

流行软件经典实例 **百分百**

中文

Perfect instance

3DS MAX 6.0

经典实例 **百分百**

本书编委会 编



精彩光盘内容：包含所有案例的原始文件
和部分精彩实例的多媒体教学演示，供读
者学习使用

 西北工业大学出版社

华北水利水电学院图书馆



207248959

TP391.41

Z6951

流行软件经典实例百分百

中文 3DS MAX 6.0

经典实例百分百

本书编委会 编



TP391.41
Z6951

西北工业大学出版社

724395

【内容提要】本书通过基础知识的讲解和 100 个实例的创作过程,充分展示了 3DS MAX 6.0 这款软件的强大功能和使用技巧。本书共分为六章:基础知识、日常用品、文体用品、家具建模、光效动画和效果图制作,分别讲解如何用 3DS MAX 6.0 实现三维创作,具有较高的实用性与指导性。

本书适用范围广泛,既适合于工业包装设计、室内装潢设计、建筑外观设计、动画制作设计等领域的专业设计人员,又适合于不同层次培训班用做教材,同时适用于对三维制作和处理感兴趣的普通计算机爱好者。

图书在版编目(CIP)数据

中文 3DS MAX 6.0 经典实例百分百/《中文 3DS MAX 6.0 经典实例百分百》编委会编. —西安:西北工业大学出版社, 2004.8

(流行软件经典实例百分百)

ISBN 7-5612-1714-5

I. 中… II. 中… III. 三维—动画—图形软件, 3DS MAX 6.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 068973 号

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号 邮编:710072 电话:029-88493844

网 址:www.nwpup.com

印 刷 者:陕西向阳印务有限公司

印 张:212

字 数:5 688 千字

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

版 次:2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷

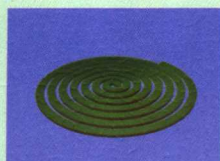
定 价:258.00 元(共 7 册,本册 45.00 元)(本册附赠 1CD)



3DS MAX 6.0



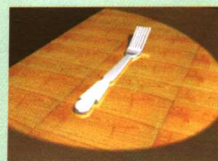
实例1



实例3



实例3



实例4



实例5



实例6



实例7



实例8



实例9



实例10



实例11



实例12



实例13



实例14



实例15



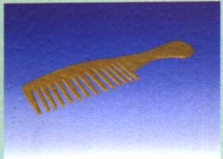
实例16



实例17



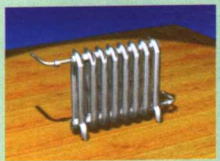
实例18



实例19



实例20



实例21



实例22



实例23



实例24



实例25



经典实例 百分百



3DS MAX 6.0 ● ● ● ● ● ●



实例26



实例27



实例28



实例29



实例30



实例31



实例32



实例33



实例34



实例35



实例36



实例37



实例38



实例39



实例40



实例41



实例42



实例43



实例44



实例45



实例46



实例47



实例48



实例49



实例50



经典实例 百分百



3DS MAX 6.0 ●●●●●●



实例51



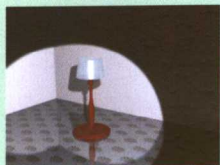
实例52



实例53



实例54



实例55



实例56



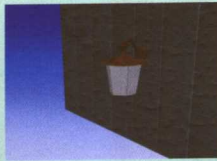
实例57



实例58



实例59



实例60



实例61



实例62



实例63



实例64



实例65



实例66



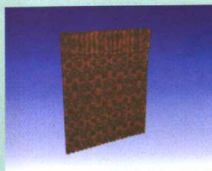
实例67



实例68



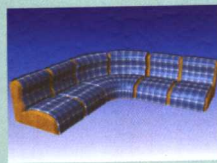
实例69



实例70



实例71



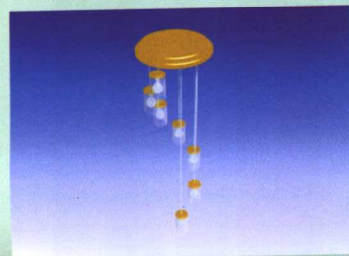
实例72



实例73



实例74



实例75

2017/3



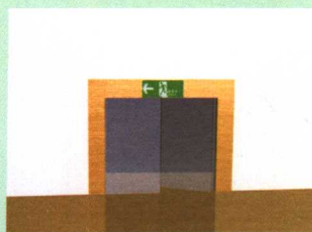
经典实例 百发百中



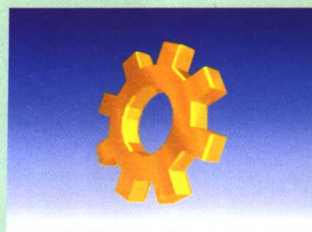
3DS MAX 6.0 ● ● ● ● ●



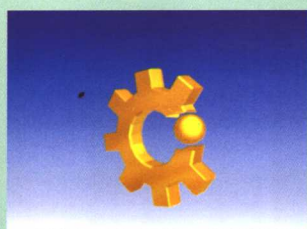
实例76



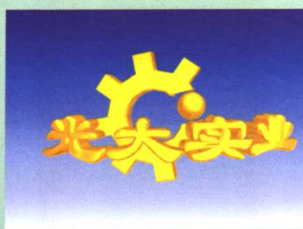
实例77



实例78



实例79



实例80



实例81



实例82



实例83



实例84



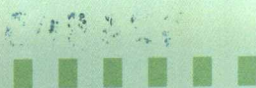
实例85



实例86—93



实例94—100



经典实例 百分百

前言

3DS MAX 是由美国 Discreet 公司开发的一种计算机图形图像设计软件,是目前最流行、功能最强大的图形图像设计软件之一。3DS MAX 常用于电脑建筑设计、效果图制作以及三维动画制作。

针对 3DS MAX 软件应用之广泛,我们对当前图书市场上有关 3DS MAX 类图书进行了调查、总结和分析,同时还考虑到初学者在 3DS MAX 软件学习过程中的实际需求,编写了这套“流行软件经典实例百分百”系列丛书,《中文 3DS MAX 6.0 经典实例百分百》是其中之一。

目前市场上销售的此类丛书存在的主要不足:

- ◆ 多数没有入门知识和基本操作,初学者很难快速入门。
- ◆ 例子类型也不明确,实用性不强。

本套丛书的特点:

- ◆ 本套丛书中针对每个软件都用很简短的篇幅来讲解入门知识和基本操作。
- ◆ 本套丛书分类明确,将实例细分为“基础实例”、“综合实例”和“练习提高”3种,使读者可以“例尽其用”。

本套丛书的具体结构:

- ◆ 基础知识
- ◆ 基础实例
- ◆ 综合实例
- ◆ 练习提高

本套丛书的体例图标:



: 创作的最终目的。



: 创作过程中的注意事项。



: 具体的创作过程。

本书由《中文 3DS MAX 6.0 经典实例百分百》编委会编写,编委会成员为:侯沛勇、李杰、杨军、张卫红。

由于编者的水平和经验所限,书中难免存在错漏和不完善之处,敬请读者批评指正。

编者

目 录

第一章 基础知识.....	1
第一节 3DS MAX 6.0 系统初识.....	2
一、3DS MAX 6.0 系统的汉化.....	2
二、常用快捷键.....	2
三、窗口类型.....	3
四、鼠标右键.....	3
第二节 3DS MAX 6.0 系统界面简介.....	4
一、3DS MAX 6.0 界面基本布局.....	4
二、视图区.....	5
三、视图控制区.....	6
四、工具栏.....	8
五、动画控制区.....	10
六、命令面板.....	10
七、创建命令面板.....	11
八、创建三维物体命令面板.....	13
九、标准三维物体的生成.....	14
第三节 高级三维物体的生成.....	18
第四节 材质编辑器介绍.....	21
第五节 文件的格式.....	24
第六节 效果图制作的一般步骤.....	24
第七节 如何提高效果图的制作效率.....	25
第八节 本章小结.....	28
第二章 日常用品.....	29
实例 1 插 头.....	30
实例 2 蚊 香.....	36
实例 3 饮水机.....	39
实例 4 叉 子.....	43
实例 5 厨房涮洗池.....	47
实例 6 阀 门.....	54
实例 7 飞 镖.....	61
实例 8 罐 头.....	66

实例 9	铝 锅	72
实例 10	小 号	76
实例 11	火 柴	83
实例 12	金属水桶	88
实例 13	警示牌	93
实例 14	自行车锁	97
实例 15	咖啡杯	101
实例 16	蜡 烛	105
实例 17	灭火器	109
实例 18	飞机模型	116
实例 19	木 梳	122
实例 20	木 桶	125
实例 21	散热器	129
实例 22	洒水壶	136
实例 23	圣诞靴	143
实例 24	水 杯	148
实例 25	摇 铃	151

第三章 文体用品.....155

实例 26	奖 杯	156
实例 27	胶带夹	162
实例 28	台历架	169
实例 29	软 盘	174
实例 30	鼠 标	181
实例 31	竖 琴	188
实例 32	铁 锹	195
实例 33	鞍 马	201
实例 34	小钉耙	205
实例 35	硬件狗	209
实例 36	足 球	216

第四章 家具建模.....221

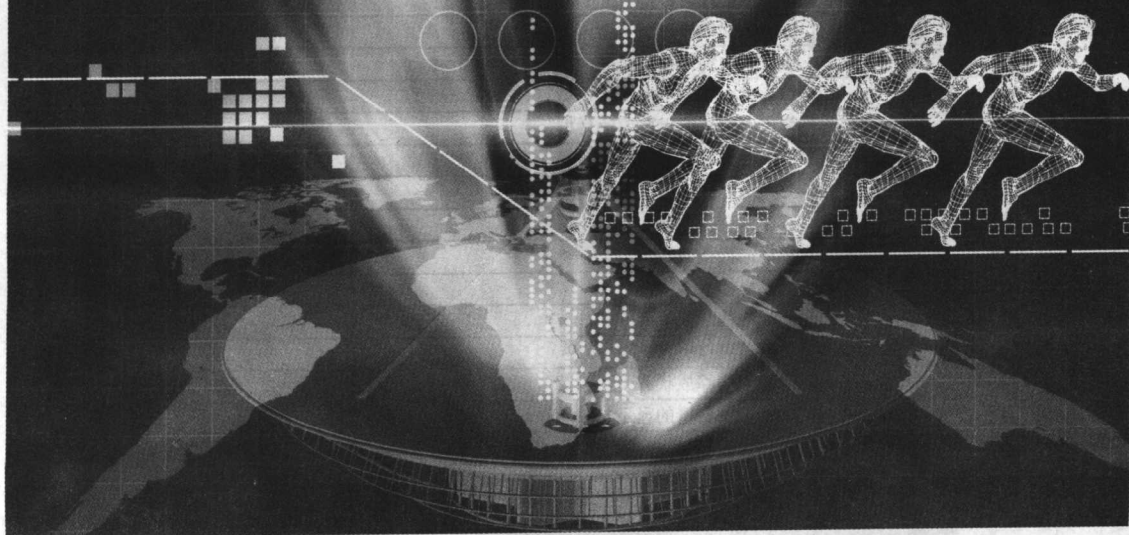
实例 37	沙发（一）	222
实例 38	沙发（二）	231
实例 39	沙发（三）	238

实例 40	沙发 (四)	245
实例 41	沙发 (五)	251
实例 42	椅子 (一)	256
实例 43	椅子 (二)	264
实例 44	椅子 (三)	270
实例 45	椅子 (四)	277
实例 46	椅子 (五)	284
实例 47	长条桌	289
实例 48	台 灯	296
实例 49	花纹台灯	300
实例 50	金属壁灯	305
实例 51	花盆式吊灯	312
实例 52	家用吊灯	317
实例 53	办公桌	324
实例 54	玻璃吊灯	330
实例 55	金属落地灯	336
实例 56	花布沙发	339
实例 57	陶瓷台灯	346
实例 58	小玻璃桌	350
实例 59	古式储物柜	354
实例 60	仿古壁灯	361
实例 61	餐桌 (一)	366
实例 62	餐桌 (二)	375
实例 63	旋转式办公桌	380
实例 64	木质电视机柜	389
实例 65	单人床	395
实例 66	床头柜	400
实例 67	双人床	404
实例 68	带柜双人床	410
实例 69	客厅窗帘	418
实例 70	卧室窗帘	422
实例 71	窗 户	425
实例 72	包间沙发	429
实例 73	卧室台灯	434
实例 74	金属吊灯	438
实例 75	旋转式吊灯	444

实例 76 旋转式沙发	448
实例 77 安全门	454
第五章 光效动画	459
实例 78 光大实业（一）	460
实例 79 光大实业（二）	464
实例 80 光大实业（三）	468
实例 81 光大实业（四）	471
实例 82 CCTV（一）	474
实例 83 CCTV（二）	478
实例 84 CCTV（三）	481
实例 85 CCTV（四）	484
第六章 效果图制作	487
实例 86 办公楼的制作（一）	488
实例 87 办公楼的制作（二）	496
实例 88 办公楼的制作（三）	505
实例 89 办公楼的制作（四）	509
实例 90 办公楼的制作（五）	514
实例 91 办公楼的制作（六）	519
实例 92 办公楼的制作（七）	525
实例 93 办公楼的制作（八）	528
实例 94 宾馆走廊的制作（一）	535
实例 95 宾馆走廊的制作（二）	541
实例 96 宾馆走廊的制作（三）	544
实例 97 宾馆走廊的制作（四）	546
实例 98 宾馆走廊的制作（五）	549
实例 99 宾馆走廊的制作（六）	551
实例 100 宾馆走廊的制作（七）	555

第一章

基础知识



3DS MAX 是 Discreet 公司推出的一种功能强大的三维动画制作软件。其最早的 1.0 版本于 1996 年初发布,至今已升级为 6.0 版本,最新版本相对于以前的版本而言,无论是在软件的功能还是在内部算法上都有了显著的改进。随着国内建筑、装潢行业的蓬勃发展,越来越多的人开始使用 3DS MAX 进行建筑设计和效果图制作,因其强大的功能和方便的制作已成为室内外建筑装潢设计师的得力助手。3DS MAX 6.0 软件中的命令和工具繁多,但实际上学习制作效果图并不需要掌握 3DS MAX 6.0 中所有的命令全部掌握,只要熟练掌握命令面板和工具栏上的几百个命令和工具,就可以在 3DS MAX 6.0 中尽情地发挥自己的想像力,制作出极富真实感的作品。

第一节 3DS MAX 6.0 系统初识

一、3DS MAX 6.0 系统的汉化

在进入 3DS MAX 6.0 系统之后,一般可以先启动“东方快车 XP”将其汉化。

启动“东方快车 XP”软件系统的步骤如下:

(1) 单击 Windows 2000 任务栏左下方的  按钮。

(2) 选择  程序(E) →  东方快车XP →  东方快车XP 命令。

(3) “东方快车 XP”在启动后会在 Windows 桌面的上方出现一组快捷按钮,单击  按钮,在下拉列表中选择  汉化方式:取消汉化 中的  全部汉化 命令。

二、常用快捷键

在制作效果图时,经常会使用一些快捷键,或是与键盘上的 Shift, Ctrl, Alt 键配合使用,以达到比较快捷的效果。

下面以列表的方式给出经常使用的快捷键,如表 1.1 所示。

表 1.1 常用快捷键

快捷键	功能
数字 2 键	可切换工具栏菜单的显示
数字 3 键	可切换命令面板的显示
数字 5 键	按名称隐藏物体
数字 6 键	按名称冻结被选择的物体
数字 7 键	对冻结的物体进行解冻
W 键	切换单个或多个视窗
M 键	弹出“材质编辑器”对话框
N 键	激活“动画记录器”按钮
Space 键	对被选择的物体进行锁定切换
H 键	按名称选择物体
S 键	激活捕捉按钮
X 键	切换坐标手柄的显示
V 键	旋转物体
A 键	激活角度捕捉开关
Z 键	进入视窗缩放状态
G 键	切换视窗网格的显示
/ 键	播放动画
F3 键	“平滑+高光”显示

续表

快捷键	功 能
F9 键	快速渲染
F10 键	进行渲染设置
Ctrl+I 键	显示渲染后的图像
Ctrl+S 键	保存场景
Ctrl+X 键	视窗全屏显示
Ctrl+O 键	打开文件
Ctrl+A 键	将物体对齐
Shift+C 键	隐藏相机
Shift+O 键	隐藏几何体
Shift+L 键	隐藏灯光
Shift+P 键	隐藏粒子系统
Shift+W 键	隐藏空间扭曲物体
Shift+H 键	隐藏辅助物体

在选择物体时，按住键盘上的 Shift 键，移动、旋转和缩放被选择的物体，可对物体进行复制。

在选择物体时，按住键盘上的 Ctrl 键，可依次增加选择的物体。

在选择物体时，按住键盘上的 Alt 键，可依次减少选择的物体。

三、窗口类型

3DS MAX 6.0 系统的窗口类型可以根据需要任意转换。

(1) 在视图控制区“全部视窗缩放”按钮  上单击鼠标右键，弹出视图配置对话框，选择 布局 选项卡，如图 1.1.1 所示。

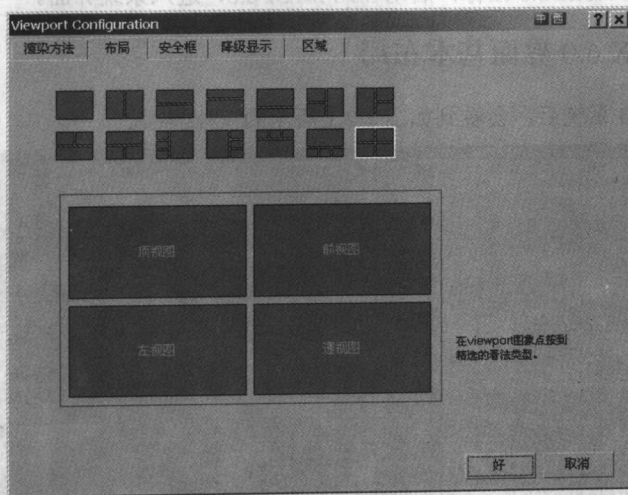


图 1.1.1 “视图配置”对话框

(2) 3DS MAX 6.0 系统共设置了 14 种窗口类型，其中默认的窗口类型为平均分布的 4 个小窗口，在任何一种窗口类型中单击，就可选择该窗口类型，然后单击  按钮，视窗就转换为所选的窗口类型。

四、鼠标右键

3DS MAX 6.0 中的许多命令和功能也可以用鼠标右键调用。

可以利用右键进行视图布局。右键单击任一视图名称，即会在单击处出现一个如图 1.1.2 所示的

快捷菜单。

这个菜单是提供视图布局工具的一个子菜单，可以快速而方便地访问。右键单击视图名比用下拉菜单选择菜单项访问要方便得多。

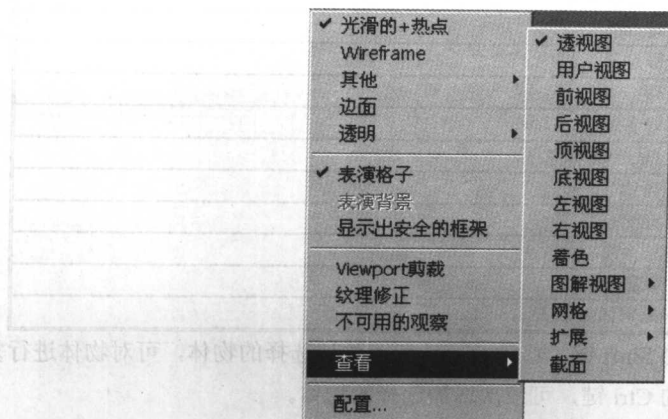


图 1.1.2 单击右键弹出的快捷菜单

第二节 3DS MAX 6.0 系统界面简介

在桌面上双击 3DS MAX 6.0 图标，启动 3DS MAX 6.0，进入系统界面。

一、3DS MAX 6.0 界面基本布局

进入 3DS MAX 6.0 系统后，会看到如图 1.2.1 所示的汉化界面。

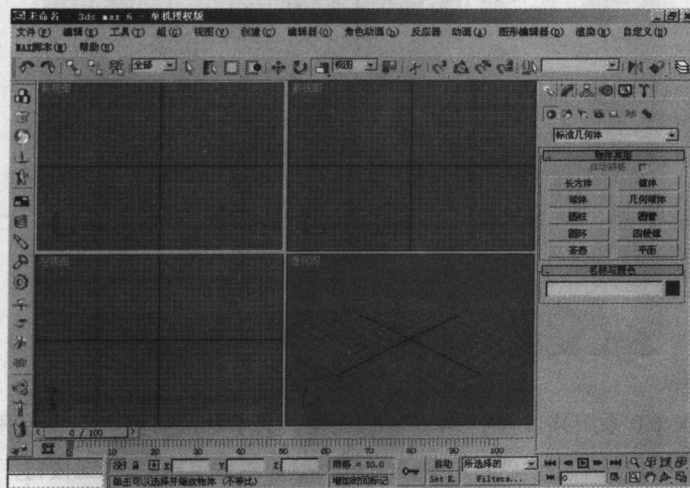


图 1.2.1 3DS MAX 6.0 系统的界面

3DS MAX 6.0 的界面按照其功能大体可以分为以下几个区。

1. 菜单栏

菜单栏也叫做“菜单”，位于屏幕界面的次上方，它与标准的 Windows 文件菜单结构和用法基本

相同。菜单栏包含如下所述的子菜单：**文件(F)**、**编辑(E)**、**工具(T)**、**组(G)**、**视图(V)**、**创建(C)**、**编辑器(O)**、**角色动画(H)**、**反应器**、**动画(A)**、**图形编辑器(E)**、**渲染(R)**、**自定义(U)**、**MAX脚本(M)**、**帮助(H)**等。

2. 工具栏

工具栏的缺省位置位于菜单栏的下方，其中包含上下两层内容。上层是 3DS MAX 6.0 系统新增的区域，它将原来位于命令面板上的各种创建命令和修改命令形象化，以图标按钮形式显示，这样命名使原来的创建和修改操作更为简单。这种新增的功能既免去了在命令面板中查找命令的麻烦，又可使读者在进行操作时将命令面板隐藏，以此来扩大视窗的显示范围，真可以说是一举两得。下层为工具栏的各种工具按钮，它只显示本类工具栏中的功能按钮。此外，工具栏上的每类工具都可以通过鼠标拖拽而离开工具栏，成为一个独立的浮动命令面板，使读者操作起来更加便捷。

3. 命令面板

命令面板的缺省位置位于用户界面的右侧，它显示在工作中需要用到的各种命令。为了方便用户的操作，它也可以被设置为浮动面板放置在视窗中的任何位置。它按树状结构层级排列，内容非常丰富，今后将主要依靠它进行工作。

4. 视图区

视图区将是我们工作的场地，它通常分为 4 个视图，即：“顶视图”、“前视图”、“左视图”、“透视图”。制作效果时，可在各视窗中从不同的角度观察造型的形态。我们可以用快捷方式将当前视图转换为所需视图。

5. 视图控制区

视图控制区位于用户界面的右下角。它主要用于对视图区进行缩放、局部放大、满屏显示、旋转以及平移等显示状态控制。

6. 动画控制区

动画控制区主要对动画的记录、播放、关键帧的锁定等进行控制。

7. 信息区及状态行

在我们的工作中，信息区及状态行主要用于对视图中对象的位置和状态进行提示说明。另外在信息区左下角的空白处单击鼠标右键，可打开 3DS MAX 6.0 中新增加的一个脚本编辑窗口。

在后面进行的练习中要使用命令和按钮，为了明确其位置，我们将采用某区内某某按钮或某区内某某命令的形式给出，所以大家一定要熟练掌握这几个区的位置和名称。

二、视图区

视图区在缺省状态下由 4 个视图组成。

1. 视图区简介

顶视图：显示物体从上往下看到的形态。

前视图：显示物体从前向后看到的形态。

左视图：显示物体从左向右看到的形态。