

机 绘 图 无 师 自 通

出版社：

2.0

实战手册

3 D S M A X

3 D S M A X

3 D S M A X

世纪
工作室

大量的实战例子
详细的操作步骤
快捷的英汉对照

3D5 MAX

2.0

实

战

手

册

古 昊 轩 出 版 社

责任编辑: 侯幸华
周 晨
责任校对: 沈家山
装帧设计: 唐伟明
责任印刷: 吴鸿立

创世纪电脑工作室主要成员

李 忆 馥	马 镇 亚	周 宏
是 伯 芳	陆 庆	陈 明
陈 燕	陈 波	吴 逸 平
赵 文 婷	徐 旋	施 小 惠
姚 子 瑜	李 雁 南	马 建 桥

图书在版编目 (CIP) 数据

3DS MAX实战手册 / 是伯芳, 陆庆著. — 苏州: 古吴轩出版社, 1998. 9 (2000. 3重印)
ISBN 7-80574-378-9

I. 3... II. ①是... ②陆... III. 三维-动画-图形软件, 3DS MAX IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2000) 第16135号

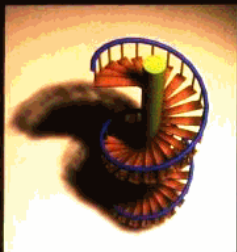






此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com





目 录

高高兴兴进入 3DS MAX	1
3DS MAX 用户界面简介	2
■启动 3DS MAX	2
■MAX 界面中的主要栏目	2
■打开文件	7
■新建文件	10
■文件的存盘和退出 3DS MAX	10
踏踏实实掌握基本操作	11
3DS MAX 快速入门	12
■物体的生成	12
■设定材质	15
■设定光源	16
■设置摄像机	19
■渲染场景	21
三维实体的生成和编辑	22
■木质靠背椅的制作	22
■办公桌的制作	31
■文件的合并	42
轻轻松松进行实战演练	47
室内效果图制作实例	48
房间的制作	48
■吊顶的制作	49
■筒灯的制作	57
■顶板的制作	61

■墙体的制作	62
■地板的制作	66
■窗和窗套的制作	67
■墙角线、地角线、窗帘盒的制作	73
■制作窗外景物	76
窗帘的制作	89
■垂直窗帘的制作	89
■挂起窗帘的制作	91
圆沙发的制作	95
■沙发背的制作	95
■软坐垫的制作	100
床的制作	103
■制作床头板架	103
■制作床头板	106
■软床垫的制作(一)	110
■枕头的制作	113
■软床垫的制作(二)	115
镜框的制作	124
■制作镜框的形	124
■生成镜框	124
■编辑镜框	126
■设置材质	128
绕柱式旋转楼梯的制作	130
■制作柱身、踏板和护栏	130
■将踏板和护栏连成一体	132
■旋转踏板	133
■制作转梯扶手	135
办公椅的制作	138
■椅面的制作	138
■椅背的制作	139
■连接件、扶手的制作	142
■制作扶手架	143

■椅脚的制作	146
■椅座主体的制作	150
电视机的制作	151
■制作电视机外壳	151
■制作电视机屏	155
■电视机柜的制作	158
■将电视机放到电视机柜上	158
灯的制作	160
■制作台灯灯罩	160
■台灯架的制作	161
■吊灯的制作	165
■灯连体的制作	167
房间的综合调整	172
■床和床头柜的合并	172
■将床放入房间	174
■其他物体的调入	175
室外效果图制作实例	178
建筑室外效果图的制作	178
■屋顶的制作	178
■墙体的制作	181
■门廊、柱子、台阶的制作	185
■门窗的制作	188
■制作天窗和雨篷	194
■制作烟囱、平台和台阶	196
■制作栏杆、地面和草地	197
■设置摄像机、光源	200
■设置材质和背景贴图	201
■设置背景及配景	206
■效果图的输出	211
展示雕塑制作实例	212
广告牌效果示意图的制作	216
■制作广告牌	216

■制作背景	217
■加灯光、摄像机	218
动画制作基础	220
■创建文字	220
■制作文字动画	221
■制作灯光	224
■制作转动的光束	229
■生成和播放动画	230

附录	231
3DS MAX 下拉菜单	232
3DS MAX 图标简介	237



高手 进入

3DS MAX

本编提示

- 了解3DS MAX的用户界面
- 熟悉3DS MAX的常用图标
- 学会将各类文件输入3DS MAX



3DS MAX 用户界面简介

三维动画设计和制作软件 3D Studio MAX(以下简称 3DS MAX),是基于 Windows 操作平台上的软件。3DS MAX 与 3D Studio 的主要差别,是 3DS MAX 采用了全新的用户界面,可以在一个界面中完成 3D Studio 五个模块中的所有任务。3DS MAX 性能有很大的改进,运行速度也大大提高,特别是“即做即得”的功能,使用户感到极其方便。

要学好 3DS MAX,先得熟悉和掌握其用户界面。

■启动 3DS MAX

1. 双击 MAX 的代表图标,启动 MAX。
2. 在应用窗口右上角单击最大化图标,使 MAX 以全屏幕方式显示出典型的 MAX 界面(见图 1.1)。

■MAX 界面中的主要栏目

下拉菜单

主要包括 File(文件)、Edit(编辑)、Tools(工具)、Group(组)、View(视图)、Rendering(渲染)、Help(帮助)等菜单,详情可参看附录。

工具栏

主菜单栏下的一组按钮为工具栏,含有 3DS MAX 中使用频率最高的工具。

命令面板

界面的右方是一组命令面板。它是 3DS MAX 的主要核心区域,含有在场景中创建、造型和编辑物体经常要使用的工具和命令。

卷展栏

在命令面板中的多种不同的控制选项组成的子面板,称为卷展栏。在卷展栏标题栏前面有加号(+)或减号(-),可以展开或关闭卷展栏。

状态栏

状态栏显示目前所选择的物体数目,并可以让你锁定所选择的物体,以防止选错其他物体。它还提供当前操作的读出坐标以及当前激活视图中网格的距离单位。

提示栏

提示栏将显示正在使用的当前工具的提示文字。而其余的按钮可设置几种模式,包括不同的捕捉方式。

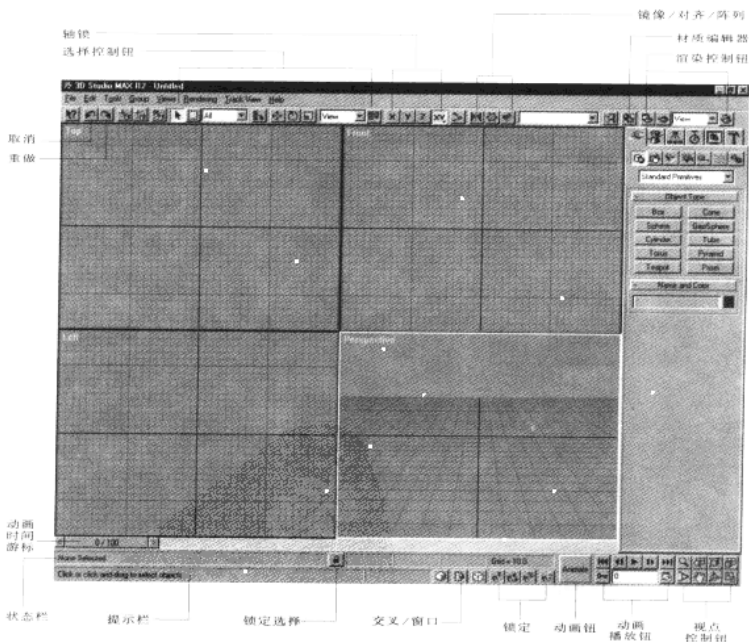


图 1.1 MAX 界面

①工具栏中的选择控制按钮(图 1.2)

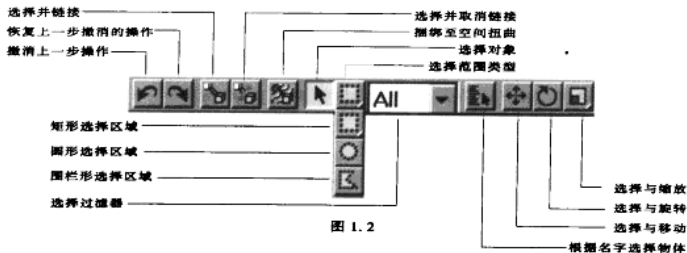


图 1.2

②轴锁(图 1.3)

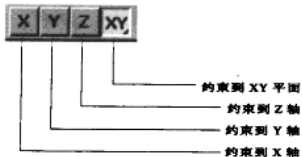


图 1.3

③坐标系列表(图 1.4)

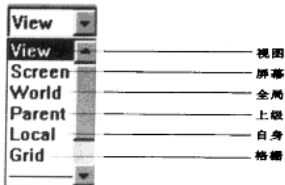


图 1.4

④变换中心点(图 1.5)

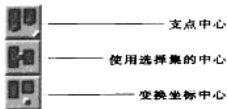


图 1.5

⑤锁定(图 1.6)



图 1.6

⑥视点控制:包括垂直视图、透视图、聚光灯视图、摄像机视图的视点控制,给出垂直视图视点控制。(图 1.7)

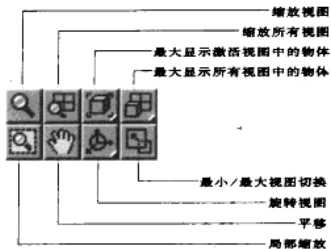


图 1.7

⑦命令面板的图标按钮(图 1.8)

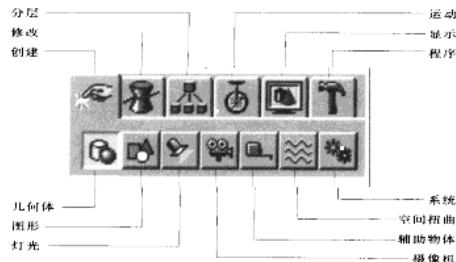


图 1.8

⑧创建(Create)/几何体(Geometry)面板(图 1.9)

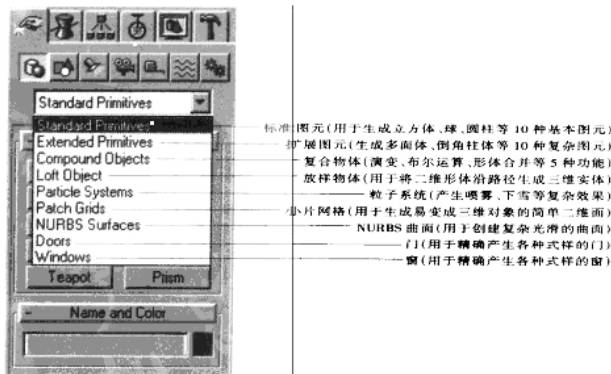


图 1.9