

Part 01

머리말	003
이 책을 보는 법	004
이 책의 구성	006
한눈에 보는 3ds Max 2014	010
'Create' 패널, 한눈에 살펴보기	012
'Modify' 패널, 한눈에 살펴보기	014
3ds Max 2014의 새로운 기능, 한눈에 살펴보기	016

3ds Max의 소개 및 설치

Chapter 01 > 3ds Max의 입문

Section 01 컴퓨터의 발전과 가상 세계	029
Section 02 3ds Max의 탄생 배경	031
Section 03 3ds Max의 활용 분야	032

Chapter 02 > 3D 그래픽의 기본 이해

Section 01 3D 그래픽 작업의 프로세스	035
Section 02 공간의 이해	036
Section 03 3ds Max의 작업 환경과 유의 사항	038
Section 04 도움말 메뉴 활용법	041
Section 05 3D 관련 참고할 만한 홈페이지	042

Chapter 03 > 3ds Max 2014의 설치

Section 01 3ds Max 2014 평가판 다운로드 및 설치	046
Section 02 학생용 3ds Max 2014 설치	048

Chapter 04 > 3ds Max 2014의 신(新) 기능

Section 01 메뉴의 검색 기능	053
Section 02 고급 메뉴로의 전환 기능	053
Section 03 뷰포트 이동 기능	055
Section 04 자동백업 중단 기능	055
Section 05 기타 기능	056

Part 02

3ds Max 2014의 작업 화면

Chapter 01 > 3ds Max 2014의 실행 화면

Section 01 3ds Max 2014의 기본 인터페이스 및 뷰포트	061
Section 02 상단 메뉴	062
Section 03 명령 패널	064
Section 04 하단 메뉴	065
Section 05 왼쪽 메뉴	066
Section 06 중간 뷰포트	067
Section 07 리본 도구	068

Chapter 02 > 3ds Max 2014의 뷰포트 탐색

Section 01 3ds Max 2014의 뷰포트 구성	071
Section 02 뷰포트의 보더 설정	072
Section 03 전체 뷰포트 전환	073
Section 04 뷰포트 바꾸기	074
Section 05 와이어프레임과 셰이드	075
Section 06 디스플레이 스타일	076
Section 07 뷰포트 탐색 컨트롤	077
Section 08 뷰큐브, 3D 탐색 컨트롤	081
Section 09 뷰 레이아웃 변경	082
보통하기 맥스의 그리드와 유닛 설정	084

Chapter 03 > 3ds Max 2014의 사용자 인터페이스

Section 01 단축키 설정	087
Section 02 툴바 설정	088
Section 03 원하는 위치에 도킹하기	090
Section 04 숨겨진 툴바 꺼내기	091
Section 05 마우스 오른쪽 버튼의 활용	092

Chapter 04 > 3ds Max 2014의 파일 관리

Section 01 기본 메뉴의 이해	097
Section 02 파일 저장 및 내보내기	101
Section 03 장면 메모리에 저장하고 불러오기	102
Section 04 요약 정보와 개체 속성	103

Part 03

3ds Max 2014의 오브젝트 주무르기

Chapter 01 > 3ds Max 2014의 오브젝트 선택 기법

Section 01 선택 필터 리스트	113
Section 02 이름으로 오브젝트 선택	115
Section 03 선택 모양 변경	116
Section 04 선택 영역과 객체	119

Chapter 02 > 3ds Max 2014의 오브젝트 수정

Section 01 오브젝트 이름 변경	122
Section 02 오브젝트 이동	123
Section 03 오브젝트 회전	125
Section 04 오브젝트 크기 조정	126
Section 05 기즈모에 대한 모든 것	129
Section 06 3ds Max 2014의 참조 좌표계	132
Section 07 피벗 설정	137
Section 08 오브젝트 고정	139
Section 09 오브젝트 복사	142
Section 10 오브젝트 그룹화	145
Section 11 오브젝트 정렬	148

Chapter 03 > 3ds Max 2014의 오브젝트 활용

Section 01 'Primitives'로 기본 도형 만들기	151
Section 02 건축용 오브젝트 생성 1	164
Section 03 건축용 오브젝트 생성 2	167
Section 04 건축용 오브젝트 생성 3	174
Section 05 스냅(Snaps) 사용	181
Section 06 그리드 사용	188
Section 07 2D 도형 그리기	192
Section 08 2D 도형 만들기	215
Section 09 'Standard Primitives'로 장난감 기차 만들기	226

Chapter 04 > 3ds Max 2014의 기본 모델링 기법

Section 01 수정자로 모델링하기	237
보강하기 이미지와 그리드 일치시키기	242
Section 02 'Lathe' 수정자	249
Section 03 'Loft' 오브젝트	255
Section 04 오브젝트를 자르는 모델링 기법	268

Part 04

Section 05 폴리곤(Polygon)	281
Section 06 상자 모델링 기법으로 의자 만들기	286
Section 07 상자 모델링 기법으로 로켓 만들기	293

3ds Max 2014의 폴리곤 모델링

Chapter 01 > 폴리곤 모델링의 기초

Section 01 폴리곤과 메시스무드	313
Section 02 모델링 탭	316
Section 03 폴리곤 모델링(Polygon Modeling) 패널	318
Section 04 수정 선택(Modify Selection) 패널	322
Section 05 편집(Edit) 패널	326
Section 06 형상(Geometry) 패널	331
Section 07 정점(Vertices) 패널	335
Section 08 가장자리(Edges) 패널	338
Section 09 테두리(Borders) 패널	344
Section 10 다각형(Polygons) 패널	347
Section 11 루프(Loops) 패널	355
Section 12 세분화(Subdivision) 패널	364
Section 13 가시성(Visibility) 패널	367
Section 14 정렬(Align) 패널	368
Section 15 특성(Properties) 패널	369

Chapter 02 > 토이카 만들기

Section 01 폴리곤으로 토이카 만들기	373
--------------------------	-----

Chapter 03 > 열기구 만들기

Section 01 기본 모델링 기법으로 열기구 만들기	384
Section 02 재질 ID로 분리해 열기구 만들기	391

Chapter 04 > 스누피 만들기

Section 01 배경 이미지 설치법	400
Section 02 스누피 머리 만들기	405
Section 03 스누피 코 만들기	411
Section 04 스누피 목 만들기	413
Section 05 스누피 귀 만들기	416
Section 06 스누피 눈과 눈썹 만들기	422

Part 05

Section 07 스누피 몸통 만들기	428
Section 08 스누피 팔 만들기	432
Section 09 스누피 다리 만들기	436

3ds Max 2014의 수정 패널 활용법

Chapter 01 > 스택의 이해

Section 01 선택할 때만 활성화되는 옵션	449
Section 02 두 오브젝트 동시에 적용되는 수정자	449
Section 03 수정자 빠르게 사용하는 법	452

Chapter 02 > 수정자의 적용

Section 01 스택의 중간에 수정자 적용	457
Section 02 스택 축소	459
Section 03 수정자 복사 및 붙여넣기	461

Chapter 03 > 수정자의 활용

Section 01 'FFD' 수정자	464
Section 02 'Flex' 수정자	466
Section 03 'Lattice' 수정자	468
Section 04 'Noise' 수정자	470
Section 05 'Bend' 수정자	473
Section 06 라인과 면에 애니메이션 만드는 방법	475

Part 06

3ds Max 2014의 재질과 매핑

Chapter 01 > 슬레이트 재질 편집기의 이해

Section 01 재질의 적용	485
Section 02 슬레이트 재질 편집기의 인터페이스	488
Section 03 재질/맵 브라우저의 활용	490
Section 04 뷰 옵션과 노드의 사용	496
Section 05 재질 편집기의 툴바	501

Chapter 02 > 3ds Max 2014의 기본 재질

Section 01 셰이더의 종류	505
Section 02 셰이더의 기본 옵션	507

Section 03 기본 매개변수로 오브젝트 색상 변경	509
Section 04 네온 효과	512
Section 05 투명도 설정	513
Section 06 빛과의 반응 설정	514
Section 07 재질과 맵의 연동	515

Chapter 03 > 3ds Max 2014의 재질 종류

Section 01 혼합(Blend) 재질	520
Section 02 합성(Composite) 재질	523
Section 03 양면(Double Sided) 재질	528
Section 04 잉크 및 페인트(Ink 'n Paint) 재질	529
Section 05 무광택/그림자(Matte/Shadow) 재질	532
Section 06 다중/하위 오브젝트(Multi/Sub-Object) 재질	534
Section 07 셸(Shell) 재질	535
Section 08 셸락(Shellac) 재질	537

Chapter 04 > 3ds Max 2014의 맵 종류와 활용

Section 01 'UVW Map' 수정자	541
Section 02 맵의 기본 설정	546
Section 03 'Bitmap' 맵으로 외부 이미지 사용	547
Section 04 3ds Max에서 직접 제작하는 맵들	549

Part 07

3ds Max 2014의 조명과 카메라

Chapter 01 > 3ds Max 2014의 조명

Section 01 조명 종류와 활용법	567
Section 02 스폿(Spot) 라이트	568
Section 03 옴니(Omni) 라이트	571
Section 04 3ds Max의 그림자(Shadow)	571
Section 05 빛의 거리 설정	577
Section 06 장면에서 빛과 그림자 제외하는 법	578

Chapter 02 > 3ds Max 2014의 카메라

Section 01 3ds Max의 카메라 유형	583
Section 02 카메라 뷰포트 탐색 컨트롤	585
Section 03 1304 카메라 렌즈 변경	587
Section 04 모션 블러 적용	589

Part 08

Section 05	세이프 프레임 사용	590
Section 06	경로 따라 이동하는 카메라 만들기	592

3ds Max 2014의 애니메이션

Chapter 01 > 애니메이션 제어

Section 01	타임 슬라이더, 타임 세그먼트	599
Section 02	오토키와 세트키	601
Section 03	오토키로 애니메이션 만들기	602
Section 04	세트키로 애니메이션 만들기	607
Section 05	애니메이션 플레이백 컨트롤	609

Chapter 02 > 키프레임 이동

Section 01	키프레임 움직이기	612
Section 02	애니메이션 타이밍 늘이거나 줄이기	613

Chapter 03 > 키프레임 복사

Section 01	작업 중인 오브젝트 키 복사	616
Section 02	다른 오브젝트 키 복사	617

Chapter 04 > 도프 시트 사용

Section 01	도프 시트 사용법	621
Section 02	역순 애니메이션	624

Chapter 05 > 곡선 편집기 사용

Section 01	곡선 편집기	627
Section 02	곡선에 대한 이해	628
Section 03	기본 동작 만들기	629
Section 04	처음과 끝 동작 넣기	632

Chapter 06 > 개체 연결 및 연결 해제

Section 01	스탠드 애니메이션	637
Section 02	레일 위를 달리는 기차 애니메이션	643
Section 03	경로 따라 움직이는 애니메이션	648
Section 04	수정자를 활용한 경로 애니메이션	652

Part 09

3ds Max 2014의 렌더링

Chapter 01 > 렌더링 기법

Section 01	렌더링 창	661
Section 02	시간, 크기, 저장 경로 설정	664
Section 03	렌더러 설정과 '안티에일리어싱'	666
Section 04	여러 가지 레이어 출력	668
Section 05	'Z-Depth' 채널 사용법	670

Chapter 02 > 램 플레이어의 활용

Section 01	램 플레이어로 렌더링 이미지 비교	676
------------	--------------------	-----

Chapter 03 > 어드밴스 라이팅을 이용한 렌더링

Section 01	어드밴스 라이팅 사용법	682
Section 02	라이트 트레이서 옵션	684

Part 10

브이레이(V-Ray)를 활용한 렌더링

Chapter 01 > V-Ray의 기본과 설치

Section 01	V-Ray의 설치	691
------------	-----------	-----

Chapter 02 > V-Ray의 기본 옵션

Section 01	V-Ray 설치 시 추가되는 메뉴	695
Section 02	V-Ray의 설정	697

Chapter 03 > V-Ray의 활용

Section 01	'V-Ray:: Frame buffer' 롤아웃	702
Section 02	'V-Ray:: Global switches' 롤아웃	704
Section 03	'V-Ray:: Image sampler (Antialiasing)' 롤아웃	706
Section 04	'V-Ray:: Environment' 롤아웃	708
Section 05	'V-Ray:: Camera' 롤아웃	712
Section 06	'V-Ray:: Camera'의 카메라 유형	717
Section 07	[Indirect illumination] 탭	719
Section 08	'VRayLight' 오브젝트	724
Section 09	'VRayMtl' 재질의 적용	728
Section 10	V-Ray로 반사 재질의 표현	730
Section 11	V-Ray로 유리 재질의 표현	733
Section 12	V-Ray HDRI로 렌더링하기	737
Section 13	V-Ray를 활용한 제품 렌더링	741