

第4版

To be a 3ds Max expert? Yes, you can!



万众期待 卓越登场

融入大量实战经验、知识讲解与设计理念，帮您充分理解 3ds Max 的精髓！

3ds Max 中文版 建筑与室内效果图设计 从入门到精通

张玲 甘露 徐丽静 唐龙 / 编著

基础入门

从熟悉 3ds Max 界面开始，了解材质编辑器与 VRay 渲染器，并学会制作大桥、双人床等几何体

高级制作

通过深入学习渲染的相关知识，逐渐掌握卫生间、书房、客厅、厨房等室内模型的制作与渲染

综合实战

充分掌握并实践别墅、住宅楼、古建筑、异形建筑等室外模型的制作与渲染和游戏场景的制作



附赠超值 DVD 光盘

4.3G

- 6 小时本书实例多媒体教学视频
- 12 类 1000 余张精美材质贴图 (含建筑、金属、动物、植物、食物和风景贴图等)
- 40 段额外赠送视频参考 (包含制作环境背景、水珠、哑铃铁饼和蝴蝶路径动画等)
- 本书全部实例的素材文件和效果文件



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

第4版

To be a 3ds Max expert? Yes, you can!



融入大量实战经验、知识讲解与设计理念，帮您充分理解 3ds Max 的精髓！

3ds Max 中文版 建筑与室内 效果图设计 从入门到精通

张玲 甘露 徐丽静 唐龙 / 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cypaw@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

3ds Max 建筑与室内效果图设计从入门到精通 / 张玲等编著. — 4 版

— 北京: 中国青年出版社, 2013.3

ISBN 978-7-5153-1466-2

I. ①3… II. ①张… III. ①建筑设计—计算机辅助设计—三维动画软件—教材

IV. ①TU201.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 044693 号

3ds Max 建筑与室内效果图设计 从入门到精通(第4版)

张玲 甘露 徐丽静 唐龙 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 张 鹏

责任编辑: 刘稚清 柳 琪

助理编辑: 董子晔

封面设计: 六面体书籍设计

王世文 王玉平

印 刷: 中煤涿州制图印刷厂北京分厂

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 37

版 次: 2013 年 4 月北京第 1 版

印 次: 2013 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-1466-2

定 价: 69.90 元(附赠 1DVD, 含教学视频与海量素材)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.lion-media.com.cn

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括: 方正粗雅宋简体, 方正兰亭黑系列。

前言

PREFACE

编写目的

随着经济的飞速增长与城市化建设的大范围开展,国内建筑行业前进的步伐明显加快。计算机技术的普及与软件功能的不断增强,则为建筑设计提供了有效的技术支持。现如今,3ds Max 2013的问世,使效果图设计行业又迈出了历史性的一步,该版本不仅在操作上更加人性化,而且在绘图效果与运行速度上都有着惊人的表现。

本书特色

- (1) 以案例的形式对理论知识进行阐述,以强调知识点的实际应用性。
- (2) 上篇以小模型的设计入手,循序渐进地将建筑及室内设计制作技巧逐一呈现。
- (3) 中下篇以建筑室内外效果的设计为主线进行安排,以培养读者的实际应用与操作能力。
- (4) 所选案例结合了建筑与室内设计的特点,涵盖所有家具装饰以及建筑表现的应用范畴。
- (5) 典藏的二十多个经典作品,展示最前沿的技术与解决方案,真正做到绘图技巧毫无保留。

内容导读

第01-15章主要介绍了3ds Max 2013的工作界面与基本操作、VRay渲染器的应用,以及常见一些典型小模型的绘制,通过对这些内容的学习,使读者快速掌握新版本软件的使用方法与应用技巧,第16-19章主要介绍了室内模型的制作与渲染,其中包括卫生间、书房、客厅、厨房等不同空间类型的设计和制作过程,其旨在提高读者的实际动手能力。第20-24章主要介绍了室外效果图的制作与游戏场景的设计,其中包括别墅、高层住宅、古代建筑和异形建筑等模型的制作与渲染,同时还讲述了如何利用Photoshop软件对效果图进行后期处理。

适用读者群

- 室内外效果图的制作与学习者
- 室内装修、装饰设计人员与室内效果图设计人员
- 装饰装潢培训班学员与大中专院校相关专业师生
- 图像设计爱好者

本书由张玲、甘露、徐丽静、唐龙编著,此外葛紫薇、刘松云、王梦迪、张素花、任海峰、任海香、孟倩、吴蓓蕾、张志强、金铁等人也参与了本书的校对与光盘制作,在此表示感谢。本书力求严谨,但由于时间有限疏漏之处在所难免,望广大读者批评指正。

编者



目录

CONTENTS

上篇——3ds Max 2013基础入门

Chapter 01 初识3ds Max 2013

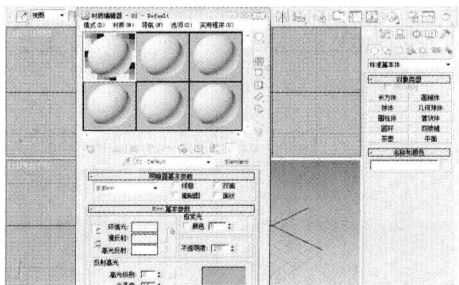
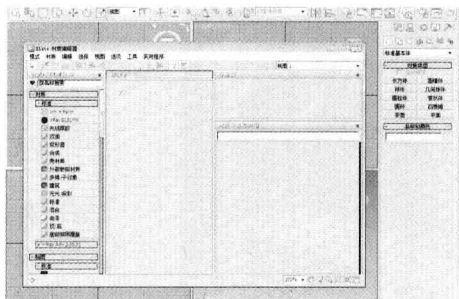
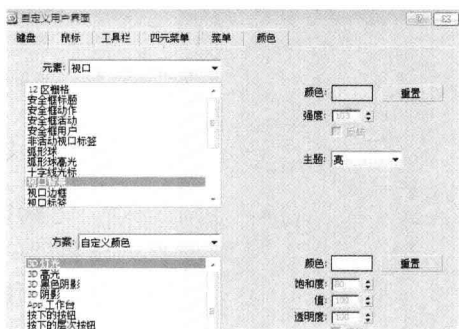
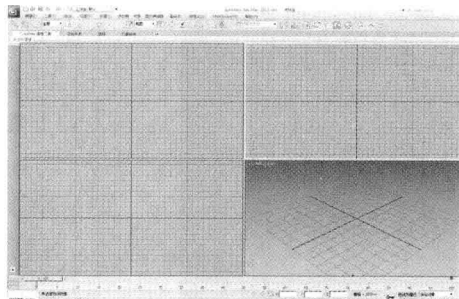
本章主要引领读者初步认识和了解3ds Max 2013软件,从软件界面中各部分的名称到各项功能都做出了详细的讲解。

1.1 认识3ds Max 2013的工作界面 015

- 1.1.1 菜单栏 017
- 1.1.2 工具栏 017
- 1.1.3 命令面板 018
- 1.1.4 动画控制栏 019
- 1.1.5 视图导航栏 019
- 1.1.6 3ds Max 2013的单位设置 020
- 1.1.7 快捷键定制 022
- 1.1.8 视图操作 023

1.2 进入3ds Max 的三维世界 023

- 1.2.1 移动对象 024
- 1.2.2 旋转对象 025
- 1.2.3 缩放对象 026



Chapter 02 材质编辑器和VRay渲染器

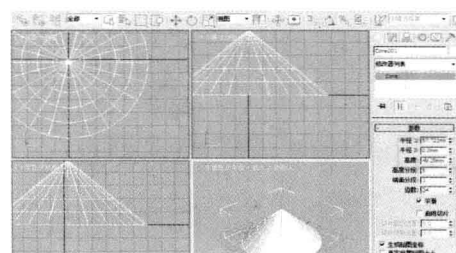
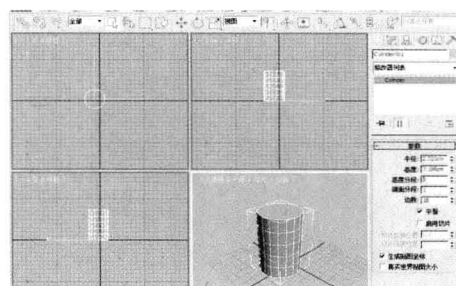
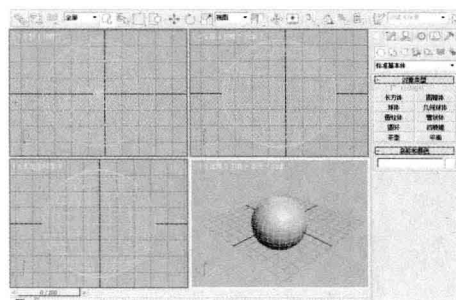
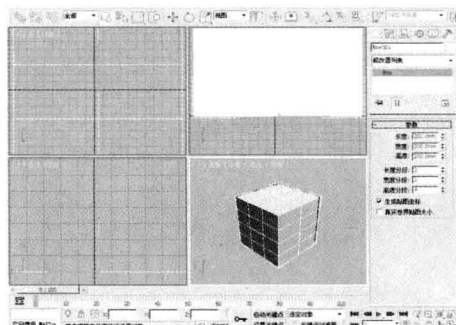
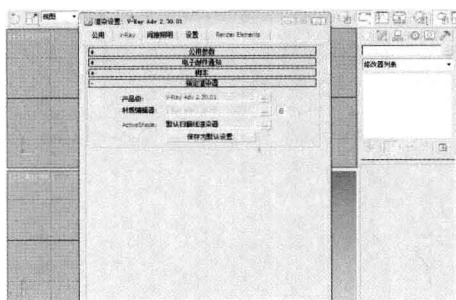
VRay渲染器提供了一种特殊的材质——VRayMtl。在场景中使用该材质能够获得更准确的物理照明(光能分布)、更快的渲染速度、更便捷的反射和折射参数调整。使用VRayMtl材质,可以应用不同的纹理贴图,控制其反射和折射效果。本章将详细介绍VRay渲染器的使用方法和各个功能的含义。

2.1 VRayMtl材质的基本参数设置界面 028

2.2 VRay渲染器 031

Chapter 03 创建几何体和图形

本章详细介绍了几何体和基本图形的创建方法,在许多小案例间穿插讲解了多种高效技巧,并对对象参数的设置进行了详细讲解。掌握本章知识后,对后面章节的学习会有很大的帮助。



3.1 标准基本体的创建	038
3.1.1 长方体和球体的创建	038
3.1.2 圆锥体和圆台的创建	042
3.1.3 圆柱体和管状体的创建	043
3.1.4 圆环的创建	044
3.1.5 四棱锥、茶壶、平面的创建	047
3.2 扩展基本体	050
3.2.1 创建异面体和环形结	050
3.2.2 创建切角长方体、切角圆柱体、油罐、胶囊、纺锤	052
3.2.3 其他扩展体的创建	054
3.3 复合对象	058
3.4 样条线	060
3.4.1 线的创建	060
3.4.2 其他样条线的创建	061
3.5 NURBS曲线	064

Chapter 04 大桥的制作

本章将介绍一款大桥模型的制作，通过具体的制作过程。我们可练习 3ds Max 中的一种复制方式——“变换复制”，并熟练使用“变化复制”。通过对模型的更改来练习本章第二个命令“FFD 修改器”，并熟练地使用 FFD 修改器来调整模型的形状。

4.1 变换复制	065
4.2 FFD 修改器	065
4.3 绘制桥身	067
4.4 绘制护栏	070

Chapter 05 用放样制作花瓶

本案例将介绍一款花瓶模型的制作，让我们通过具体操作来练习 3ds Max 中的放样，并掌握使用放样创建复杂形体的原则。

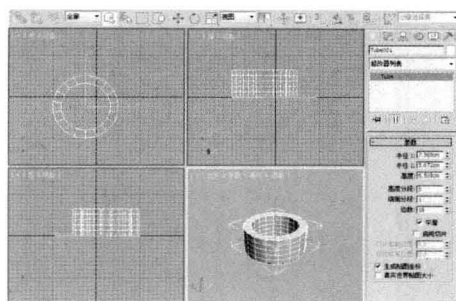
5.1 放样	076
5.2 绘制花瓶底座	077
5.3 绘制花瓶瓶身	082
5.4 调整花瓶材质	084



Chapter 06 用车削制作葫芦

本案例将介绍葫芦模型的制作, 让我们通过具体的制作过程, 了解3ds Max中车削和样条线的知识。

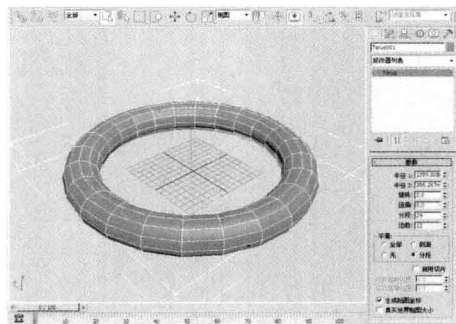
- 6.1 车削 087
- 6.2 葫芦身的制作 088
- 6.3 葫芦小部件的制作 092



Chapter 07 双人床的制作

本案例将介绍一款卧室中双人床模型的制作方法, 其中主要用到了Bump贴图、UVW贴图、编辑网格修改器等知识。

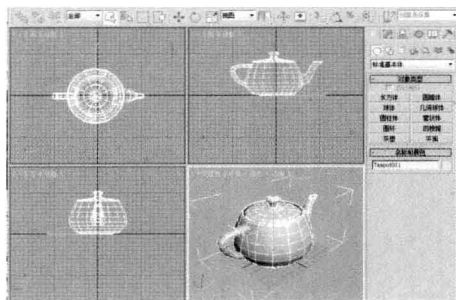
- 7.1 UVW贴图 097
- 7.2 床垫的制作 100
- 7.3 床身和床头柜的制作 104
- 7.4 枕头的制作 108



Chapter 08 遮阳伞的制作

本案例将介绍一款遮阳伞模型的制作, 让我们通过具体的制作过程来学习3ds Max中的一种曲面, 并掌握利用曲面制作不规则物体的方法。

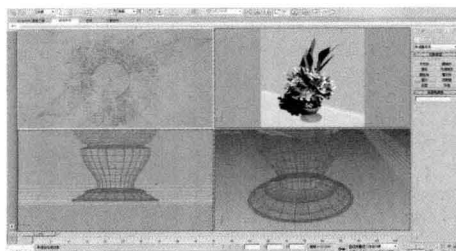
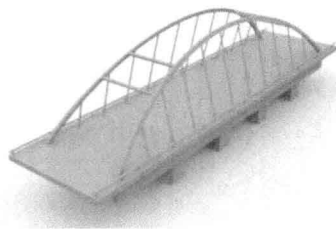
- 8.1 曲面 110
- 8.2 绘制遮阳伞 111

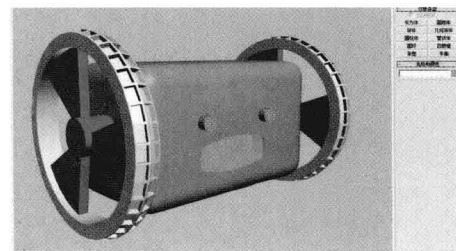
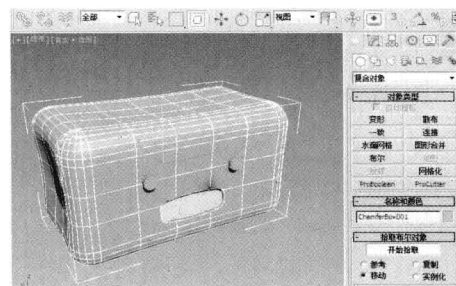
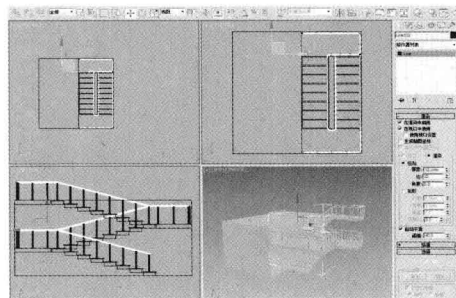
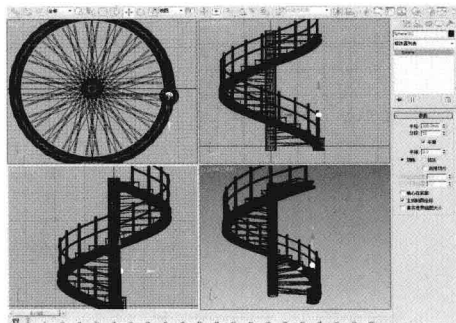
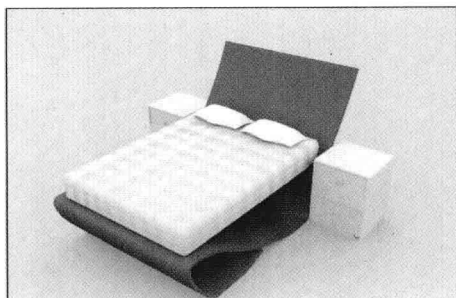


Chapter 09 用阵列制作楼梯

本章通过对“旋转楼梯”、“室内旋转楼梯”的制作过程进行详细讲解, 练习3ds Max中阵列工具的使用。

- 9.1 阵列工具 117
- 9.2 绘制旋转楼梯 119
- 9.3 绘制室内楼梯 126





Chapter 10 闹钟的制作

本案例将介绍闹钟模型的制作, 通过具体的制作过程, 让我们来练习 3ds Max 中布尔和扩展基本体的知识。

10.1 布尔 131

10.2 闹钟的制作 132

10.2.1 主体的制作 132

10.2.2 齿轮的制作 136

10.2.3 材质的赋予 140

Chapter 11 军刀的制作

本案例将介绍一款军刀模型的制作, 通过具体的制作过程, 让我们来练习 3ds Max 中的一种样条线, 并熟练使用“Bezier 角点”。通过对模型的更改来练习本章第二个命令“可编辑多边形”, 熟悉“软选择”的应用。

11.1 可编辑多边形 143

11.2 绘制刀身 144

11.3 绘制刀柄 147

Chapter 12 地球仪的制作

本案例将介绍一款地球仪模型的制作, 通过具体的制作过程, 让读者更加熟练样条线即“Bezier 角点”的使用, 并通过对模型的进一步更改来练习使用“可编辑多边形”修改命令。

12.1 绘制底座 151

12.2 绘制框架 154

Chapter 13 高尔夫球杆的制作

本案例将介绍一款高尔夫球杆模型的制作, 通过具体的制作过程, 让我们练习 3ds Max 中的可编辑多边形命令, 并掌握利用可编辑多边形创建复杂模型的方式。

13.1 绘制杆头 160

13.2 绘制杆身 164

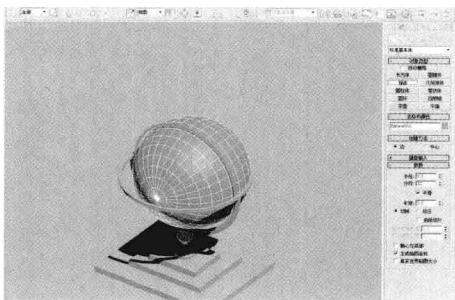
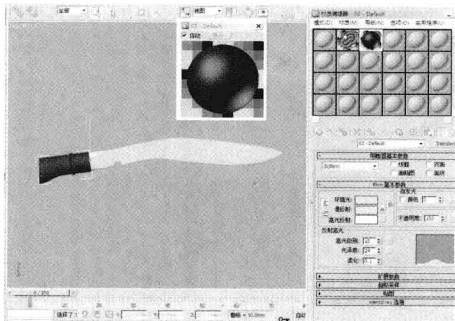
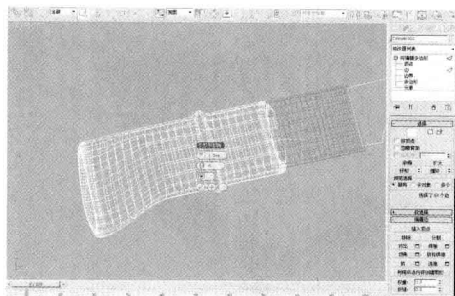
13.3 赋予材质 169



Chapter 14 沙发模型的制作

本案例将介绍两款不同类型的沙发模型, 通过对该过程的学习, 用户可以熟悉并掌握3ds Max中的NURMS切换以及样条线的应用。

- 14.1 NURMS切换 175
- 14.2 样条线 176
- 14.3 欧式沙发的制作 176
 - 14.3.1 绘制沙发主体 176
 - 14.3.2 材质的调整 182
- 14.4 时尚沙发的制作 184
 - 14.4.1 绘制坐垫 184
 - 14.4.2 绘制靠垫 186
 - 14.4.3 绘制抱枕 188
 - 14.4.4 绘制沙发腿 191
 - 14.4.5 调整材质 194



Chapter 15 躺椅模型的制作

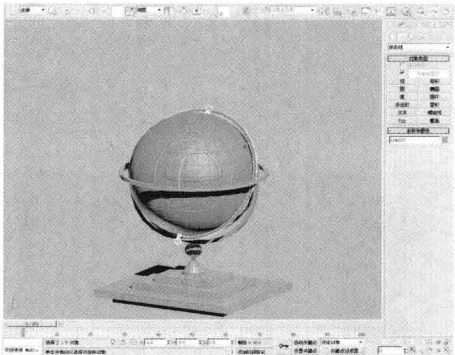
本案例将介绍一款躺椅模型的制作, 通过具体的制作过程, 让我们一起练习使用3ds Max中的可编辑多边形命令, 并掌握如何使用可编辑多边形创建复杂的模型。

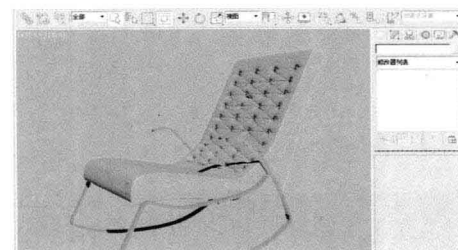
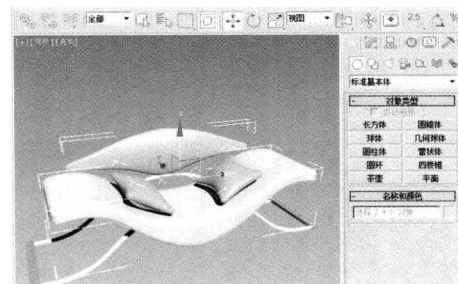
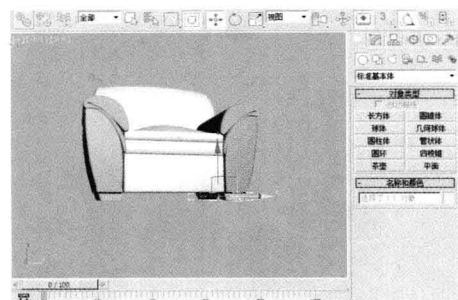
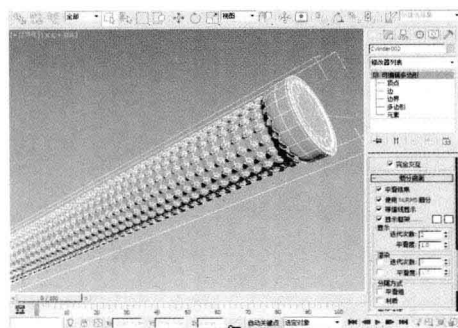
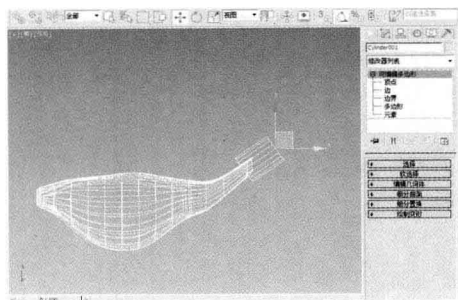
- 15.1 绘制躺椅 198
- 15.2 制作材质贴图 208

中篇——室内模型的制作与渲染

Chapter 16 卫生间的创建与渲染

本案例将介绍一款卫生间模型的制作, 在整个制作过程中, 可以练习使用3ds Max中的样条线。通过对模型的更改练习“挤出”修改器, 并熟练使用“车削”修改器来制作等规则物体。通过对模型进行细节刻画来练习“多边形”工具, 运用基础几何物体结合“多边形”工具进行模型制作并熟练的使用“多边形”工具。





16.1 卫生间的制作流程	211
16.2 卫生间结构的制作	213
16.3 绘制家具	220
16.3.1 镜子的绘制	220
16.3.2 洗漱台的绘制	221
16.3.3 壁灯的绘制	234
16.3.4 台灯的绘制	236
16.3.5 木桌的绘制	238
16.3.6 卷纸的绘制	245
16.4 模型的导入	247
16.5 场景渲染案例分析	249
16.6 测试渲染设置	250
16.7 场景灯光的设置	252
16.8 场景材质的设置	256
16.8.1 设置渲染参数	257
16.8.2 设置墙体、地面和踢脚线材质	257
16.8.3 设置落地灯和射灯材质	258
16.8.4 设置洗手盆和马桶材质	260
16.8.5 设置毛巾材质	261

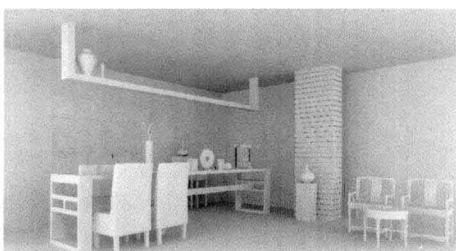
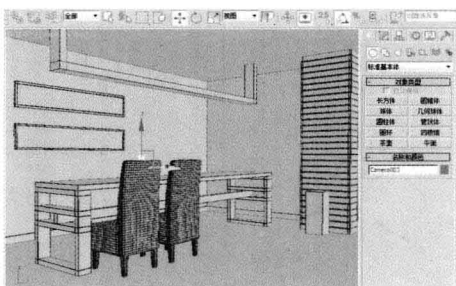
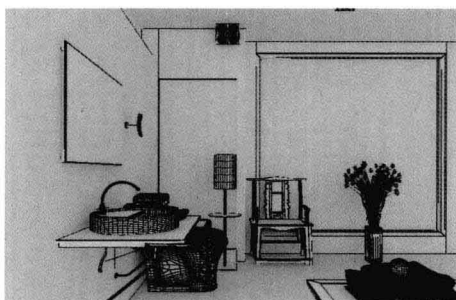
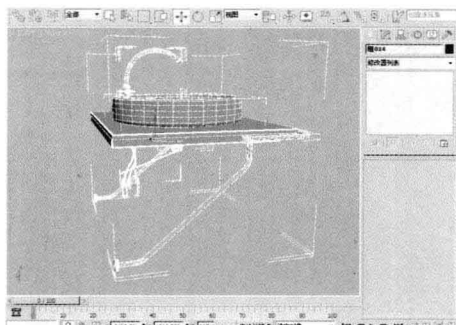
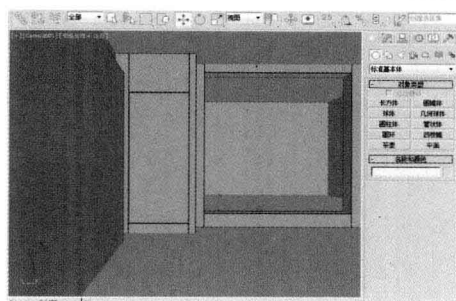
Chapter 17 书房的创建与渲染

本案例将介绍一款书房模型的制作,通过具体的制作过程,让我们练习在3ds Max中使用基本体“长方体”制作模型。通过对模型的更改来练习“车削”修改器,并熟练使用“车削”修改器来制作等规则物体。通过对模型进行细节刻画来练习“多边形”工具,运用基础几何物体结合“多边形”工具进行模型制作并熟练使用“多边形”工具。

17.1 书房的制作流程	262
17.2 书房结构的制作	264
17.3 绘制家具	267
17.3.1 书桌的绘制	267
17.3.2 画框的绘制	269
17.3.3 椅子的绘制	271
17.3.4 茶几的绘制	274
17.3.5 木椅的绘制	280
17.3.6 小木桌的绘制	290
17.3.7 踢脚线的绘制	293
17.3.8 装饰物的绘制	293



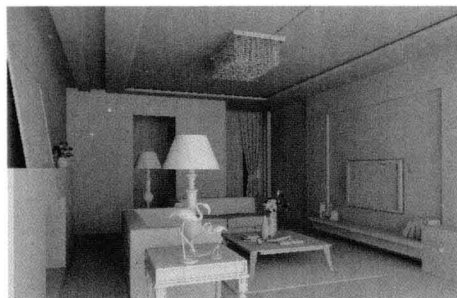
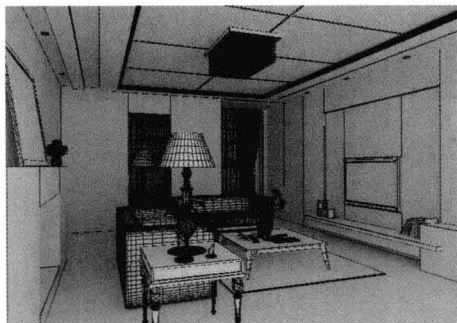
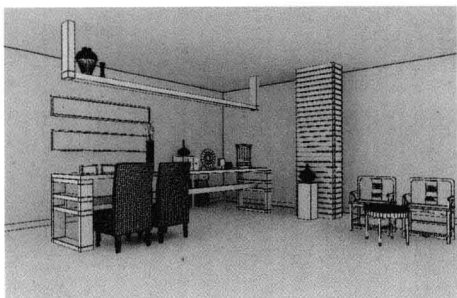
17.4 模型的导入	298
17.5 场景渲染案例分析	299
17.6 测试渲染设置	300
17.7 场景灯光设置	302
17.8 测试渲染设置	306
17.8.1 设置渲染参数	307
17.8.2 设置墙体、屋顶和地面材质	307
17.8.3 设置书房家具(书桌和椅子)材质	309
17.8.4 设置花瓶材质	310
17.8.5 设置画框材质	312



Chapter 18 客厅的创建与渲染

本案例将介绍一款客厅模型的制作,通过具体的制作过程,让我们练习在3ds Max中使用“样条线”制作模型。通过对模型的更改来练习“布尔”修改器,并熟练使用“车削”修改器来制作等规则物体。通过对模型的细节进行刻画来练习“多边形”工具,运用基础几何物体结合“多边形”工具进行模型制作并熟练地使用“多边形”工具。

18.1 客厅的制作流程	316
18.2 客厅模型的制作	318
18.2.1 客厅结构的绘制	318
18.2.2 吊顶的绘制	321
18.2.3 背景墙的绘制	327
18.2.4 窗架的绘制	331
18.3 家具的制作	332
18.3.1 沙发的绘制	332
18.3.2 木桌的绘制	335
18.3.3 画框的绘制	340
18.3.4 电视机的绘制	341
18.3.5 茶几的绘制	344
18.3.6 台灯的绘制	346
18.4 模型的导入	349
18.5 场景渲染案例分析	351
18.6 测试渲染设置	351
18.7 场景灯光设置	354
18.8 场景材质设置	358
18.8.1 设置渲染参数	359



18.8.2 设置墙体和地面材质	359
18.8.3 设置窗帘材质	361
18.8.4 设置沙发材质	362
18.8.5 设置吸顶灯材质	363
18.8.6 设置室外环境	363

Chapter 19 厨房的创建与渲染

本案例将介绍一款厨房模型的制作, 通过具体的制作过程, 让我们练习3ds Max中使用“样条线”制作模型。通过对模型的更改来练习“布尔”修改器, 并熟练使用“车削”修改器来制作等规则物体。通过对模型进行细节刻画来练习“多边形”工具、运用基本几何物体结合“多边形”工具进行模型制作并熟练使用“多边形”工具。

19.1 厨房的制作流程	364
19.2 厨房结构的制作	366
19.2.1 厨房结构的绘制	366
19.2.2 吊顶的绘制	369
19.2.3 踢脚线的绘制	370
19.3 家具的制作	372
19.3.1 窗架的绘制	372
19.3.2 门的绘制	377
19.3.3 橱柜的绘制	382
19.3.4 厨房的绘制	397
19.4 模型的导入	399
19.5 场景渲染案例分析	400
19.6 测试渲染设置	400
19.7 场景灯光设置	402
19.8 场景材质设置	405
19.8.1 设置渲染参数	405
19.8.2 设置墙体和地面材质	406
19.8.3 设置橱柜材质	407
19.8.4 设置厨房食用材质	408
19.8.5 设置室外环境	410

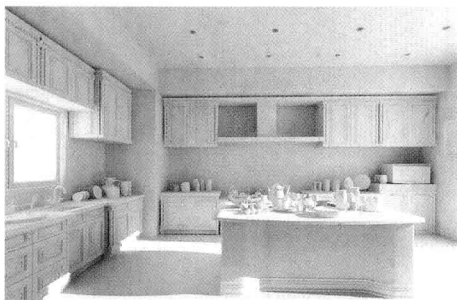
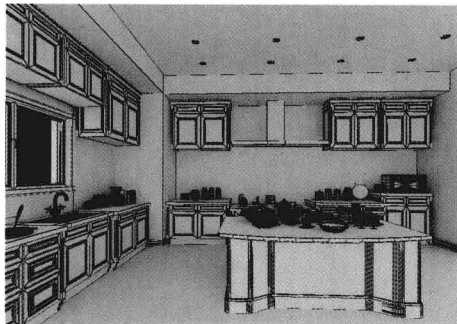


下篇——室外模型的制作与渲染

Chapter 20 别墅模型的创建与渲染

本章制作一栋别墅模型并渲染,通过讲解建模的流程,让大家更加熟练地使用样条线来创建模型。

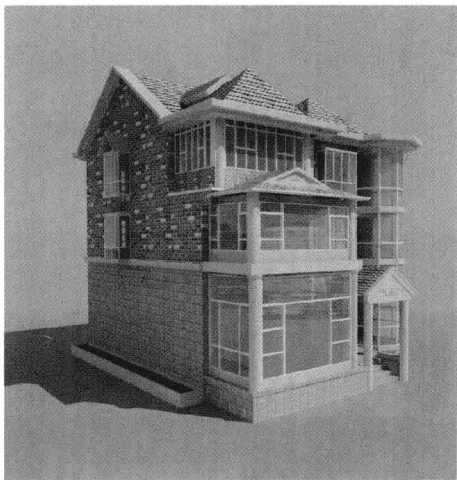
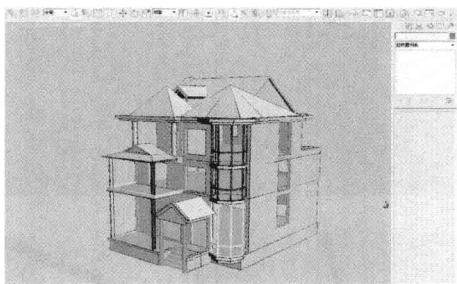
- 20.1 别墅的建模与渲染流程 412
- 20.2 制作别墅的模型 413
- 20.3 别墅建筑效果图的渲染 453
 - 20.3.1 测试渲染设置 453
 - 20.3.2 设置场景灯光 455
 - 20.3.3 设置场景材质 457
 - 20.3.4 渲染最终参数 460
- 20.4 使用Photoshop进行后期处理 461



Chapter 21 住宅楼模型的创建与渲染

本章将制作一栋住宅楼的模型,并对其进行渲染。通过本章对建模流程的讲解,让大家更加熟练掌握使用样条线创建模型的方法。

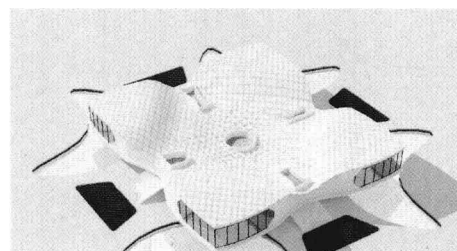
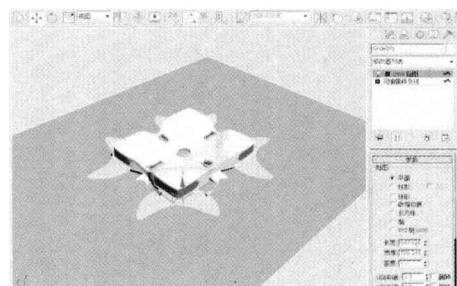
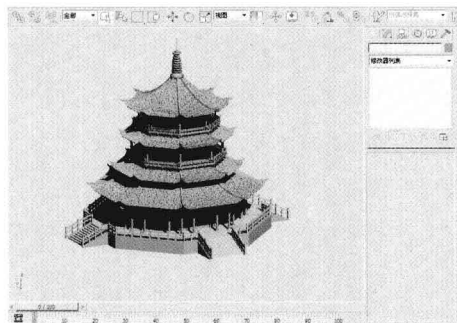
- 21.1 住宅楼效果图的制作流程 463
- 21.2 创建住宅楼的模型 464
- 21.3 住宅楼效果图的渲染 492
 - 21.3.1 测试渲染设置 492
 - 21.3.2 设置场景灯光 494
 - 21.3.3 设置场景材质 496
 - 21.3.4 渲染最终参数 499
- 21.4 使用Photoshop进行后期处理 500



Chapter 22 古建筑模型的创建与渲染

本章将制作一栋古代建筑的模型,并对其进行渲染,通过本章对建模流程的讲解,让大家更加熟练地掌握使用样条线创建模型的方法。

- 22.1 古建筑的建模与渲染流程 502
- 22.2 创建古建筑的模型 503
- 22.3 渲染古建筑模型 534
 - 22.3.1 测试渲染设置 534



- 22.3.2 设置场景灯光536
- 22.3.3 设置场景材质538
- 22.3.4 渲染最终参数539

22.4 使用Photoshop进行后期处理 541

Chapter 23 异形建筑模型的创建与渲染

本章将制作一栋异形建筑的模型，并对其进行渲染，通过本章对建模流程的讲解，让大家更加熟练地掌握使用样条线创建模型的方法。

23.1 异形建筑的建模与渲染流程 543

23.2 创建异形建筑的模型 544

23.3 渲染异形建筑的模型 558

- 23.3.1 测试渲染设置558
- 23.3.2 设置场景灯光560
- 23.3.3 设置场景材质561
- 23.3.4 渲染最终参数564

23.4 使用Photoshop进行后期处理 565

Chapter 24 游戏场景的制作

本章将以一款游戏场景的制作为例，对渲染出来的图像进行后期处理，通过添加素材、调整亮度对比度等操作，来得到一个更加饱满的图像效果。

24.1 案例分析 567

24.2 测试渲染设置 568

24.3 设置场景灯光 570

24.4 设置场景材质 572

24.5 渲染最终参数 576

24.6 使用Photoshop进行后期处理 577

上 篇

3ds Max 2013基础入门

现如今，以建筑效果图为代表的建筑表现手法已经成为了一门独立的技术，因此，学习相关的制图软件也是必不可少的过程。

本篇将引领读者认识并掌握3ds Max软件，熟悉其在建筑与室内外效果图制作过程中的应用。同时，通过对多个中小实例的模仿制作，深入学习3ds Max在建筑效果图行业中的实际应用。



CHAPTER 01

初识3ds Max 2013

本章主要引领读者初步认识和了解3ds Max 2013软件,从软件界面中各部分的名称到各项功能都做出了详细的讲解。



知识点

了解3ds Max 2013的工作界面与设置

在建筑与室内设计领域中,3ds Max可以说是功能最强大的三维建模与动画设计软件。与其他建模软件相比,3ds Max操作简单,容易上手。利用3ds Max软件可以制作出大多数建筑物模型,而且渲染速度相对较快,还可以很好地制作出具有仿真效果的照片和动画。

3ds Max是一款设计或者说是一款辅助设计类的软件,它是利用建立在算法基础之上并高于算法的可视化程序来生成三维模型的。视觉和娱乐才是3ds Max的定位,正是因为这种非专业性,才使它更加广泛地被人们使用 and 了解。

3ds Max在建筑及室内设计领域的用途主要表现在以下几个方面。

建筑及室内物件的三维模型创建——建模

建筑及室内场景的灯光辅助设计——灯光

建筑及室内场景的视觉设计——灯光/摄影机

建筑及室内场景设计的平面表达——渲染(即使设计效果图,也需要其他软件的配合)

建筑及室内场景设计的动态表达——动画制作

建筑及室内场景设计的综合表达——影视制作(需要其他影视编辑软件的配合)

1.1 认识3ds Max 2013的工作界面

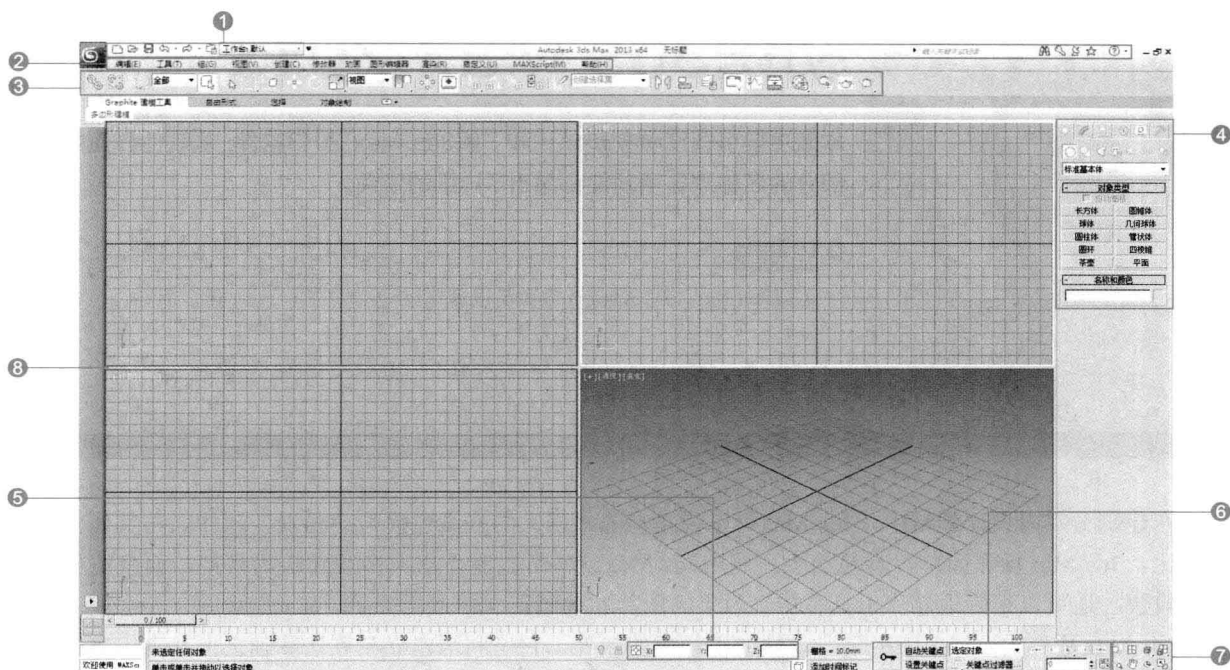
3ds Max 2013软件具有非常友好的用户界面,加上面向对象的操作方式,用户很快便能熟悉3ds Max的界面,其工作界面主要由标题栏、菜单栏、主工具栏、视图、命令面板及各种控制工具区组成,如下图所示。



知识点

视口布局提供了一个特殊的选项卡栏,用于在任何数目的不同视口布局之间快速切换。“视口布局”选项卡位于左下角,在“预设”菜单按钮下面显示三个选项卡。

首次启动3ds Max时,默认情况下打开“视口布局”选项卡栏(在视口左侧沿垂直方向打开)。该栏底部的单个选项卡具有一个描述启动布局的图标。通过从“预设”菜单(在单击选项卡栏上的箭头按钮时打开)中选择选项卡,可以添加这些选项卡以访问其他布局。将其他布局从预设加载到栏之后,可以通过单击其图标切换到任何布局。



工作界面各组成部分的内容及用途介绍如下表所示。

名称	内容概要	用途概要
① 标题栏	显示文件的标题	可进行最小化、还原或关闭操作
② 菜单栏	内含所有命令及其分类菜单	可以执行几乎全部的操作命令
③ 主工具栏	内含各种基本操作工具	可执行基本操作
④ 命令面板	内含各种子面板	可执行大量高级操作
⑤ 位置显示栏	显示坐标参数等基本数据	可读取相关基础参数
⑥ 动画控制栏	内含动画的基本设置工具	对动画进行基本设置和操作
⑦ 视图导航栏	内含对视图的操作工具	对视图进行各种操作
⑧ 操作视图	默认包含4个视图	实现图形、图像可视化的工作区域

需要说明的是, 3ds Max 2013的用户界面在1024pixels×768pixels的分辨率下无法完全显示其所有主工具栏中的工具, 此时可以将光标放在主工具栏中的空白处, 按住鼠标左键, 以手型光标进行拖动显示。对命令面板可以进行宽度的调整, 但不能将其调整为浮动面板。