



赠送 DVD

从新手到高手完全技能进阶系列

15

大软件技术精解

320

个典型技能实例

320

条应用技能点拨

420

多分钟视频演示

1000

张图片全程图解



中文版

- 从零起步、由浅入深，引领新手入门
- 范例演示、全程图解，快速进阶提高
- 内容全面、视频讲解，掌握核心技能
- 案例实战、激发灵感，提升创作真功
- 面向实际、即学即用，成就设计高手

龙飞 编

张蕾 副主编

3ds Max

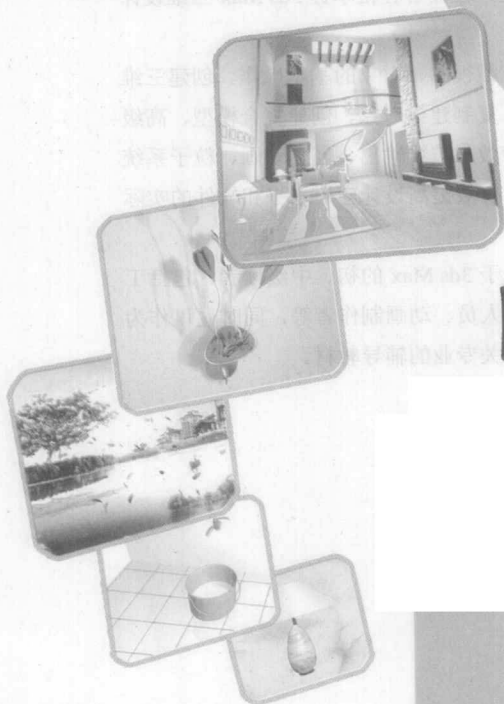
从新手到高手完全技能进阶

航空工业出版社

从新手到高手完全技能进阶系列



赠送 DVD



中文版

龙飞 编
张蕾 副主编

3ds Max

从新手到高手完全技能进阶

航空工业出版社

北京

内 容 提 要

本书为 3ds Max 2010 从新手到高手技能进阶手册, 书中全面、详细地讲解了 3ds Max 2010 的各项核心技术与精髓内容, 为读者奉献了 320 个技能实例, 320 个技巧点拨, 并随书赠送 320 个技能实例的语音视频教程, 让读者轻松掌握 3ds Max 三维设计的典型技能, 从新手快速成长为设计高手。

本书内容包括: 熟悉 3ds Max 2010、认识三维视图、对象的基本操作、创建三维模型、创建与编辑二维图形、编辑与修改模型、复制建模对象、创建复合模型、高级建模、材质与贴图、设置灯光与摄影机、环境特效与渲染输出、创建动画、粒子系统与空间扭曲, 以及综合实例应用, 读者学后可以有效提高设计应用水平和软件的实际操作能力。

本书结构清晰、叙述简洁、图文并茂, 适合于 3ds Max 的初、中级读者, 包括工程绘图人员、室内装潢设计人员、室外建筑设计人员、动画制作者等, 同时也可作为各类计算机培训中心、高等院校、职业学校及相关专业的辅导教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 3ds Max 从新手到高手完全技能进阶 / 龙飞编

— 北京: 航空工业出版社, 2010.6

(从新手到高手系列)

ISBN 978-7-80243-538-4

I. ①中… II. ①龙… III. ①三维—动画—图形软件
, 3DS MAX IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 089978 号

中文版 3ds Max 从新手到高手完全技能进阶

Zhongwenban 3ds Max Congxinshou Daogaoshou Wanquan Jineng Jinjie

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

发行部电话: 010-64978486 010-64919539

北京市蓝迪彩色印务有限公司印刷

全国各地新华书店经售

2010 年 6 月第 1 版

2010 年 6 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

1/16

彩插: 4

印张: 20

字数: 493 千字

印数: 1-12000

定价: 39.80 元 (随书赠送 DVD 光盘一张)

■ 软件简介

3ds Max 2010 是由美国 Autodesk 公司推出的 3ds Max 的最新版本,它是一款三维建模、动画渲染软件,其具有界面友好、功能强大、易于掌握、操作简便和体系结构开放等特点,被广泛应用于室内装潢、室外设计、建筑设计、动画设计、园林规划等领域,深受相关行业设计人员的青睐。

■ 本书特色

特 点	特 色 说 明
15 大 核心技术精解	本书体系完整,由浅入深地对 3ds Max 的核心技术:对象的基本操作、高级建模、材质与贴图、灯光与摄影机、环境特效与渲染输出、创建动画、粒子系统与空间扭曲等进行了全面、细致的讲解,通过学习,帮助读者从入门到精通软件
320 个 技能实例奉献	本书是一本全操作性的技能实例手册,通过 320 个实例,帮助读者在实战演练中逐步掌握软件的核心技能与操作技巧
320 多个 技巧点拨奉献	作者在编写时,将平时工作中各方面的 3ds Max 实战技巧、设计经验,毫无保留地奉献给读者,不仅大大丰富和提高了本书的含金量,更能增加读者的实战技巧与创作经验,提高学习与工作的效率,学有所成
420 多分钟 视频播放	书中 320 个技能实例的所有操作,全部录制了带语音讲解的演示视频,读者可以结合书本,也可以独立观看视频演示,像看电影一样进行学习,既轻松方便又高效
近 1000 张 图片全程图解	本书采用了近 1000 多张图片,对技能案例的操作步骤进行了全程式的图解,通过这些辅助图片,让实例的操作变得更加通俗易懂,读者可以快速领会,大大提高学习的效率

■ 内容编排

本书共分为五篇:新手入门篇、进阶提高篇、核心技能篇、终极攻略篇、案例实战篇,具体章节内容如下:

篇 章	主 要 内 容
新手入门篇	第 1~2 章,专业地讲解了启动与退出系统、管理文件、设置快捷键、自定义菜单、自定义单位、自定义默认环境灯光、设置最近打开的文件数量等内容
进阶提高篇	第 3~6 章,专业地讲解了选择对象、隐藏和冻结对象、变换对象、组合对象、三维基础建模的基本操作、创建标准基本体、创建扩展基本体、绘制样条线、变形模型、转换二维图形、使用三维造型修改器等内容

前言

Preface

续表

篇 章	主 要 内 容
核心技能篇	第 7~9 章, 专业地讲解了克隆建模、镜像建模、阵列建模、间隔建模、创建复合对象、使用“放样”复合对象建模、水滴网格建模、布尔建模、编辑网格建模、编辑面片建模、编辑多边形建模等内容
终极攻略篇	第 10~14 章, 专业地讲解了材质类型、2D 贴图、3D 贴图、贴图通道、创建标准灯光、灯光基本操作、设置渲染环境、设置动画、动画约束、使用动画控制器、基础粒子系统、创建空间扭曲、几何体空间扭曲等内容
案例实战篇	第 15 章, 从不同的设计领域, 精选与精做了大型的商业效果, 从日常用品、家用电器、片头设计、室内设计等方面, 进行案例实战, 既巩固前面所学的知识, 又能帮助读者在实战中将设计水平提升到一个新的台阶

作者信息

本书由龙飞主编, 同时参与编写的人员还有张蕾、符光宇、郝丽霞、刘嫔、周旭阳、袁淑敏等人。由于时间仓促, 书中难免存在疏漏与不妥之处, 敬请广大读者和专家批评指正, 联系网址: <http://www.china-ebooks.com>。

版权声明

本书及光盘所采用的图片、模型、材质、贴图、音频、视频和创意等素材, 均为所属公司或个人所有, 本书引用仅为说明(教学)之用, 绝无侵权之意, 特此声明。

编 者

内 容 要 目

章 节

目 录

Chapter 1

熟悉 3ds Max 2010

1.1 启动与退出 3ds Max 2010	2
技能 1 启动 3ds Max 2010	2
技能 2 退出 3ds Max 2010	3
1.2 管理文件	3
技能 3 新建文件	3
技能 4 打开文件	4
技能 5 保存文件	5
技能 6 保存副本	5
技能 7 合并场景	6
技能 8 重置场景	8
技能 9 导出文件	8
技能 10 导入文件	10
1.3 调整视图显示	11
技能 11 最大化显示视图	11
技能 12 缩放显示视图	12
技能 13 平移视图	12
技能 14 改变视野大小	13
1.4 设置工作界面	13
技能 15 设置快捷键	13
技能 16 设置工具栏	14
技能 17 自定义菜单	15
技能 18 保存用户界面	15
1.5 自定义首选项	16
技能 19 自定义单位	16
技能 20 自定义默认环境	
灯光颜色	17
技能 21 设置自动备份文件名	17
技能 22 设置最近打开的文件数量	18

Chapter 2

认识三维视图

2.1 管理视图	20
技能 23 激活视图	20
技能 24 变换视图	20
技能 25 线框显示	21
技能 26 平面显示	22
技能 27 平滑+高光显示	22

技能 28 配置视口	23
技能 29 自定义视口大小	24
2.2 应用视图辅助工具	25
技能 30 隐藏栅格	25
技能 31 设置栅格间距	25
2.3 控制视图	26
技能 32 旋转视图	26
技能 33 显示安全框	27
技能 34 抓取视口	28
技能 35 测量距离	29
技能 36 更改视口背景	29
技能 37 将视图切换至专家模式	30
2.4 使用层管理器	31
技能 38 创建层	31
技能 39 隐藏层	32
技能 40 冻结层	33
技能 41 查看层属性	33
技能 42 选定层中所有对象	34

Chapter 3

对象的基本操作

3.1 选择对象	36
技能 43 单击选择	36
技能 44 区域选择	36
技能 45 按名称选择	37
技能 46 通过颜色选择	38
3.2 隐藏和冻结对象	39
技能 47 隐藏对象	39
技能 48 冻结对象	39
3.3 变换对象	40
技能 49 移动对象	40
技能 50 旋转对象	41
技能 51 缩放对象	42
技能 52 对象的轴心控制	43
3.4 组合对象	44
技能 53 组合对象	44
技能 54 解组对象	45
技能 55 打开组	45
技能 56 关闭组	46
3.5 对齐对象	46



技能 57 精确对齐	46
技能 58 对齐到视图	48
3.6 捕捉对象	48
技能 59 捕捉工具	48
技能 60 增量捕捉	49
技能 61 捕捉演示	50
3.7 链接对象	51
技能 62 链接对象	51
技能 63 断开对象链接	52

Chapter 4

创建三维模型

4.1 三维基础建模的基本操作	54
技能 64 为模型命名	54
技能 65 为模型更换颜色	54
4.2 创建标准基本体	55
技能 66 创建球体	55
技能 67 创建茶壶	56
技能 68 创建平面	57
技能 69 创建圆环	58
技能 70 创建长方体	59
技能 71 创建圆锥体	60
技能 72 创建圆柱体	61
技能 73 创建管状体	61
技能 74 创建四棱锥	62
技能 75 创建几何球体	63
4.3 创建扩展基本体	64
技能 76 创建油罐	64
技能 77 创建胶囊	65
技能 78 创建纺锤	66
技能 79 创建软管	66
技能 80 创建棱柱	68
技能 81 创建异面体	69
技能 82 创建环形结	69
技能 83 创建环形波	70
技能 84 创建切角长方体	71
技能 85 创建切面圆柱体	72
技能 86 创建 L-Ext	73
技能 87 创建 C-Ext	73
4.4 创建扩展几何体	74
技能 88 创建折叠门	74
技能 89 创建推拉门	75
技能 90 创建墙	77

技能 91 创建遮篷式窗	78
技能 92 创建平开窗	79
技能 93 创建伸出式窗	80
技能 94 创建植物	80
技能 95 创建栏杆	82
技能 96 创建螺旋型楼梯	83
技能 97 创建直线型楼梯	84

Chapter 5

创建与编辑二维图形

5.1 绘制样条线	86
技能 98 绘制线	86
技能 99 绘制圆	87
技能 100 绘制弧	88
技能 101 绘制圆环	89
技能 102 绘制矩形	90
技能 103 绘制椭圆	91
技能 104 绘制星形	92
技能 105 绘制文本	93
技能 106 绘制截面	93
技能 107 绘制螺旋线	94
5.2 绘制扩展样条线	95
技能 108 绘制通道	95
技能 109 绘制 T 形	96
技能 110 绘制墙矩形	97
技能 111 绘制宽法兰	98
5.3 编辑顶点	99
技能 112 焊接顶点	99
技能 113 圆角顶点	100
技能 114 切角顶点	101
技能 115 编辑 Bezier 角点	101
技能 116 将顶点转换为平滑	103
5.4 样条线的布尔运算	103
技能 117 转换为可编辑 样条线	103
技能 118 并集二维样条线	104
技能 119 差集二维样条线	105
技能 120 交集二维样条线	106

Chapter 6

编辑与修改模型

6.1 变形模型	108
技能 121 扭曲模型	108

技能 122	噪波模型	108
技能 123	弯曲模型	109
技能 124	拉伸模型	110
技能 125	挤压模型	111
技能 126	涟漪模型	111
6.2	转换二维图形	112
技能 127	使用“车削”命令	112
技能 128	使用“挤出”命令	113
技能 129	使用“倒角”命令	114
技能 130	使用“倒角剖面”命令	115
技能 131	使用“可渲染样条线”命令	115
6.3	使用三维造型修改器	116
技能 132	使用“路径变形”修改器	116
技能 133	使用“贴图缩放”修改器	117
技能 134	使用“补洞”修改器	118
技能 135	使用“删除网格”修改器	118
技能 136	使用“替换”修改器	119
技能 137	使用“圆角/切角”修改器	120
技能 138	使用“融化”修改器	121
6.4	使用特殊效果修改器	122
技能 139	使用“网格平滑”修改器	122
技能 140	使用“材质”修改器	122
技能 141	使用“推力”修改器	123
技能 142	使用“倾斜”修改器	124
技能 143	使用“切片”修改器	125
技能 144	使用“平滑”修改器	126
技能 145	使用“球形化”修改器	127

Chapter 7

复制建模对象

7.1	克隆建模	129
技能 146	克隆对象建模	129
技能 147	实例对象建模	130
技能 148	参考对象建模	131
技能 149	快捷键复制建模	132
技能 150	克隆并对齐对象建模	133
7.2	镜像建模	134

技能 151	水平镜像建模	134
技能 152	垂直镜像建模	135
技能 153	坐标轴镜像建模	136
7.3	阵列建模	137
技能 154	移动阵列建模	137
技能 155	旋转阵列建模	138
技能 156	缩放阵列建模	139
7.4	间隔建模	139
技能 157	按计数间隔复制建模	140
技能 158	按间距间隔复制建模	140

Chapter 8

创建复合模型

8.1	创建复合对象	142
技能 159	散布建模	143
技能 160	修改重复数	144
技能 161	一致建模	144
技能 162	创建投影距离	145
技能 163	连接建模	146
技能 164	设置模型段数	147
技能 165	地形建模	148
技能 166	创建变形	149
技能 167	观看动画	150
8.2	使用“放样”复合对象建模	150
技能 168	获取图形放样	150
技能 169	设置图形步数	152
技能 170	使用变形曲线	152
技能 171	缩放变形	153
8.3	水滴网格建模	154
技能 172	创建水滴网格	154
技能 173	拾取水滴对象	155
8.4	布尔建模	156
技能 174	差集运算	156
技能 175	并集运算	157
技能 176	交集运算	158

Chapter 9

高级建模

9.1	编辑网格建模	160
技能 177	将模型转化为可编辑网格	160
技能 178	编辑“多边形”子对象	160

技能 179	在边模式下创建切角	161
技能 180	挤出多边形	162
技能 181	倒角多边形	163
9.2	编辑面片建模	164
技能 182	创建四边形面片	164
技能 183	创建三角形面片	164
技能 184	将几何体转化为可编辑面片	165
技能 185	细分面片	166
技能 186	设置面片轮廓	167
技能 187	挤出面片	167
技能 188	倒角面片	168
9.3	编辑多边形建模	169
技能 189	将模型转化为可编辑多边形	169
技能 190	切角对象	170
技能 191	分离对象	171
技能 192	附加对象	171
技能 193	设置 ID 号	172
技能 194	创建 NURBS 点	173
技能 195	创建 NURBS 曲线	173
技能 196	创建 NURBS 曲面	174

Chapter 10

材质与贴图

10.1	设置材质编辑器	177
技能 197	获取材质	177
技能 198	保存材质	177
技能 199	赋予材质	178
技能 200	删除材质	179
10.2	材质类型	180
技能 201	标准材质	180
技能 202	双面材质	181
技能 203	虫漆材质	183
技能 204	多维/子材质	184
技能 205	光线跟踪材质	185
技能 206	顶/底材质	186
10.3	2D 贴图	188
技能 207	渐变贴图	188
技能 208	平铺贴图	189
技能 209	棋盘格贴图	190
技能 210	位图贴图	191
10.4	3D 贴图	192

技能 211	凹痕贴图	192
技能 212	波浪贴图	193
技能 213	大理石贴图	194
技能 214	泼溅贴图	195
技能 215	衰减贴图	196
技能 216	噪波贴图	196
10.5	贴图通道	197
技能 217	漫反射贴图通道	197
技能 218	不透明度贴图通道	198
技能 219	反射贴图通道	199
技能 220	折射贴图通道	200
10.6	贴图坐标	201
技能 221	UVW 贴图修改器	201
技能 222	运用系统贴图坐标	202

Chapter 11

设置灯光与摄影机

11.1	创建标准灯光	204
技能 223	创建目标聚光灯	204
技能 224	创建自由聚光灯	205
技能 225	创建目标平行光	205
技能 226	创建自由平行光	206
技能 227	创建天光	207
技能 228	创建泛光灯	208
技能 229	创建 mr 区域泛光灯	209
技能 230	创建 mr 区域聚光灯	210
11.2	创建光度学灯光	211
技能 231	创建目标灯光	211
技能 232	创建自由灯光	212
11.3	灯光基本操作	212
技能 233	开启灯光	212
技能 234	开启阴影	213
技能 235	编辑灯光阴影	214
技能 236	排除照射物体	215
技能 237	调节灯光强度	216
技能 238	设置灯光颜色	216
技能 239	设置灯光衰减区/区域	217
技能 240	使用阴影贴图	218
技能 241	设置光度学灯光的亮度和颜色	219
11.4	创建摄影机	220
技能 242	目标摄影机	220
技能 243	自由摄影机	221

Chapter 12**环境特效与渲染输出**

- 12.1 设置渲染环境 223
 - 技能 244 更改背景色彩 223
 - 技能 245 设置背景贴图 223
 - 技能 246 设置环境光 224
 - 技能 247 设置“光线传递” 225
- 12.2 应用“环境”选项卡 226
 - 技能 248 雾效果 226
 - 技能 249 火焰效果 227
 - 技能 250 体积光效果 228
- 12.3 应用“效果”选项卡 229
 - 技能 251 镜头效果 229
 - 技能 252 亮度和对比度效果 230
 - 技能 253 色彩平衡效果 231
 - 技能 254 胶片颗粒效果 231
- 12.4 渲染输出 232
 - 技能 255 渲染输出图像 232
 - 技能 256 高级照明渲染——光能传递 233
 - 技能 257 使用 mental ray 渲染器 234

Chapter 13**创建动画**

- 13.1 设置动画 236
 - 技能 258 开启动画模式 236
 - 技能 259 设置帧速率 236
 - 技能 260 删除关键点 237
 - 技能 261 控制动画 238
- 13.2 使用轨迹视图 238
 - 技能 262 添加循环效果 238
 - 技能 263 添加可视性效果 239
 - 技能 264 修改轨迹切线 240
 - 技能 265 隐藏过滤器选项 241
 - 技能 266 添加关键点 241
- 13.3 使用动画控制器 242
 - 技能 267 使用噪波动画控制器 242
 - 技能 268 使用波形控制器 244
 - 技能 269 使用旋转控制器 245
- 13.4 动画约束 246
 - 技能 270 附着约束 246
 - 技能 271 曲面约束 247
 - 技能 272 位置约束 248

- 技能 273 路径约束 249
- 13.5 创建动力学对象 250
 - 技能 274 创建弹簧 250
 - 技能 275 创建阻尼器 251

Chapter 14**粒子系统与空间扭曲**

- 14.1 基础粒子系统 254
 - 技能 276 创建喷射 254
 - 技能 277 创建雪粒子 255
- 14.2 高级粒子系统 256
 - 技能 278 创建粒子云 256
 - 技能 279 创建超级喷射 257
- 14.3 创建空间扭曲 258
 - 技能 280 “粒子爆炸”空间扭曲 258
 - 技能 281 “路径跟随”空间扭曲 259
 - 技能 282 “重力”空间扭曲 260
 - 技能 283 “风”空间扭曲 261
 - 技能 284 “漩涡”空间扭曲 262
- 14.4 使用导向器 263
 - 技能 285 使用导向球 263
 - 技能 286 使用导向板 264
 - 技能 287 使用全导向器 265
- 14.5 几何体空间扭曲 266
 - 技能 288 “波浪”空间扭曲 266
 - 技能 289 “涟漪”空间扭曲 267
 - 技能 290 “爆炸”空间扭曲 268

Chapter 15**综合实例应用**

- 15.1 日常用品：垃圾桶 270
 - 技能 291 制作底座 270
 - 技能 292 制作木条 270
 - 技能 293 复制木条 271
 - 技能 294 制作箍圈 272
 - 技能 295 赋予材质 273
- 15.2 家具构件：电脑桌 274
 - 技能 296 制作面板 274
 - 技能 297 制作支架 275
 - 技能 298 制作托盘 275
 - 技能 299 制作电脑桌上层 276
 - 技能 300 赋予材质 278
- 15.3 家庭电器：洗衣机 279

15.5 室内设计: 清雅卧室	290
技能 312 制作地面、墙体	290
技能 313 制作天花板、吊顶	291
技能 314 制作推拉门和墙角线	293
技能 315 制作窗帘	295
技能 316 赋予模型材质	296
技能 317 调入模型	299
技能 318 创建摄影机和灯光	299
技能 319 渲染处理	301
技能 320 后期处理	301

熟悉 3ds Max 2010

1

3ds Max 在建筑设计和三维动画制作领域应用非常广泛，是当今最流行、最专业的三维设计软件之一。3ds Max 2010 是由 Autodesk 公司最新推出的三维建模、动画渲染软件，它为生动的三维设计领域注入了新鲜的血液。该软件同以往版本相比，功能更加强大，操作更加方便。



技能 1 启动 3ds Max 2010
技能 2 退出 3ds Max 2010
技能 3 新建文件
技能 4 打开文件
技能 5 保存文件
技能 6 保存副本
技能 7 合并场景
技能 8 重置场景
技能 9 导出文件
技能 10 导入文件
技能 11 最大化显示视图

技能 12 缩放显示视图
技能 13 平移视图
技能 14 改变视野大小
技能 15 设置快捷键
技能 16 设置工具栏
技能 17 自定义菜单
技能 18 保存用户界面
技能 19 自定义单位
技能 20 自定义默认环境灯光颜色
技能 21 设置自动备份文件名
技能 22 设置最近打开的文件数量

1.1 启动与退出 3ds Max 2010

技能 1 启动 3ds Max 2010

难度：★★★★★

技能核心：双击桌面图标

视频：光盘/视频/第 1 章/技能 1 启动 3ds Max 2010.swf

时长：57 秒

实战演练

步骤 1 移动鼠标指针至桌面上的 Autodesk 3ds Max 2010 快捷方式图标上，双击鼠标左键，如图 1-1 所示。

步骤 2 弹出启动界面，系统开始加载 Autodesk 3ds Max 2010 应用程序，在界面的下方将显示程序启动信息，如图 1-2 所示。



图 1-1 双击图标

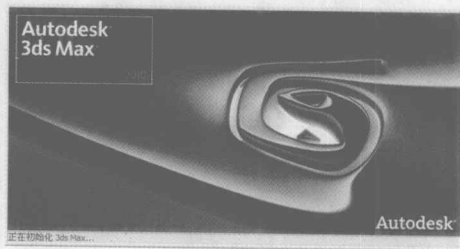


图 1-2 程序启动界面

步骤 3 稍等片刻，将弹出“学习影片”对话框，如图 1-3 所示。

步骤 4 单击“学习影片”对话框右下角的“关闭”按钮，即可进入 Autodesk 3ds Max 2010 的工作界面，如图 1-4 所示。



图 1-3 “学习影片”对话框

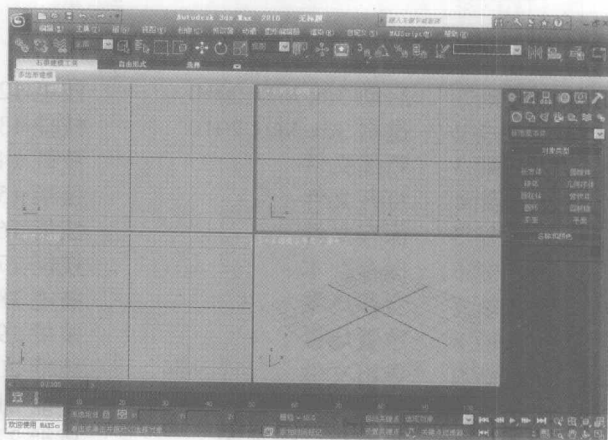


图 1-4 3ds Max 2010 工作界面



技巧点拨

启动 3ds Max 2010 的方法还有以下两种:

- 单击“开始”|“所有程序”|Autodesk|Autodesk 3ds Max 2010 32-bit|“Autodesk 3ds Max 2010 32 位”命令。
- 双击 max 格式的 3ds Max 文件。

技能 2 退出 3ds Max 2010

难度: ★★★★★

技能核心: “退出 3ds Max”按钮

视频: 光盘/视频/第 1 章/技能 2 退出 3ds Max 2010.swf

时长: 24 秒



实战演练

步骤 1 在 3ds Max 2010 窗口中, 单击“菜单浏览器”按钮, 在弹出的下拉菜单中单击“退出 3ds Max”按钮, 如图 1-5 所示。

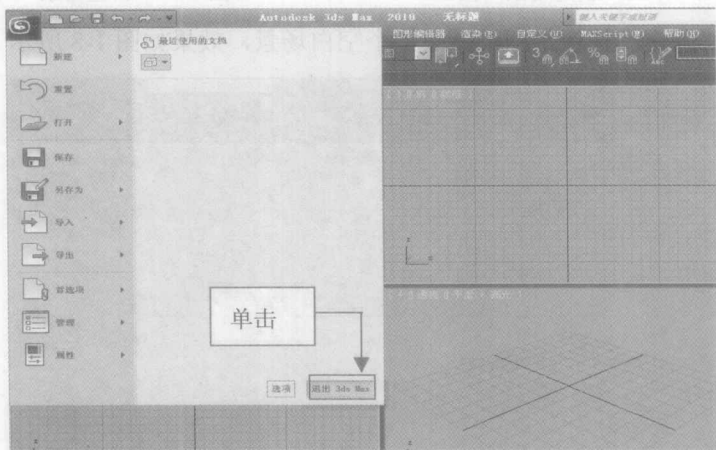


图 1-5 单击“退出 3ds Max”按钮

步骤 2 执行上述操作后, 即可退出 3ds Max 2010。



技巧点拨

除了运用上述方法退出 3ds Max 2010 外, 还有以下 3 种常用的方法:

- 单击程序窗口右上角的“关闭”按钮。
- 按【Alt + F4】组合键。
- 将鼠标指针置于 3ds Max 2010 的标题栏上, 单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择“关闭”选项。



1.2 管理文件



技能 3 新建文件

中文版 3ds Max 从新手到高手完全技能进阶

难度：★★★★★

技能核心：“新建场景”按钮

视频：光盘/视频/第1章/技能3 新建文件.swf

时长：23 秒

实战演练

步骤 1 在快速访问工具栏中单击“新建场景”按钮，如图 1-6 所示。

步骤 2 弹出“新建场景”对话框，选中“新建全部”单选按钮，如图 1-7 所示。



图 1-6 单击“新建场景”按钮



图 1-7 “新建场景”对话框

步骤 3 单击“确定”按钮，即可新建一个空白场景，效果如图 1-8 所示。

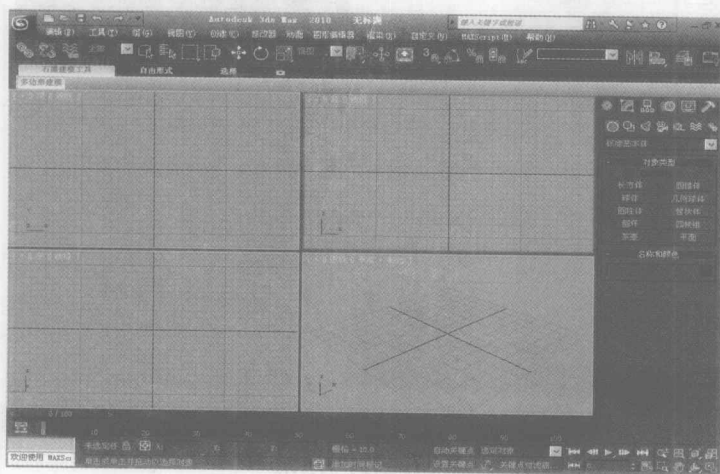


图 1-8 新建空白场景

技能 4 打开文件

素材：光盘/素材/第1章/餐厅一角.max

效果：无

难度：★★★★★

技能核心：“打开文件”按钮

视频：光盘/视频/第1章/技能4 打开文件.swf

时长：31 秒

实战演练

步骤 1 在快速访问工具栏中单击“打开文件”按钮，弹出“打开文件”对话框，选择一幅需要打开的素材模型，如图 1-9 所示。

步骤 2 单击“打开”按钮，即可打开“餐厅一角”场景模型，如图 1-10 所示。



图 1-9 “打开文件”对话框

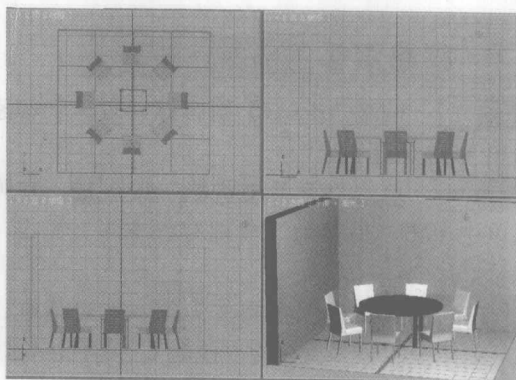


图 1-10 “餐厅一角”场景模型

技能 5 保存文件

素材：无

效果：光盘/效果/第 1 章/技能 5 保存文件.max

难度：★★★★★

技能核心：“保存文件”按钮

视频：光盘/视频/第 1 章/技能 5 保存文件.swf

时长：32 秒

实战演练

步骤 1 在快速访问工具栏中单击“保存文件”按钮，如图 1-11 所示。

步骤 2 弹出“文件另存为”对话框，在“文件名”文本框中输入“技能 5 保存文件”（如图 1-12 所示），单击“保存”按钮，即可保存文件。



技巧点拨

按【Ctrl + S】组合键，可快速保存场景文件。

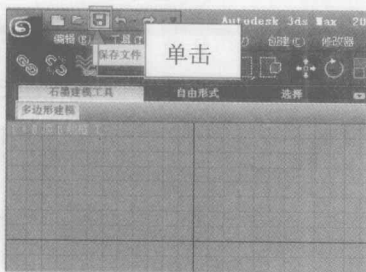


图 1-11 单击“保存文件”按钮



图 1-12 “文件另存为”对话框

技能 6 保存副本

素材：光盘/素材/第 1 章/沙发.max

效果：光盘/效果/第 1 章/技能 6 保存副本.max

难度：★★★★★

技能核心：“保存副本为”命令

视频：光盘/视频/第 1 章/技能 6 保存副本.swf

时长：53 秒

实战演练

步骤 1 按【Ctrl+O】组合键，打开一幅素材模型，如图 1-13 所示。

步骤 2 单击“菜单浏览器”按钮，在弹出的下拉菜单中单击“另存为”|“保存副本为”命令，如图 1-14 所示。

步骤 3 弹出“保存文本为副本”对话框，在“文件名”文件框中输入文件名“技能 6 保存副本”(如图 1-15 所示)，单击“保存”按钮即可保存副本。

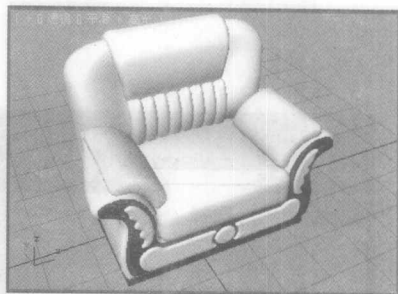


图 1-13 素材模型



图 1-14 单击“保存副本为”命令



图 1-15 “保存文件为副本”对话框



技巧点拨

在 3ds Max 2010 中，保存副本是指保存一份当前的场景副本，但并不改变当前场景文件。在用户创建模型的过程中，要保存其副本，最好在设置名称时按模型的名称进行命名，这样便于日后查找。

技能 7 合并场景

素材：光盘/素材/第 1 章/卧室.max、组合床.max

效果：光盘/效果/第 1 章/技能 7 合并场景.max

难度：★★★★★

技能核心：“合并”命令

视频：光盘/视频/第 1 章/技能 7 合并场景.swf

时长：57 秒



实战演练

步骤 1 按【Ctrl+O】组合键，打开一幅素材模型，如图 1-16 所示。