

设计师 林艺

近 **200** 个
案例的素材文件及
最终
效果文件

近 **300** 个
非常实用的
技巧提示

近 **760** 分钟
全程同步多媒体语音
教学视频

全书 **25** 章
的辅助教学
PPT 课件

从入门
到精通

3ds Max 2012/ VRay 效果图 制作实战 从入门到精通

新视角文化



YZL10890173112

每君 ◎ 编著

✓ **精心设计**

本书结合平常学习、工作和生活中的需求，精心挑选案例，结合应用，力争让读者做到真正的学以致用。

✓ **适合自学**

全书设计了 200 个技能实例和近 300 个技巧提示，由浅入深，从易到难，逐步引导读者系统地掌握软件操作技能和行业知识。

✓ **应用技术参考手册**

全书共 25 章，每一章都是一个技术专题，与实战紧密结合，技巧全面丰富，让您在不知不觉中学习到专业应用案例的制作方法和技巧。

✓ **专业老师讲解**

超大容量的 DVD 多媒体教学光盘，包含了书中近 200 个案例的全程同步多媒体语音视频教学，共 760 分钟，就像有一位专业的老师在您身旁讲解一样。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

设计师 林丁



3ds Max 2012/ VRay 效果图 制作实战 从入门到精通



新视角文化行 王玉梅 胡爱玉 王梅君 ◎ 编著



YZLI0890173112

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

3ds Max 2012/VRay效果图制作实战从入门到精通 /
王玉梅, 胡爱玉, 王梅君编著. — 北京: 人民邮电出版
社, 2013.1

(设计师梦工厂·从入门到精通)

ISBN 978-7-115-29394-7

I. ①3… II. ①王… ②胡… ③王… III. ①三维动
画软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第211589号

内 容 提 要

本书是“从入门到精通”系列图书中的一本。本书根据使用 3ds Max 2012 进行三维效果图制作的特点,精心设计了 200 个实例,循序渐进地讲解了使用 3ds Max 2012 制作专业效果图作品所需要的全部知识。全书共分为 25 章,分别介绍了效果图制作基本操作、标准及扩展基本体、二维线形及二维线形转三维对象、三维对象修改器、高级建模、VRay 基础、3ds Max 材质及贴图、效果图真实材质表现、3ds Max 默认的灯光、真实灯光表现、摄影机的应用、室内装饰物的制作、灯具的制作、家具模型的制作、室内各种墙体的建立、室内各种门窗的建立、室内各种天花的建立、室内效果图的制作、室内效果图的后期处理、室外建筑小品的制作、室外效果图的制作、室外效果图的后期处理、效果图漫游动画的设置等内容。附带的 DVD 光盘包含了书中 200 个案例的多媒体语音视频教学文件、源文件、素材文件、光域网和最终渲染输出文件。

本书采用“完全案例”的编写方式,兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点,技术实用,讲解清晰,既可作为室内外设计人员的参考手册,也可以供各类电脑设计培训班作为学习教材。

设计师梦工厂·从入门到精通

3ds Max 2012/VRay 效果图制作实战从入门到精通

◆ 编 著 新视角文化行 王玉梅 胡爱玉 王梅君
责任编辑 郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市潮河印业有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 29.75 彩插: 4
字数: 933 千字 2013 年 1 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2013 年 1 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-29394-7

定价: 59.00 元(附 1DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言

Preface

3ds Max 2012/VRay 效果图制作实战从入门到精通

关于本系列图书

感谢您翻开本系列图书。在茫茫的书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您为自己是否能做出书中的案例效果而担心，或许您为了自己应该买一本入门教材而苦恼，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……

现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系统，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种形式编写，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的 DVD 多媒体教学光盘包含书中所有案例的视频教程、源文件和素材文件。希望通过本系列书能够帮助您解决学习中的难题，提高技巧水平，快速成为高手。

■ **自学教程。**书中设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

■ **技术手册。**一方面，书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

■ **应用技巧参考手册。**书中把许多大的案例化整为零，让您在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和流程，书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您进行点拨，到了一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

■ **老师讲解。**每本书都附带了 CD 或 DVD 多媒体教学光盘，每个案例都有详细的语音视频讲解，就像有一位专业的老师在您旁边一样，您不仅可以通过本系列图书研究每一个操作细节，而且还可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

本系列图书已推出如下品种。

3ds Max 2011 中文版/VRay 效果图制作从入门到精通（全彩超值版）	Flash CS5 动画制作实战从入门到精通（全彩超值版）
Photoshop CS5 平面设计实战从入门到精通（全彩超值版）	Illustrator CS5 实践从入门到精通
Photoshop CS5 中文版从入门到精通（全彩超值版）	Premiere Pro CS5 视频编辑剪辑实战从入门到精通（全彩超值版）
CorelDRAW X5 实战从入门到精通（全彩超值版）	Maya 2011 从入门到精通（全彩超值版）
3ds Max 2011 中文版从入门到精通（全彩超值版）	3ds Max 2010 中文版实战从入门到精通
AutoCAD 2011 中文版机械设计实战从入门到精通（全彩超值版）	AutoCAD 2011 中文版建筑设计实战从入门到精通
会声会影 X3 实战从入门到精通全彩版	Photoshop CS5 中文版实战从入门到精通（全彩超值版）
After Effects CS5 影视后期合成实战从入门到精通（全彩超值版）	3ds Max 2011 中文版从入门到精通



关于本书

全书共分 25 章，结构安排得当，重点突出，实例的设置严格遵循实际的操作规范，使读者能够学以致用。

本书首先讲解了 3ds Max 2012 的基本技术，包括工作界面、基础操作、基本体建模、二维线形建模、二维转三维建模的基本操作、使用三维修改器进行建模的操作方法、高级建模的应用、VRay 渲染设置技巧、材质表现的应用、灯光和摄影机的应用；然后从提升效果图制作技能的角度出发，逐渐深入讲解，内容包括室内装饰物的制作、室内各种灯具的制作、室内各种家具的制作、室外建筑构件的制作；最后，通过综合应用案例的实战练习，学习专业效果图的制作，包括室内效果图的制作、室外效果图的制作、室内效果图的后期处理、室外效果图的后期处理和效果图漫游动画的设置等内容。

本书特点如下。

- 案例教程

全书精心设计了 200 个案例，由浅入深、由易到难，让您在循序渐进的实战中学习到软件的基础知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识和技巧。

- 技术手册

书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

- 老师讲解

本书附带 DVD 多媒体教学光盘，每个案例都有详细的动态演示和声音解说，就像有一位专业的老师在您身旁亲自授课。您不仅可以通过书本研究每一个操作细节，还可以通过多媒体教学领悟到更多技巧。

本书由新视角文化行总策划，在编写的过程中承蒙广大业内同仁的不吝赐教，使得本书在编写内容上更贴近实际，谨在此一并表示由衷的感谢。如对本书有好的意见或建议，可以与本书作者直接联系（E-mail: nvangle@163.com），也可以与本书的策划编辑郭发明（guofaming@ptpress.com.cn）取得联系。

新视角文化行

2012 年 10 月

目 录

Contents

第 1 章 绘制基本几何图形结构	8
实例 1 认识用户界面	8
实例 2 设置个性化界面	9
实例 3 自定义视图布局	10
实例 4 设置自定义菜单	12
实例 5 自定义工具栏按钮	13
实例 6 设置右键菜单	14
实例 7 设置命令面板及调用	15
实例 8 设置界面颜色	17
实例 9 设置快捷键	18
实例 10 设置单位	19
实例 11 复制对象	20
实例 12 阵列对象	22
实例 13 对齐操作	24
实例 14 组的使用	25
实例 15 捕捉的使用	26
第 2 章 标准基本体的应用	28
实例 16 玻璃茶几	28
实例 17 电脑桌	30
实例 18 餐桌	33
实例 19 时尚地灯	35
实例 20 中式吊灯	37
实例 21 液晶电视	39
实例 22 电视柜	40
实例 23 高脚凳	42
第 3 章 扩展及特殊基本体的应用	45
实例 24 单人沙发	45
实例 25 凳子	47
实例 26 装饰柱	49
实例 27 艺术茶几	50
实例 28 套几	51
实例 29 旋转楼梯	53
实例 30 推拉门	54
实例 31 旋开窗	55
第 4 章 二维线形的应用	57
实例 32 铁艺圆凳	57
实例 33 铁艺扶手	59
实例 34 中式花饰	62
实例 35 搁物架	63
实例 36 垃圾筒	66
实例 37 衣架	69
第 5 章 二维线形转三维对象的应用	71
实例 38 【挤出】——墙体	71



实例 39 【挤出】——窗格	76	实例 83 【位图】贴图	169
实例 40 【车削】——果盘	78	实例 84 【光线跟踪】贴图	170
实例 41 【车削】——台灯	80	实例 85 【平面镜】贴图	172
实例 42 【倒角】——休闲沙发	81	实例 86 【棋盘格】贴图	173
实例 43 【倒角】——装饰架	83	实例 87 【平铺】贴图	174
实例 44 【倒角剖面】——门及门套	85	实例 88 【噪波】贴图	175
实例 45 【倒角剖面】——会议桌	87	实例 89 【衰减】贴图	176
实例 46 【放样】——窗帘	89	实例 90 【渐变】贴图	178
实例 47 【放样】——中式台灯	91	第 10 章 效果图真实材质的表现	180
实例 48 【多截面放样】——圆桌布	93	实例 91 乳胶漆材质	180
实例 49 【多截面放样】——欧式柱	95	实例 92 清玻璃材质	182
第 6 章 三维对象修改器的应用	98	实例 93 磨砂玻璃材质	183
实例 50 【弯曲】——旋转楼梯	98	实例 94 不锈钢材质	184
实例 51 【弯曲】——弧形墙	100	实例 95 白陶瓷材质	186
实例 52 【扭曲】——装饰柱	103	实例 96 木纹材质	187
实例 53 【扭曲】——花瓶	104	实例 97 沙发布纹材质	188
实例 54 【锥化】——石桌石凳	106	实例 98 沙发靠垫材质	190
实例 55 【锥化】——台灯	107	实例 99 【VRay_置换修改】表现地毯	192
实例 56 【噪波】——山形	109	实例 100 【VR 毛发】表现地毯	193
实例 57 【噪波】——床垫	111	实例 101 木地板材质	195
实例 58 【晶格】——装饰摆件	112	实例 102 大理石地面	197
实例 59 【晶格】——珠帘	114	实例 103 室外水材质	198
实例 60 【编辑网格】——显示器	115	实例 104 砖墙材质	199
实例 61 【编辑网格】——方形装饰柱	117	实例 105 透空贴图	200
实例 62 【FFD 长方体】——枕头	118	实例 106 材质库的建立及调用	201
实例 63 【FFD 长方体】——休闲沙发	120	第 11 章 3ds Max 默认的灯光	205
实例 64 【布尔】——时尚凳	121	实例 107 点光源	205
实例 65 【超级布尔】——椭圆镜及搁板	123	实例 108 线光源	208
第 7 章 高级建模工具的应用	126	实例 109 矩形光源	210
实例 66 【NURBS 曲面】——双人床罩	126	实例 110 目标聚光灯	212
实例 67 【面片栅格】——单人床	128	实例 111 目标平行光	215
实例 68 【网格平滑】——靠垫	130	实例 112 泛光灯	217
实例 69 【可编辑多边形】——餐桌餐椅	131	实例 113 天光	219
实例 70 【可编辑多边形】——咖啡杯	136	实例 114 体积光	221
实例 71 【可编辑多边形】——电脑椅	140	第 12 章 真实灯光的表现	223
第 8 章 VRay 基础	144	实例 115 VR_光源	223
实例 72 指定 VRay 渲染器	144	实例 116 VR_太阳	225
实例 73 VRay 的整体介绍	145	实例 117 【Web】(光域网)的使用	226
实例 74 光子图的保存与调用	149	实例 118 直型灯槽效果	228
实例 75 VRay 的【景深】效果	151	实例 119 复杂型灯槽效果	229
实例 76 VRay 的【高动态范围贴图】	153	实例 120 室内日光效果	231
实例 77 VRay 的【焦散】效果	156	实例 121 室内夜景效果	233
第 9 章 3ds Max 材质及贴图的应用	159	实例 122 室外日景效果	235
实例 78 认识材质编辑器	159	实例 123 室外夜景效果	238
实例 79 【混合】材质	161	实例 124 霓虹灯效果	241
实例 80 【多维/子对象】材质	164	第 13 章 摄影机的应用	243
实例 81 【双面】材质	166	实例 125 如何快速设置摄影机	243
实例 82 【光线跟踪】材质	168	实例 126 摄影机景深的使用	245

实例 127 厨房摄影机的设置	246	实例 165 公共卫生间门、窗的制作	334
实例 128 商业大楼摄影机的设置	248	第 19 章 室内各种天花的建立	337
第 14 章 室内装饰物的制作	251	实例 166 客厅天花的制作	337
实例 129 装饰瓶	251	实例 167 卧室天花的制作	339
实例 130 青花瓶	252	实例 168 公共卫生间天花的制作	341
实例 131 玻璃装饰画	253	实例 169 方格天花的制作	343
实例 132 地球仪	254	实例 170 栅格天花的制作	344
实例 133 铁艺果盘	256	第 20 章 室内效果图的制作	347
实例 134 碗盘架	258	实例 171 家装——中式客厅的制作	347
实例 135 艺术瓶	259	实例 172 家装——现代卧室的制作	355
第 15 章 室内各种灯具的制作	261	实例 173 家装——东南亚书房的制作	361
实例 136 玻璃吊灯	261	实例 174 工装——茶楼的制作	368
实例 137 餐厅吊灯	264	第 21 章 室内效果图的后期处理	373
实例 138 现代吊灯	265	实例 175 客厅的后期处理	373
实例 139 筒式壁灯	267	实例 176 现代卧室的后期处理	376
实例 140 现代落地灯	269	实例 177 茶楼的后期处理	379
实例 141 现代射灯	271	实例 178 制作室内彩色平面图	382
实例 142 现代台灯	273	第 22 章 室外建筑小品的制作	390
实例 143 方筒灯	277	实例 179 廊架	390
实例 144 镜前灯	279	实例 180 凉亭	393
第 16 章 室内家具模型的制作	282	实例 181 候车亭	395
实例 145 现代茶几	282	实例 182 路灯	398
实例 146 现代组合沙发	284	实例 183 路旗广告	399
实例 147 现代双人床	288	实例 184 花坛座	402
实例 148 中式餐椅	290	实例 185 阳台护栏	403
实例 149 休闲凳	296	实例 186 喷泉	407
实例 150 中式电视柜	298	实例 187 遮阳伞	411
实例 151 屏风	301	实例 188 公共座椅	416
实例 152 书架	303	第 23 章 室外效果图的制作	419
实例 153 洗手盆	305	实例 189 门头效果图的制作	419
实例 154 会议桌	309	实例 190 办公楼效果图的制作	425
实例 155 会议椅	310	实例 191 住宅效果图的制作	436
第 17 章 室内各种墙体的建立	314	实例 192 别墅效果图的表现	443
实例 156 中式客厅墙体的建立	314	实例 193 商业大楼的表现	448
实例 157 现代卧室墙体的建立	317	第 24 章 室外效果图的后期处理	452
实例 158 厨房墙体的建立	319	实例 194 门头的后期处理	452
实例 159 公共卫生间墙体的建立	320	实例 195 办公楼的后期处理	455
实例 160 家装整体户型墙体的建立	322	实例 196 别墅的后期处理	458
第 18 章 室内各种门窗的建立	325	实例 197 住宅的后期处理	461
实例 161 客厅窗户的制作	325	实例 198 商业大楼的后期处理	466
实例 162 现代卧室飘窗的制作	327	第 25 章 效果图漫游动画的设置	471
实例 163 书房推拉门的制作	329	实例 199 客厅浏览动画的设置	471
实例 164 厨房落地窗的制作	332	实例 200 鸟瞰图浏览动画的设置	473

第1章 绘制基本几何图形结构

本章内容

- 认识用户界面
- 设置个性化界面
- 自定义视图布局
- 设置自定义菜单
- 自定义工具栏按钮
- 设置右键菜单
- 设置命令面板及调用
- 设置界面颜色
- 设置快捷键
- 设置单位
- 复制对象
- 阵列对象
- 对齐操作
- 组的使用
- 捕捉的使用

本章将主要讲解 3ds Max 2012 中文版的界面及基本操作，例如认识用户界面、设置个性化界面、自定义视图布局、菜单及工具栏的定义等，目的是为后面的实例制作打下基础。为了方便学习，我们在编写本书时采用的是 3ds Max 中文版。只有掌握了这些基本操作知识，才能熟练地运用该软件制作出室内外效果图。

Example 实例 1 认识用户界面

视频教程	DVD\视频\第1章\实例 1.avi		
视频长度	1 分钟 40 秒	制作难度	★
技术点睛	熟悉 3ds Max 2012 的操作界面		
思路分析	通过启动 3ds Max 2012 中文版软件来熟悉 3ds Max 2012 界面的组成部分		

双击桌面上的  按钮，启动 3ds Max 2012 中文版，此时等待 5~10 秒钟，就可以看到 3ds Max 2012 中文版的界面了，如图 1-1 所示。



图 1-1 3ds Max 2012 中文版界面

► 技巧

启动 3ds Max 2012 的方法有很多,第1种方法是双击按钮启动,第2种方法是单击【开始】/【所有程序】/【Autodesk】/【Autodesk 3ds Max 2012】选项,第3种方法是双击带有“.max”格式的文件。

大家可以看到与以往版本有所区别的是增加了一个【欢迎使用 3ds Max】窗口,如果你的电脑上面安装了 QuickTime 播放器,就可以单击不同的按钮来观看技能影片。如果要将该窗口关闭,单击按钮就可以了。整个界面我们可以分为 8 部分:标题栏、菜单栏、工具栏、视图区、命令面板、视图控制区、提示及状态栏、动画控制区。

下面对 3ds Max 2012 中文版工作界面的每一部分做简单的介绍。

- **标题栏:**标题栏位于 3ds Max 2012 界面的最顶部,它显示了当前场景文件的文件名、工程目录、软件版本等基本信息。位于标题栏最左边的是 3ds Max 2012 的程序图标,单击它可打开一个图标菜单,其右侧分别是快速访问工具栏、软件名和文件名、信息中心,标题栏的最右边是 Windows 的 3 个基本控制按钮,即最小化、最大化、关闭。

- **菜单栏:**标题栏下面的一行是菜单栏。它与标准的 Windows 文件菜单模式及使用方法基本相同。菜单栏为用户提供了一个用于文件的管理、编辑、渲染及寻找帮助的用户接口。

- **工具栏:**我们把经常用到的命令以工具按钮的形式放在工具栏的不同位置,可以更方便、快捷地使用工具。

- **视图区:**系统默认的视图区模式分为 4 个视图,即顶视图、前视图、左视图和透视图。这 4 个视图区是用户进行操作的主要工作区域,我们还可以通过设定转换成为其他视图区,方法是在视图区的名称上单击鼠标右键,从弹出的菜单中选择视图即可。

- **命令面板:**3ds Max 中包括 (创建)命令面板、 (修改)命令面板、 (层级)命令面板、 (运动)命令面板、 (显示)命令面板及 (工具)命令面板。

- **视图控制区:**在屏幕右下角有 8 个图标按钮,它们是当前激活视图的控制工具,主要用于调整视图显示的大小和方位,如缩放、局部放大、全屏显示、旋转及平移等,其中有些按钮会根据当前被激活视窗的不同而发生变化。

- **提示及状态栏:**状态栏显示的是一些基本的数据,主要用于在建模时,提示及说明造型的空间位置。

- **动画控制区:**动画控制区位于屏幕的下方,此区域的按钮主要用于制作动画时进行动画的记录、动画帧的选择、动画的播放及动画时间的控制。

实例总结

通过认识 3ds Max 2012 中文版软件的工作界面,可以让读者快速理解和掌握软件各个部分的功能。

Example 实例 2 设置个性化界面

视频教程	DVD\视频\第1章\实例 2. avi		
视频长度	1 分钟 38 秒	制作难度	★
技术点睛	设置个性化界面		
思路分析	本实例通过【自定义】/【加载自定义用户界面方案】命令为 3ds Max 设置一个个性化的界面		



操 作 步 骤

步骤 ① 双击桌面上的  按钮，快速启动 3ds Max 2012 中文版。

步骤 ② 执行菜单【自定义】/【加载自定义用户界面方案】命令，在弹出的【加载自定义用户界面方案】对话框中选择 3ds Max 安装路径下的【ui】文件夹，选择【3dsMax2012.ui】选项，单击 **打开(O)** 按钮，如图 1-2 所示。

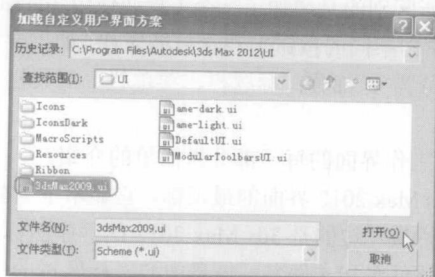


图 1-2 【加载自定义用户界面方案】对话框

步骤 ③ 此时，3ds Max 系统即以【3dsMax2012.ui】系统界面进行显示，如图 1-3 所示。

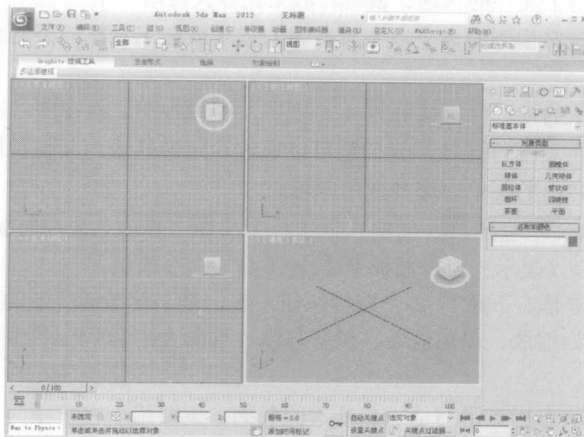


图 1-3 设置界面后的效果

► 技巧

读者如果不喜欢这个界面，可以再重新加载一个 UI 菜单，3ds Max 为我们提供了 4 个界面，DefaultUI.ui 是默认的设置。

本实例详细讲述了如何设置 3ds Max 的个性化界面。

Example 实例 3 自定义视图布局

视频教程	DVD\视频\第 1 章\实例 3.avi		
视频长度	1 分钟 52 秒	制作难度	★
技术点睛	自定义视图布局		
思路分析	本实例通过【视口配置】命令，学习怎样定义一个自己喜欢的视图布局，以及如何调整视图		

操作步骤

步骤 ① 启动 3ds Max 2012 中文版。

步骤 ② 执行菜单【视图】/【视口配置】命令，此时将弹出【视口配置】对话框，激活【布局】选项卡，在其中选择一个自己喜欢的视图布局，然后单击 **确定** 按钮，如图 1-4 所示。

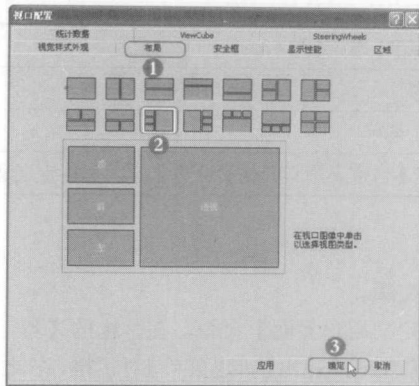


图 1-4 【视口配置】对话框

技巧

读者将鼠标指针放在中间的分割线上，当鼠标指针变成双向箭头时即可移动视图的大小及位置。

步骤 ③ 修改后的视图布局如图 1-5 所示。

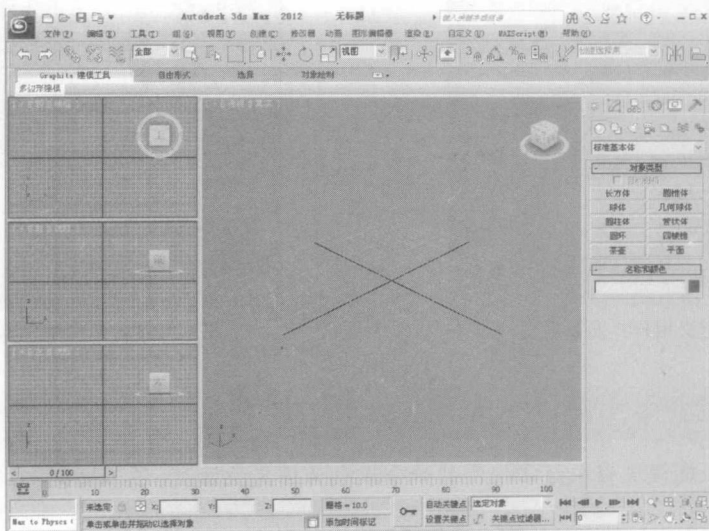


图 1-5 修改视图布局后的效果

技巧

读者如果不喜欢这个界面布局，可以再重选择一种，3ds Max 为我们提供了 14 种界面布局方式，右下角的布局模式是系统默认的视图形式。



实例总结

本实例学习了怎样通过【视口配置】命令来设置 3ds Max 的视图布局。

Example 实例 4 设置自定义菜单

视频教程	DVD\视频\第 1 章\实例 4. avi		
视频长度	4 分钟 26 秒	制作难度	★
技术点睛	设置自定义菜单		
思路分析	本实例通过【自定义用户界面】命令来学习怎样定义适合自己的菜单		

操作步骤

步骤 (1) 启动 3ds Max 2012 中文版。

步骤 (2) 菜单【自定义】/【自定义用户界面】命令，在弹出的【自定义用户界面】对话框中选择【菜单】选项卡，单击 **新建...** 按钮，弹出【新建菜单】对话框，在此对话框中输入名字后单击 **确定** 按钮，如图 1-6 所示。此时在对话框左下方就出现了一个“常用命令”菜单项，可以将其拖到右面的主菜单栏窗口中。

步骤 (3) 在对话框左下方选择【常用命令】菜单项，然后按住鼠标左键将其拖动到窗口的右下方，如图 1-7 所示。

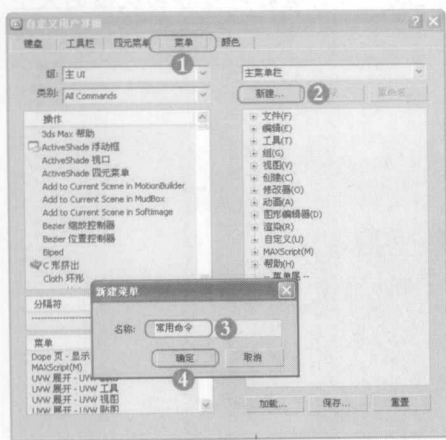


图 1-6 【自定义用户界面】对话框

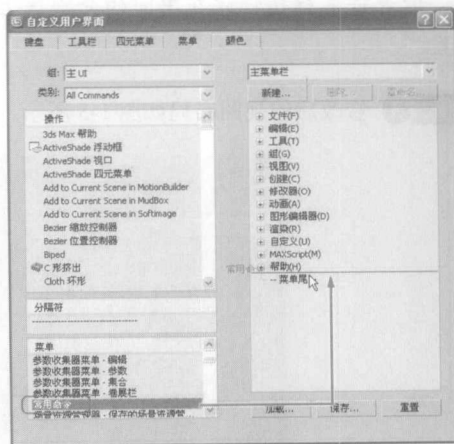


图 1-7 【自定义用户界面】对话框

技巧

我们可以将在建模过程中经常使用的命令设置为固定快捷键，便于快捷、准确地制作效果图。

步骤 (4) 在【类别】右侧的下拉列表中选择【Modifiers】项，在下方的窗口中选择【FFD 长方体修改器】，将其拖动到“常用命令”的下方，如图 1-8 所示。

步骤 (5) 使用上述同样的方法将所需要的命令拖动到“常用命令”的下方。

技巧

我们可以将这个菜单栏保存，如果不喜欢这个设置时可单击 **重置** 按钮取消设置。

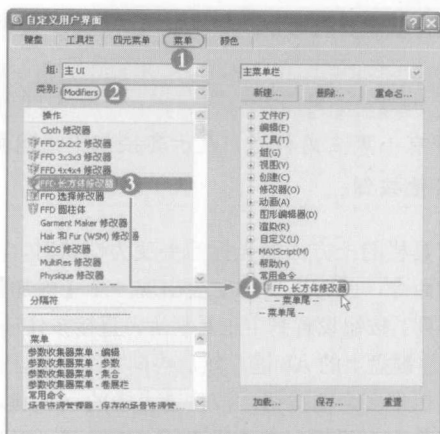


图 1-8 拖动所需要的命令

实例总结

本实例通过自定义一个菜单详细讲述了菜单栏的设置方法。

Example 实例 5 自定义工具栏按钮

视频教程	DVD\视频\第1章\实例 5.avi		
视频长度	2 分钟 12 秒	制作难度	★
技术点睛	自定义工具栏按钮		
思路分析	本实例通过【自定义用户界面】命令来学习怎样设置、添加工具栏上的命令按钮。使用此方法将自己常用的命令按钮设置于工具栏上，以提高工作效率		

操作步骤

- 步骤 (1)** 启动 3ds Max 2012 中文版。
- 步骤 (2)** 执行菜单【自定义】/【自定义用户界面】命令，在弹出的【自定义用户界面】对话框中选择【工具栏】选项卡，选择【层管理】项，然后拖动此项到主工具栏处，此时在主工具栏上就有了 (层管理) 按钮，如图 1-9 所示。

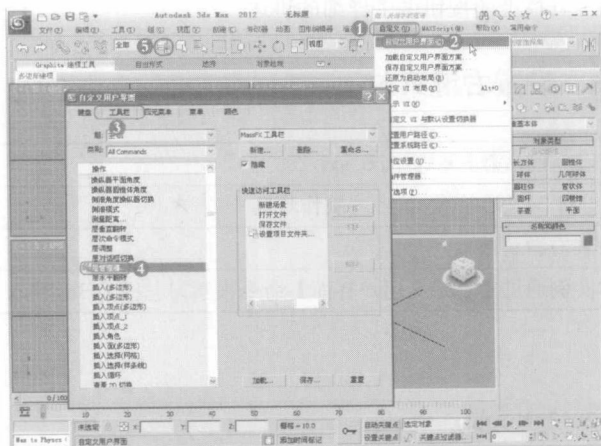


图 1-9 将【层管理器】自定义到主工具栏上



步骤 (3) 使用同样的方法可以将所需要的命令添加到主工具栏上, 关闭【自定义用户界面】对话框。

► 技巧

如果工具栏按钮右下方带有小黑三角样式, 表示其按钮下还隐藏了其他按钮, 用鼠标按住此按钮不放, 可显示出隐藏的其他按钮。

步骤 (4) 将鼠标指针放在主工具栏的上方, 当光标箭头变为 ☞ 状时, 单击鼠标右键, 会弹出右键快捷菜单, 选择【附加】命令, 此时在窗口中会出现一个【附加】工具栏。

步骤 (5) 如果我们要将 ☞ (阵列) 按钮设置到主工具栏上, 直接按住 ☞ (阵列) 项往主工具栏上拖动是无效的, 这时需要按住键盘上的 Alt 键, 然后再向主工具栏上拖动就可以了, 如图 1-10 所示。

步骤 (6) 如果我们要删除工具栏中多余的按钮, 按住键盘中的 Alt 键, 单击并向视图中拖动不想要的按钮, 此时弹出【确认】对话框, 单击 ☞ 按钮就可以将主工具栏上定义的按钮删除, 如图 1-11 所示。



图 1-10 定义的阵列按钮

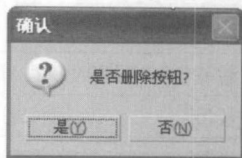


图 1-11 删除按钮

► 技巧

我们可以根据实际工作情况在工具栏中保留常用的工具, 将不常用的工具删除, 便于增大工作界面。

实例总结

本实例对添加或删除工具栏上的按钮做了详细的讲述。

Example 实例 6 设置右键菜单

视频教程	DVD\视频\第 1 章\实例 6. avi		
视频长度	1 分钟 31 秒	制作难度	★
技术点睛	设置右键菜单		
思路分析	本实例通过【自定义用户界面】命令来学习怎样为 3ds Max 2012 设置右键快捷菜单		

操作步骤

步骤 (1) 启动 3ds Max 2012 中文版。

步骤 (2) 执行菜单【自定义】/【自定义用户界面】命令, 在弹出的【自定义用户界面】对话框中选择【四

元菜单】选项卡，选择【阵列】选项，然后将其拖动到右侧窗口中，如图 1-12 所示。

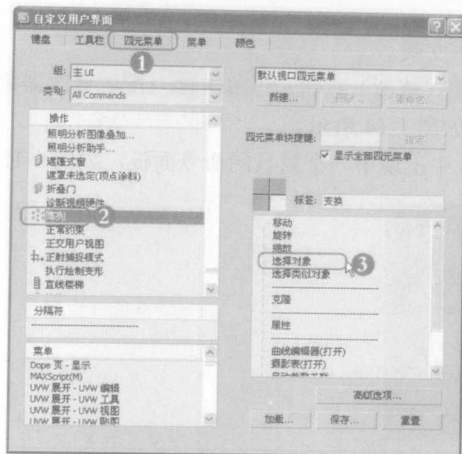
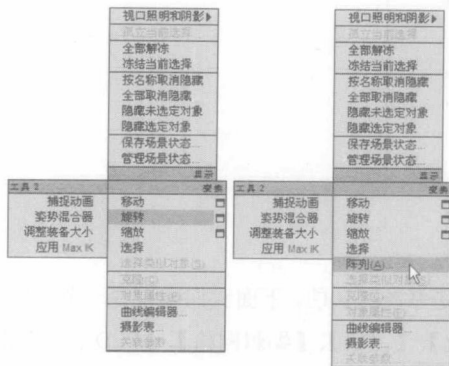


图 1-12 【定义用户界面】对话框

步骤 (3) 此时我们已将【阵列】命令设置为右键快捷菜单，如图 1-13 所示。



未设置右键菜单 已设置右键菜单

图 1-13 菜单设置前后的效果

技巧

我们可以按照上述方法将常用命令设置为右键菜单，便于在工作中提高作图效率。

实例总结

本实例详细讲述了如何将【阵列】命令设置为右键菜单。

Example 实例 7 设置命令面板及调用

视频教程	DVD\视频第1章\实例 7.avi		
视频长度	3 分钟 19 秒	制作难度	★
技术点睛	设置命令面板及调用		
思路分析	本实例通过使用命令面板中的【配置修改器集】来设置一个方便的命令面板		



操作 步骤

- 步骤 1** 启动 3ds Max 2012 中文版。
- 步骤 2** 单击命令面板中的 (修改) 按钮, 再单击 (配置修改器集) 按钮, 在弹出的菜单中选择【显示按钮】命令, 如图 1-14 所示。
- 步骤 3** 此时在修改命令面板中出现了默认的命令面板, 如图 1-15 所示。

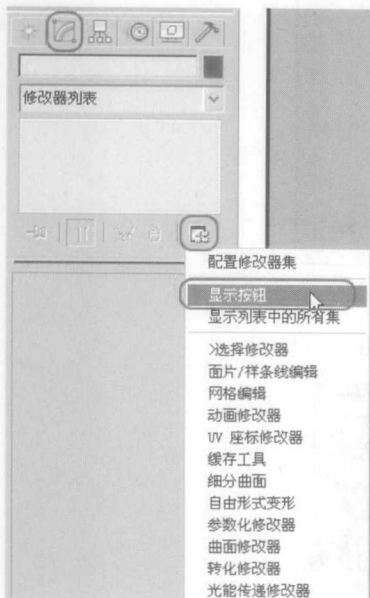


图 1-14 修改命令面板

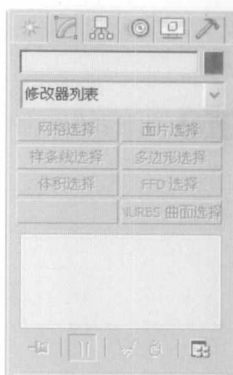


图 1-15 默认命令面板

这个面板中提供的修改命令是系统默认的, 下面我们来设置一个常用的修改命令面板, 例如【挤出】、【车削】、【倒角】、【弯曲】、【锥化】、【晶格】、【编辑网格】、【FFD 长方体】等。

- 步骤 4** 单击 (配置修改器集) 按钮, 在弹出的菜单中选择【配置修改器集】命令, 此时弹出【配置修改器集】对话框, 在【修改器】下面的窗口列表中选择所需要的命令, 然后按住鼠标左键将其拖动到右侧按钮上, 如图 1-16 所示。
- 步骤 5** 使用同样的方法将所需要的命令拖过去, 按钮的数量也可以自行设置, 设置完成后可以将这个命令面板保存, 如图 1-17 所示。

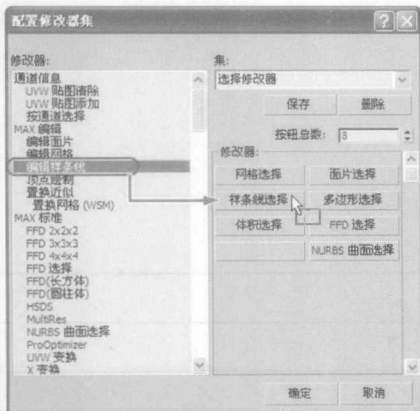


图 1-16 【配置修改器集】对话框

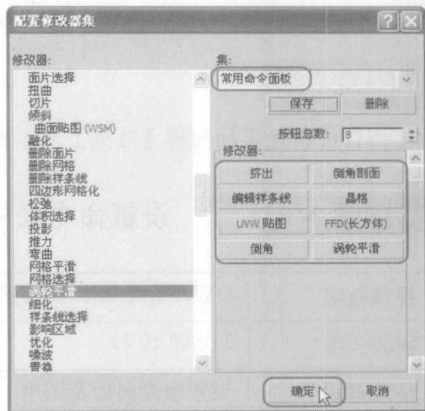


图 1-17 自行设置的命令面板