

第一章 3ds Max入门技巧	1
神舟7号发射的过程	1
知识点：操作界面、工具栏常用工具、视图控制工具、3ds Max动画制作流程	
第二章 三维基础建模艺术	19
2.1 3D静物的制作	20
知识点：几何体组合建模、车削修改器建模、倒角修改器建模、挤压命令建模	
2.2 马灯的制作	38
知识点：车削建模、编辑样条线建模、放样建模、挤压建模、截面命令、弯曲命令	
2.3 天平秤的制作	55
知识点：车削修改器建模、挤压命令建模、间隔工具建模、倒角命令建模、布尔运算建模	
2.4 自行车的制作	64
知识点：车削修改器建模、挤压命令建模、编辑样条线建模、间隔工具建模、倒角命令建模、布尔运算建模、放样建模、锥化工具建模、阵列工具建模、拟合变形建模、对称命令建模	
第三章 三维多边形建模艺术	99
3.1 飞机的制作	100
知识点：网格建模、倒角、切割、挤压、切角、焊接、网格平滑	
3.2 南瓜车的制作	116

知识点: 多边形建模、目标焊接、沿样条线挤出、附加、移除、锥化、切割	
3.3 M4步枪的制作	139
知识点: 连接、插入、挤出、分离、自动平滑、切角、塌陷、壳	
3.4 女孩角色制作	191
知识点: 多边形角色建模流程、角色头部的制作、躯干的制作、手臂和腿部的制作、手和脚的制作	
第四章 三维材质设置艺术	217
4.1 木板上的静物	218
知识点: 标准材质/贴图简介、木板材质制作、陶瓷材质制作、报纸材质制作、标准金属材料制作	
4.2 浴室一角	230
知识点: 瓷砖材质、布艺材质、玻璃材质、水材质、多维子材质	
4.3 摩托车	242
知识点: 建立摄像机、MR不锈钢材质、MR钢圈材质、MR皮革材质、MR玻璃灯材质	
4.4 餐厅特写	253
知识点: V-Ray自发光材质、V-Ray布艺材质、V-Ray玻璃材质、V-Ray丝绸材质、V-Ray蜡烛材质	
第五章 三维灯光与渲染艺术	263
5.1 标准灯光室外场景实例	264
知识点: 目标平行光应用、目标聚光灯应用、阴影设置、渲染设置	
5.2 Mental Ray 室内灯光均景实例	275
知识点: MR太阳、MR天空、设置太阳照射时间段和地理位置、全局照明、光子图运用	
5.3 V-Ray室内灯光场景实例	285
知识点: V-Ray Sun应用、泛光灯应用、V-Ray自发光特性、V-Ray渲染器各项参数设置	
第六章 三维贴图制作艺术	299
6.1 木箱贴图制作	300
知识点: UVW Map、Unwraps Map、编辑物体UV、Photoshop制作贴图、导出UV	

6.2	M4手枪贴图制作	319
知识点: 烘焙法线贴图、烘焙天光贴图、制作金属贴图、贴图的材质球设置		
6.3	角色制作贴图制作	335
知识点: Unwraps Map、面板介绍、角色UV设置、角色贴图绘制		
第七章 三维动画制作艺术		367
7.1	凳子上跳动的小球	368
知识点: 时间滑块、关键帧动画设置、曲线编辑器		
7.2	路径动画	377
知识点: 路径约束、路径注视、变形路径		
7.3	骨骼动画	388
知识点: Bone骨骼、反向动力学、LK链接		
7.4	CS角色动画	404
知识点: Biped骨骼结构的创建和设置、Physique骨骼蒙皮、CS步迹动画、CS自由动画		
第八章 三维特效制作艺术		434
8.1	油灯青烟效果	435
知识点: 超级喷射粒子、大气特效、烟雾材质、风力效果、阻力效果		
8.2	摔碎的玻璃杯	452
知识点: PArray (粒子阵列)、Motion (运动模糊)、Space (空间扭曲)、PBomb (粒子爆炸)		
8.3	压水井场景制作	466
知识点: PF粒子流效果、水滴网格变形效果、Noise修改器		
8.4	《食神》场景特效制作	489
知识点: reactor简介、reactor刚体、reactor软体、reactor布料、reactor 动画设置		