

C o n t e n t s

目 录

第1篇 软件基础

01 3ds Max 8 基础教学	001
1.1 3ds Max 8 软件概况	001
1.2 3ds Max 的应用领域	002
1.3 3ds Max 8 对系统的要求	003
1.4 3ds Max 8 中文版界面	003
1.5 视口大小、布局和显示方式	005
1.6 选择和变换操作	006
1.6.1 选择	006
1.6.2 变换	007
1.7 创建	008
1.7.1 几何体	008
1.7.2 图形	011
1.7.3 灯光	011
1.7.4 摄影机	013
1.8 材质和贴图	014
1.9 渲染	014
1.9.1 渲染场景	014
1.9.2 “渲染场景”对话框	015

第2篇 设计经典案例表现

02 红蓝椅	017
2.1 红蓝椅	017
2.2 基本形体的堆积	018
2.2.1 红蓝椅制作前的准备工作	018
2.2.2 单位设定	019
2.2.3 红蓝椅模型的建立	020
2.2.4 红蓝椅材质的指定和灯光设置	023
2.2.5 渲染	029
2.2.6 红蓝椅制作小结	032

03 折弯椅和慕尼黑酒具 033

3.1 折弯椅	033
3.1.1 造型简洁的折弯椅	033
3.1.2 创建平面图形	034
3.1.3 挤出成型	037
3.1.4 倒角成型	038
3.1.5 放样成型	039
3.1.6 材质与渲染	041
3.2 德国慕尼黑酒具	047
3.2.1 酒杯建模	047
3.2.2 VRay 渲染器	052
3.2.3 使用 VRay 渲染器渲染玻璃杯	052

04 Tea & Coffee Piazza 063

4.1 Alessi 和 Michael Graves	063
4.2 Tea & Coffee Piazza	064
4.3 创建壶身模型	064
4.4 完成茶壶的整体建模	087
4.5 其他茶壶和托盘的创建	106
4.6 材质与渲染	115

05 鸚鵡螺音箱 119

5.1 B&W 与鸚鵡螺	119
5.2 鸚鵡螺式的模型	120
5.3 创建喇叭	137
5.4 创建副箱体	144
5.5 创建音箱底座	162
5.6 渲染鸚鵡螺	163