 16 粒子系统与空间扭曲
 实例 超级映射制作超配液体流动





Chapter 16 粒子系统与空间扭曲
实例：漩涡制作龙卷风



Chapter 16 粒子系统与空间扭曲
实例：超级喷射制作电视栏目包装



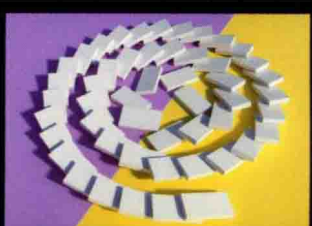
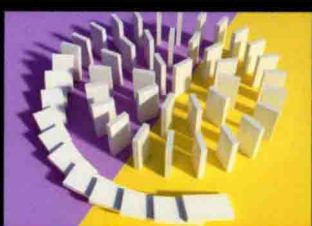
Chapter 16 粒子系统与空间扭曲
实例：路径跟随和超级喷射制作浪漫花朵



Chapter 16 粒子系统与空间扭曲
实例：粒子流源制作绚烂烟火



Chapter 16 粒子系统与空间扭曲
实例：粒子流源制作字母满天飞



Chapter 15 动力学
实例：动力学刚体制作多米诺骨牌动画

前言

Preface

3ds Max（全称为3D Studio Max），是一款基于PC系统的三维动画制作和渲染软件，广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、三维动画、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域。随着计算机技术的不断发展，3ds Max软件也不断向智能化和多元化方向发展。近年来，虚拟现实（VR）技术非常火热，3ds Max软件在三维动态场景设计和实体行为设计中，也必将发挥重要作用。

本书显著特色

1. 配套视频讲解，手把手教您学习

本书配备了242集教学视频，涵盖全书几乎所有实例和重要知识点，如同老师在身边手把手教您，可以让学习更轻松、更高效！

2. 二维码扫一扫，随时随地看视频

本书重要知识点和实例均录制了视频，并在书中的相应位置设置了二维码，通过扫码，可以随时随地在手机上观看视频。

3. 内容极为全面，注重学习规律

本书涵盖了3ds Max几乎所有工具、命令常用的相关功能，是市场同类书中内容最全面的图书之一。同时采用“知识点+理论实践+实例练习+综合实例+技术拓展+技巧提示”的模式编写，也符合轻松易学的学习规律。

4. 实例极为丰富（170个），强化动手能力

“轻松动手学”便于读者动手操作，在模仿中学习。“举一反三”可以巩固知识，在练习某个功能时触类旁通。“实例”用来加深印象，熟悉实战流程。后面几章的大型商业案例则是为将来的设计工作奠定基础。

5. 案例效果精美，注重审美熏陶

3ds Max只是工具，设计好的作品一定要有美的意识。本书实例案例效果精美，目的是加强对美感的熏陶和培养。

6. 配套资源完善，便于深度广度拓展

除了提供几乎覆盖全书的配套视频和素材源文件外，本书还根据设计师必学的内容赠送了大量教学与练习资源。具体如下：

《室内设计基础》《室内常用尺寸表》《三维灵感集锦》《3ds Max易错问题集锦》

《常用贴图》《常用模型》《室内配色宝典》《常用颜色色谱表》《常用快捷键索引》和《PPT课件》

Photoshop是设计师必备软件之一，是抠图、修图、效果图制作的主要工具，为了方便读者学习，本书特赠送了《Photoshop CC基础视频》（116集）《Photoshop常用快捷键速查表》《Photoshop常用工具速查表》。

7. 专业作者心血之作，经验技巧尽在其中

作者系艺术学院讲师、Adobe®创意大学专家委员会委员、Corel中国专家委员会成员，设计、教学经验丰富，大量的经验技巧融在书中，可以提高读者学习效率，少走弯路。

8. 订制学习内容，短期内快速上手

3ds Max功能强大、命令繁多，全部掌握需要较多时间。如想在短期内学会用3ds Max进行效果图制作、影视栏目包装设计、游戏设计等，可不必耗时费力学习3ds Max全部功能，只需根据本书的建议学习部分内容即可（可参考“特定学习指南”中的视频介绍）。

9. 提供在线服务，随时随地可交流

本书提供公众号、QQ群等多渠道互动、答疑、下载服务。

本书服务

1. 3ds Max 2018软件获取方式

本书提供的下载文件包括教学视频和源文件等，教学视频可以演示观看，源文件可以查看实例的最终效果。要按照书中实例操作，必须先安装3ds Max软件之后，才可以进行。您可以通过如下方式获取3ds Max 2018简体中文版：

- （1）登录<https://www.autodesk.com.cn/products/3ds-max/overview> 网站下载试用版本（可试用30天），也可购买正版软件。
- （2）可到网上咨询、搜索购买方式。

2. 关于本书资源获取方式和相关服务

（1）关注右侧的微信公众号（设计指北），然后输入“3D2018”，并发送到公众号后台，即可获得本书资源的下载链接，然后将此链接复制到计算机浏览器的地址栏中，根据提示下载即可。

（2）加入本书学习QQ群：1025479758（请注意加群时的提示，并根据提示加群），可在线交流学习。

说明：为了方便读者学习，本书提供了大量的素材资源供读者下载，这些资源仅限于读者个人学习使用，不可用于其他任何商业用途；否则，由此带来的一切后果由读者个人承担。



关于作者

本书由唯美世界组织编写，瞿颖健和曹茂鹏担任主要编写工作，其他参与编写的人员还有荆爽、瞿玉珍、瞿雅婷、林钰森、董辅川、王萍、孙晓军、韩雷、靳国娇、孙长继、李淑丽、孙敬敏、杨力、刘彩杰、邢军、胡立臣、刘井文、刘新苹、刘彩艳、邢芳芳、胡海侠、张书亮、曲玲香、刘彩华、石志庆、曹元俊、曹元美、孙翠莲、张吉太、张玉秀、朱于凤、张久荣、瞿君业、曹元杰、张连春、冯玉梅、张玉芬、唐玉明、闫凤芝、张吉孟、瞿强业、石志兰、曹元钢、朱美娟、瞿红弟、朱美华、陈吉国、瞿云芳、张桂玲、张玉美、魏修荣、孙云霞、郝桂霞、荆延军、曹金莲、朱保亮、赵国涛、张凤辉、仲米华、瞿学统、谭香从、李兴凤、李芳、瞿学儒、李志瑞、李晓程、尹聚忠、邓霞、尹高玉、瞿秀芳、尹菊兰、杨宗香、尹玉香、邓志云、尹文斌、瞿秀英、瞿学严、马会兰、韩成孝、瞿玲、朱菊芳、韩财孝、瞿小艳、王爱花、马世英、何玉莲等。本书部分插图素材购买于摄图网，在此一并表示感谢。

最后，祝您在学习路上一帆风顺。

编者

目录

Contents



第1章 认识3ds Max 2018 1

视频讲解：8分钟

1.1 3ds Max 2018的应用领域 2

- 1.1.1 室内效果图设计 2
- 1.1.2 建筑设计 2
- 1.1.3 园林景观设计 2
- 1.1.4 工业产品造型设计 3
- 1.1.5 栏目包装设计 3
- 1.1.6 影视动画 4
- 1.1.7 游戏 4
- 1.1.8 插画 4

1.2 3ds Max 2018的安装流程 5

重点 1.3 3ds Max的创作流程 7

- 1.3.1 建模 7
- 1.3.2 渲染设置 7
- 1.3.3 灯光、材质、贴图、摄影机设置 8
- 1.3.4 动画 8
- 1.3.5 渲染 8

1.4 3ds Max 2018特别注意事项 8

第2章 3ds Max界面 10

视频讲解：31分钟

2.1 第一次打开中文版3ds Max 2018 11

2.2 菜单栏 12

重点 2.3 主工具栏 14

- 2.3.1 撤销和重做工具 15
- 2.3.2 链接绑定类工具 15
- 2.3.3 对象选择类工具 15
- 重点 2.3.4 对象操作类工具 16
- 2.3.5 精准类工具 16
- 2.3.6 选择集类工具 16
- 2.3.7 镜像对齐类工具 17

- 2.3.8 资源管理器类工具 17
- 2.3.9 视图类工具 17
- 2.3.10 材质编辑器工具 17
- 2.3.11 渲染类工具 17

2.4 功能区 18

2.5 视口 18

2.6 状态栏控件 18

2.7 动画控件 19

2.8 命令面板 19

2.9 时间尺 20

重点 2.10 视口导航 20

2.11 场景资源管理器 20

第3章 3ds Max基本操作 21

视频讲解：121分钟

3.1 认识3ds Max 2018 基本操作 22

- 3.1.1 3ds Max 2018 基本操作内容 22
- 3.1.2 为什么要学习基本操作 22

3.2 文件基本操作 22

- 3.2.1 实例：打开文件 22
- 3.2.2 实例：保存文件 22
- 重点 3.2.3 实例：导出和导入.obj或.3ds格式的文件 23
- 重点 3.2.4 实例：合并.max格式的篮球模型 24
- 3.2.5 实例：重置文件 24
- 重点 3.2.6 实例：归档文件 25
- 重点 3.2.7 实例：找到3ds Max的自动保存位置 25

3.3 对象基本操作 26

- 3.3.1 实例：创建一组模型 26
- 3.3.2 实例：将模型位置设置到世界坐标中心 26
- 3.3.3 实例：删除和快速删除大量对象 27
- 3.3.4 实例：撤销和重做 28
- 3.3.5 实例：组和解组 28
- 3.3.6 实例：使用过滤器准确地选择对象 30
- 3.3.7 实例：按名称选择物体 31
- 3.3.8 实例：使用不同的选择区域选择物体 31
- 重点 3.3.9 实例：准确地移动火车位置 32
- 重点 3.3.10 实例：准确地旋转模型 33
- 3.3.11 实例：缩放方形盘子尺寸 33
- 3.3.12 实例：选择并放置工具将一个模型准确地放在另一个模型上 34
- 3.3.13 实例：使用选择中心将模型轴心设置到中心 34
- 重点 3.3.14 实例：利用移动复制制作一排文件盒 35
- 重点 3.3.15 实例：利用旋转复制制作植物 35
- 3.3.16 实例：利用捕捉开关准确地创建模型 36
- 3.3.17 实例：镜像制作两个凳子 36
- 3.3.18 实例：将制作的椅子对齐到地面 37



3.3.19 实例: 使用间隔工具制作椅子沿线摆放	37
3.3.20 实例: 使用阵列工具制作玩具	38
重点 3.3.21 实例: 从网络下载3D模型, 并整理到当前文件中使用	39
重点 3.4 视图基本操作	41
3.4.1 实例: 建模时建议关闭视图阴影	41
3.4.2 实例: 自定义界面颜色	41
3.4.3 实例: 切换视图(顶、前、左、透视图)	42
3.4.4 实例: 模型的线框和边面显示	43
3.4.5 实例: 透视图基本操作	44
3.5 3ds Max 常见问题及解决方法	44
3.5.1 打开文件缺失贴图怎么办	44
3.5.2 打开3ds Max文件提示缺少外部文件	46
3.5.3 低版本的3ds Max打不开高版本的文件	46
3.5.4 为什么我选不了其他物体	46
3.5.5 几个常见的小技巧	47

第4章 内置几何体建模 48

视频讲解: 65分钟

4.1 了解建模	49
4.1.1 什么是建模	49
4.1.2 为什么要建模	49
4.1.3 几种常用的建模方式	49
重点 轻松动手学: 创建一个长方体	49
4.2 认识几何体建模	50
4.2.1 什么是几何体建模	50
4.2.2 几何体建模适合制作什么模型	50
重点 4.2.3 认识命令面板	50
4.2.4 认识几何体类型	50
4.3 标准基本体和扩展基本体	51
重点 4.3.1 标准基本体	51
实例: 使用长方体制作书架	51
实例: 使用球体、圆环制作手串	53
实例: 使用圆柱体、长方体制作圆茶几	55
举一反三: 使用圆柱体制作戒指	55
实例: 使用几何球体、圆环制作戒指	57
实例: 使用管状体、圆柱体、球体制作吊灯	59
4.3.2 扩展基本体	60
重点 实例: 使用切角长方体制作沙发	61
实例: 使用环形结制作儿童玩具	63
4.4 门、窗、楼梯	65
4.4.1 门	65
4.4.2 窗	66
4.4.3 楼梯	66
4.5 AEC扩展	67
4.5.1 植物	67
实例: 创建室外植物	68
4.5.2 栏杆	69
轻松动手学: 创建一个弧形栏杆	70
4.5.3 墙	71

第5章 样条线建模 72

视频讲解: 105分钟

5.1 认识样条线建模	73
5.1.1 什么是样条线	73
5.1.2 样条线建模适合制作什么模型	73
5.1.3 5种图形类型	73
5.2 样条线	73
重点 5.2.1 线	73
重点 轻松动手学: 将二维线变成三维线	74
重点 轻松动手学: 使用捕捉工具绘制精准的图形	76
实例: 使用线制作创意椅子	77
实例: 使用线制作凳子	78
实例: 使用线制作铁艺吊灯	79
举一反三: 使用线、圆制作吊灯	81
重点 5.2.2 矩形	82
5.2.3 圆、椭圆	83
实例: 使用线、圆制作圆形茶几	83
5.2.4 弧	84
5.2.5 圆环	85
5.2.6 多边形	85
5.2.7 星形	85
实例: 使用线、星形制作电视Logo	85
重点 5.2.8 文本	87
5.2.9 螺旋线	88
实例: 使用螺旋线制作弹簧	88
重点 实例: 导入CAD绘制图形	88
5.3 可编辑样条线	90
5.3.1 认识可编辑样条线	90
重点 轻松动手学: 将圆转换为可编辑样条线	91
5.3.2 不选择任何子级别下的参数	92
重点 5.3.3 【顶点】级别下的参数	93
重点 5.3.4 【线段】级别下的参数	95
5.3.5 【样条线】级别下的参数	96
实例: 使用圆、多边形、线、矩形制作钟表	97
实例: 使用矩形、文本制作装饰画	99
重点 综合实例: 使用样条线制作小提琴	101
5.4 扩展样条线	105
5.4.1 墙矩形	105
5.4.2 通道	105
5.4.3 角度	106
5.4.4 T形	106
5.4.5 宽法兰	106
5.5 CFD	106
5.6 Max Creation Graph	106


第6章 复合对象建模 107

视频讲解: 41分钟

6.1 了解复合对象	108
------------	-----

6.1.1 什么是复合对象	108
6.1.2 复合对象适合制作哪些模型	108
6.1.3 认识复合对象	108
6.2 复合对象工具	108
重点 6.2.1 放样	108
轻松动手学: 使用【放样】制作三维文字	110
实例: 使用【放样】制作奇幻三维人像合成	111
实例: 使用【放样】制作炫酷三维螺旋线	112
实例: 使用【放样】制作欧式石膏线	113
重点 6.2.2 图形合并	114
轻松动手学: 使用【图形合并】将图形印到球体上	115
重点 6.2.3 散布	115
实例: 使用【散布】制作创意吊灯	116
举一反三: 使用【散布】制作漫山遍野的植物	118
重点 6.2.4 布尔、ProBoolean (超级布尔)	119
轻松动手学: 布尔和ProBoolean的应用	119
实例: 使用【布尔】制作小凳子	120
6.2.5 变形	121
轻松动手学: 长方体变成球体动画	121
6.2.6 一致	122
轻松动手学: 使用【一致】制作山路	123
6.2.7 地形	123
轻松动手学: 使用【地形】制作起伏山脉	123

第7章 修改器建模 125

 视频讲解: 60分钟

7.1 认识修改器建模	126
7.1.1 什么是修改器	126
7.1.2 为什么要添加修改器	126
7.1.3 修改器建模适合制作什么模型	126
7.1.4 编辑修改器	126
7.2 二维图形的修改器类型	127
重点 7.2.1 【挤出】修改器	127
实例: 使用【挤出】修改器制作茶几	128
实例: 使用【挤出】和FFD修改器制作窗帘	129
重点 7.2.2 【车削】修改器	130
轻松动手学: 使用【车削】修改器制作实心模型	130
轻松动手学: 使用【车削】修改器制作带有厚度的模型	131
实例: 使用【车削】修改器制作餐具	132
重点 7.2.3 【倒角】修改器	133
轻松动手学: 三维倒角文字	134
重点 7.2.4 【倒角剖面】修改器	134
轻松动手学: 使用【倒角剖面】修改器制作画框	135
实例: 使用【倒角剖面】修改器制作背景墙	135
7.3 三维模型的修改器类型	136
重点 7.3.1 FFD修改器	137
实例: 使用FFD修改器制作创意台灯	138
实例: 使用FFD修改器制作抱枕	138
实例: 使用【挤出】和FFD修改器制作吊灯	139
重点 7.3.2 【弯曲】和【扭曲】修改器	141
重点 7.3.3 【壳】修改器	142

7.3.4 【对称】修改器	143
7.3.5 【晶格】修改器	144
实例: 使用【晶格】修改器制作水晶灯	144
7.3.6 路径变形 (WSM) 修改器	146
7.3.7 【噪波】修改器	146
7.3.8 【切片】修改器	147
轻松动手学: 使用【切片】修改器制作树生长动画	147
7.3.9 【融化】修改器	147
7.3.10 【细分】【细化】【优化】修改器	148
重点 7.3.11 【平滑】【网格平滑】【涡轮平滑】修改器	149
7.3.12 【置换】修改器	150
轻松动手学: 使用【置换】修改器制作起伏山丘	150
综合实例: 使用【挤出】、FFD、【扭曲】修改器制作创意大厦	151

第8章 多边形建模 153

 视频讲解: 173分钟

8.1 认识多边形建模	154
8.1.1 什么是多边形建模	154
8.1.2 多边形建模适合制作什么模型	154
8.1.3 多边形建模的常用流程	154
重点 8.1.4 将模型转换为可编辑多边形	155
重点 8.2 【选择】卷展栏	155
重点 8.3 【软选择】卷展栏	157
轻松动手学: 利用【软选择】制作凸起的沙发垫	157
重点 8.4 【编辑几何体】卷展栏	158
重点 8.5 【细分曲面】卷展栏	160
8.6 【细分置换】卷展栏	160
重点 8.7 【绘制变形】卷展栏	160
轻松动手学: 利用【绘制变形】制作山脉	160
重点 8.8 【编辑顶点】卷展栏	161
重点 8.9 【编辑边】卷展栏	162
8.10 【编辑边界】卷展栏	164
重点 8.11 【编辑多边形】卷展栏	164
8.12 【编辑元素】卷展栏	166
重点 轻松动手学: 为模型设置平滑效果	166
举一反三: 内部为圆形、外部为方形的效果	167
重点 8.13 多边形建模应用实例	168
实例: 多边形建模制作浴缸	168
实例: 多边形建模制作纸飞机	170
实例: 多边形建模制作多人沙发	172
实例: 多边形建模制作衣柜	173
实例: 多边形建模制作U盘	174
实例: 多边形建模制作创意吊灯	176
实例: 多边形建模制作橱柜	179
实例: 多边形建模制作床头柜	183



实例: 多边形建模制作躺椅	185
实例: 多边形建模制作仙人掌笔筒	188
实例: 多边形建模制作巧克力	192
实例: 多边形建模制作脚凳	198
实例: 多边形建模制作角色模型	201

轻松动手学: 创建一盏目标灯光	234
重点 目标灯光创建时的几个问题	235
实例: 使用目标灯光制作射灯	236
综合实例: 美式玄关场景灯光设计	237
10.4.2 自由灯光	238
重点 10.4.3 怎么确定该创建哪类灯光	239

第9章 渲染器参数设置 204

视频讲解: 34分钟

9.1 认识渲染器 205

9.1.1 什么是渲染器	205
9.1.2 为什么要使用渲染器	205
9.1.3 渲染器有哪些类型	205
重点 9.1.4 渲染器的设置步骤	205

9.2 V-Ray渲染器 206

重点 轻松动手学: 设置测试渲染的参数	207
重点 轻松动手学: 设置高精度渲染参数	208

第10章 灯光 210

视频讲解: 113分钟

10.1 认识灯光 211

10.1.1 什么是灯光	211
10.1.2 为什么要应用灯光	211
重点 10.1.3 灯光的创建流程	211

10.2 标准灯光 212

重点 10.2.1 目标聚光灯	212
实例: 使用目标聚光灯制作聚光效果	215
实例: 使用目标聚光灯制作舞台灯光	216
10.2.2 目标平行光	217
10.2.3 泛光	217
实例: 使用泛光制作烛光	218
10.2.4 天光	219

10.3 VRay灯光 220

重点 10.3.1 VR-灯光	220
实例: 使用VR-灯光制作柔和灯光	222
实例: 使用VR-灯光制作台灯	223
实例: 使用VR-灯光制作灯带	224
实例: 使用VR-灯光制作烛光	225
实例: 使用VR-灯光制作吊灯	226
实例: 使用VR-灯光制作壁灯	227
实例: 使用VR-灯光制作工业产品灯光	228
重点 10.3.2 VR-太阳	229
重点 VR-太阳与水平面夹角的重要性	230
实例: 使用VR-太阳制作黄昏灯光	230
10.3.3 VRayIES	232
10.3.4 VR-环境灯光	232

【重点】10.4 光度学灯光 232

重点 10.4.1 目标灯光	232
-----------------------	-----

第11章 “质感神器”——材质 240

视频讲解: 132分钟

11.1 了解材质 241

11.1.1 材质的概念	241
11.1.2 材质与贴图的区别	241
重点 11.1.3 轻松动手学: 为物体设置一个材质	242

11.2 材质编辑器 242

11.2.1 了解材质编辑器	242
11.2.2 材质编辑器的两种切换方式	243
重点 11.2.3 标准材质状态下的精简材质编辑器参数	243
实例: 使用标准材质制作乳胶漆墙面	247

【重点】11.3 VRayMtl 材质 248

11.3.1 VRayMtl 材质适合制作什么质感	248
重点 11.3.2 使用VRayMtl 材质之前, 一定要先设置渲染器	248
11.3.3 熟悉VRayMtl 材质的三大属性——漫反射、反射、折射	248
重点 11.3.4 漫反射	249
实例: 使用VRayMtl 材质制作石膏像	249
重点 11.3.5 反射	250
实例: 使用VRayMtl 材质制作镜子	251
举一反三: 光滑塑料材质	252
实例: 使用VRayMtl 材质制作不锈钢金属吊灯	253
举一反三: 磨砂金属材料	254
举一反三: 拉丝金属材料	254
实例: 使用VRayMtl 材质制作青花瓷	254
举一反三: 钢琴烤漆材质	256
实例: 使用VRayMtl 材质制作陶瓷	256
实例: 使用VRayMtl 材质制作大理石地砖	258
实例: 使用VRayMtl 材质制作金材质	259
实例: 使用VRayMtl 材质制作汽车车漆	259
实例: 使用VRayMtl 材质制作沙发皮革	261
实例: 使用VRayMtl 材质制作木地板	262
重点 11.3.6 折射	264
实例: 使用VRayMtl 材质制作普通玻璃	266
举一反三: 磨砂玻璃	267
举一反三: 有色玻璃	267
实例: 使用VRayMtl 材质制作透明泡泡	267
实例: 使用VRayMtl 材质制作一杯胡萝卜汁	268
实例: 使用VRayMtl 材质制作酒瓶材质	270

11.4 其他常用材质类型 271

重点 11.4.1 混合材质	272
实例: 使用混合材质制作丝绸	273
重点 11.4.2 多维/子对象材质	274
轻松动手学: 把茶壶模型设置为多维/子对象材质	274



实例: 使用多维/子对象材质制作卡通小岛	275
11.4.3 顶/底材质	277
实例: 使用顶/底材质制作大雪覆盖大树	277
11.4.4 Ink'n Paint 材质	279
实例: 使用Ink'n Paint 材质制作卡通效果	279
11.4.5 VR-灯光材质	280
实例: 使用VR-灯光材质制作霓虹灯	280
11.4.6 无光/投影材质	281
11.4.7 虫漆材质	281
11.4.8 V-Ray2SidedMtl 材质	281
实例: 使用V-Ray2SidedMtl 材质制作花朵	281
实例: 使用VR-覆盖材质制作发光艺术灯	283

第12章 贴图 284

视频讲解: 65分钟

12.1 了解贴图	285
重点 12.1.1 什么是贴图	285
重点 12.1.2 轻松动手学: 为材质添加贴图	287
【重点】 12.2 认识贴图通道	287
12.2.1 什么是贴图通道	287
12.2.2 为什么使用贴图通道	288
12.2.3 在参数后面的通道上添加贴图	288
12.2.4 在【贴图】卷展栏中的通道上添加贴图	288
重点 12.2.5 【漫反射】和【凹凸通道】添加贴图有何区别	288
12.3 常用贴图类型	289
重点 12.3.1 【位图】贴图	290
轻松动手学: 使用Photoshop制作一张无缝贴图	292
重点 12.3.2 UVW 贴图	293
轻松动手学: 设置模型正确的贴图效果	294
实例: 使用【位图】贴图制作猕猴桃	295
重点 12.3.3 【衰减】贴图	296
实例: 使用【衰减】贴图制作沙发	296
重点 12.3.4 【噪波】贴图	297
重点 12.3.5 【渐变】和【渐变坡度】贴图	298
实例: 使用【渐变坡度】贴图制作棒棒糖	299
12.3.6 【棋盘格】贴图	300
实例: 使用【棋盘格】贴图制作黑白地面	300
12.3.7 【平铺】贴图	301
轻松动手学: 设置一个瓷砖贴图	302
实例: 使用【平铺】贴图制作瓷砖	302
12.3.8 【混合】贴图	304
重点 12.3.9 【VR-天空】贴图	305
轻松动手学: 为背景设置VR-天空贴图	305
实例: 使用【泼溅】贴图制作陶瓷花瓶	306
重点 12.3.10 【不透明度】贴图	307
实例: 使用【不透明度】贴图制作树叶	308
重点 12.3.11 【凹凸】贴图	309
实例: 使用【凹凸】贴图制作墙体	309
实例: 使用【置换】贴图制作比萨	310

第13章 摄影机 312

视频讲解: 37分钟

13.1 认识摄影机	313
13.1.1 什么是摄影机	313
13.1.2 为什么要使用摄影机	313
13.1.3 轻松动手学: 手动创建和自动创建一台摄影机	314
13.1.4 切换摄影机视图和透视图	314
13.2 标准摄影机	315
13.2.1 目标摄影机	315
轻松动手学: 剪切平面的应用	316
实例: 创建一个合适的摄影机角度	316
实例: 使用目标摄影机制作景深效果	317
13.2.2 自由摄影机	319
13.2.3 物理摄影机	319
实例: 使用物理摄影机制作运动模糊	320
13.3 VRay摄影机	321
13.3.1 VR-物理摄影机	321
实例: 使用VR-物理摄影机制作散景效果	323
13.3.2 VR-穹顶摄影机	325

第14章 环境和效果 326

视频讲解: 39分钟

14.1 认识环境和效果	327
14.1.1 什么是环境和效果	327
14.1.2 为什么要使用环境和效果	327
14.1.3 轻松动手学: 为场景添加一个环境背景	327
14.2 环境	328
14.2.1 公用参数	329
实例: 为场景添加背景	330
14.2.2 曝光控制	332
轻松动手学: 为场景设置不同的曝光方式	334
14.2.3 大气	334
轻松动手学: 创建火效果	336
轻松动手学: 创建雾效果	337
实例: 利用【雾】制作高山仙境	337
实例: 添加体积光	339
14.3 效果	341
14.3.1 镜头效果	341
实例: 利用【镜头效果】制作圣诞光晕	342
14.3.2 模糊	343
实例: 利用【模糊效果】制作心里的爱	343
14.3.3 亮度和对比度	344
实例: 通过亮度/对比度增强渲染效果	344
14.3.4 色彩平衡	345
实例: 通过色彩平衡改变颜色	345
14.3.5 胶片颗粒	346
实例: 利用【胶片颗粒】模拟复古效果	346



第15章 动力学 348

视频讲解：52分钟

15.1 认识 MassFX (动力学).....	349
15.1.1 什么是 MassFX (动力学).....	349
15.1.2 MassFX (动力学)可以做什么.....	349
重点 15.1.3 调出 MassFX (动力学)工具栏.....	349
重点 15.1.4 MassFX (动力学)的使用流程.....	350
15.2 MassFX (动力学) 工具栏参数.....	350
重点 15.2.1 轻松动手学：将选定项设置为动力学刚体.....	351
实例：利用动力学刚体制作多米诺牌动画.....	351
实例：利用动力学刚体制作电视台 Logo 动画.....	352
实例：利用动力学刚体制作橘子落地动画.....	353
重点 15.2.2 轻松动手学：将选定项设置为运动学刚体.....	355
实例：利用动力学刚体、运动学刚体制作巧克力球碰撞动画.....	355
实例：利用运动学刚体、静态刚体制作苹果动画.....	357
重点 15.2.3 轻松动手学：将选定项设置为静态刚体.....	359
实例：利用动力学刚体、静态刚体制作滑梯动画.....	360
15.2.4 MassFX 工具.....	361
15.2.5 模拟.....	364
重点 15.2.6 轻松动手学：将选定对象设置为 mCloth 对象.....	364
实例：利用 mCloth 制作玩具漏气.....	366
实例：利用 mCloth 制作风吹布料.....	367
15.2.7 约束.....	369
15.2.8 创建碎布玩偶.....	369
实例：综合 3 种动力学制作小实验.....	370

第16章 粒子系统与空间扭曲 372

视频讲解：77分钟

16.1 认识粒子系统和空间扭曲.....	373
16.1.1 什么是粒子系统.....	373
16.1.2 粒子系统可以做什么.....	373
16.1.3 什么是空间扭曲.....	373
16.1.4 空间扭曲可以做什么.....	373
16.1.5 粒子系统和空间扭曲的关系.....	373
16.1.6 绑定粒子系统和空间扭曲.....	373
16.2 七大类粒子系统.....	374
16.2.1 喷射.....	374
实例：使用【喷射】制作雨滴飘落.....	374
16.2.2 雪.....	375
实例：使用【雪】制作雪花飞舞.....	376
16.2.3 超级喷射.....	377
轻松动手学：使用【超级喷射】“发射”大量茶壶.....	378
重点 实例：使用【超级喷射】制作电视栏目包装.....	379
实例：使用【超级喷射】制作超酷液体流动.....	380
16.2.4 粒子流源.....	383
实例：使用【粒子流源】制作字母满天飞.....	383
实例：使用【粒子流源】制作糖果广告.....	385
实例：使用【粒子流源】制作绚烂烟火.....	388
16.2.5 暴风雪.....	390

16.2.6 粒子阵列.....	390
实例：使用【粒子阵列】制作酒瓶水珠.....	391
16.2.7 粒子云.....	392
16.3 五大类空间扭曲.....	392
16.3.1 力.....	392
轻松动手学：粒子+推力产生的效果.....	393
轻松动手学：粒子+重力产生的效果.....	394
轻松动手学：粒子+风产生的效果.....	394
轻松动手学：粒子+漩涡产生的效果.....	395
实例：使用【漩涡】制作龙卷风.....	395
实例：使用【路径跟随】和【超级喷射】制作浪漫花朵.....	397
16.3.2 导向器.....	400
轻松动手学：粒子+导向板产生的效果.....	400
16.3.3 几何/可变形.....	401
实例：使用【爆炸】制作文字动画.....	403
16.3.4 基于修改器.....	405
16.3.5 粒子和动力学.....	405

第17章 毛发系统 406

视频讲解：23分钟

17.1 认识毛发.....	407
17.1.1 什么是毛发.....	407
17.1.2 毛发的创建方法.....	407
17.2 利用【Hair和Fur(WSM)】修改器制作毛发.....	408
17.2.1 【选择】卷展栏.....	408
轻松动手学：让模型中的一部分产生毛发.....	408
17.2.2 【工具】卷展栏.....	409
轻松动手学：让毛发沿一条条样线生长.....	409
17.2.3 【设计】卷展栏.....	410
17.2.4 【常规参数】卷展栏.....	412
17.2.5 【材质参数】卷展栏.....	413
17.2.6 【海市蜃楼参数】卷展栏.....	413
17.2.7 【成束参数】卷展栏.....	414
17.2.8 【卷发参数】卷展栏.....	414
17.2.9 【纽结参数】卷展栏.....	414
17.2.10 【多股参数】卷展栏.....	415
17.2.11 【显示】卷展栏.....	415
17.2.12 【随机化参数】卷展栏.....	415
实例：利用【Hair和Fur(WSM)】修改器制作草丛.....	415
实例：利用【Hair和Fur(WSM)】修改器制作毛绒玩具.....	416
17.3 利用【VR-毛皮】制作毛发.....	416
17.3.1 【参数】卷展栏.....	417
17.3.2 【贴图】卷展栏.....	418
17.3.3 【视口显示】卷展栏.....	418
实例：利用【VR-毛皮】制作地毯.....	418
实例：利用【VR-毛皮】制作毛毯.....	419

第18章 关键帧动画 420

视频讲解：38分钟