

新编中文 3DS MAX 4.0/5.0 实例精解

本书编委会 编

- 本书由资深3DS MAX培训专家精心编著
- 作者以观念引导读者, 提供大量经典实例, 内容深入浅出, 是本书作者多年建模设计和教学实践的全面总结, 也是一本读者进入3DS MAX殿堂的完整实例精解手册
- 本书的文字清新简洁, 是一本不可多得的3DS MAX实例进阶教材



西北工业大学出版社

中国美术学院美术考级教材



3DS MAX 4.0/5.0 实例精解

中国美术学院美术考级教材

本书以实例讲解为主，通过大量的实例，详细讲解了3DS MAX 4.0/5.0的建模、材质、渲染、动画、粒子系统等各方面的操作方法和技巧。本书适合3DS MAX初学者和有一定基础的用户参考使用。

中国美术学院美术考级教材

新编中文 3DS MAX 4.0/5.0 实例精解

本书编委会 编

西北工业大学出版社

【内容提要】 3DS MAX 是功能强大的三维设计软件，越来越多的设计师使用它制作效果图及动画作品。本书作者根据多年的教学经验，将 3DS MAX 中的命令与效果图制作的实用技巧有机融于实例中，使本书具有很强的可读性。本书内容包括基础操作、室内外综合实例应用篇。

本书的全部内容作者的作者的实际工作与教学实践经验的结晶，有很高的参考价值。每个实例操作都采用了通俗的语言，详细的操作步骤，并结合操作的难易程度做了必要的注解和有关操作技巧、提示，使读者能够快速入门，迅速达到熟练水平。

本书既可作为 3DS MAX 入门与提高的培训教材，也可作为高等院校计算机设计教学和高职高专相关专业的上机操作教材，并且是其他专业和从事不同层次电脑动画、广告设计等相关专业人士学习、参考的资料。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编中文 3DS MAX 4.0/5.0 实例精解/《新编中文 3DS MAX 4.0/5.0 实例精解》编委会编. —西安：西北工业大学出版社，2003.5

(经典软件实例精解)

ISBN 7-5612-1592-4

I. 新… II. 新… 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 (2003) 第 013953 号

出版发行：西北工业大学出版社

通讯地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072 电话：029-8493844

网 址：<http://www.nwpup.com>

印 刷 者：陕西向阳印务有限公司

印 张：203.5 印张

字 数：5 480 千字

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

版 次：2003 年 5 月第 1 版 2003 年 5 月第 1 次印刷

定 价：260.00 元 (共 10 册，本册 26.00 元)



实例1



实例2



实例3



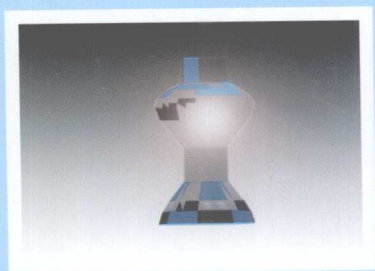
实例4



实例5



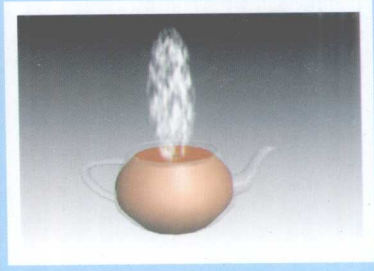
实例6



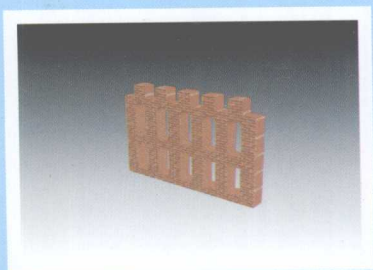
实例7



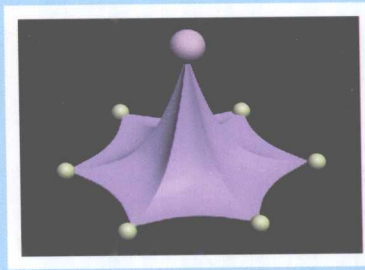
实例8



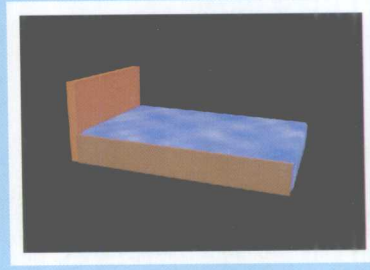
实例9



实例10



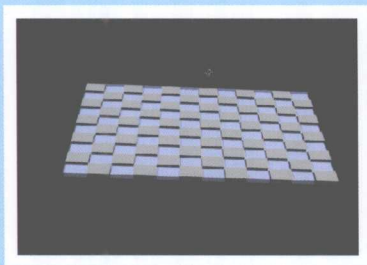
实例11



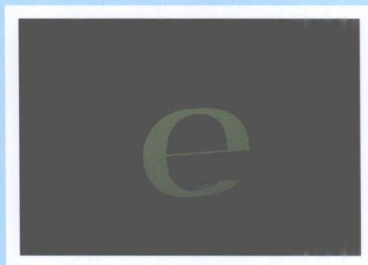
实例12



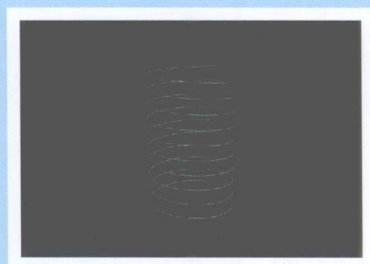
实例13



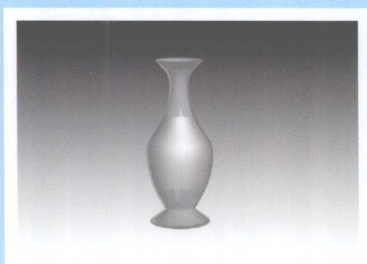
实例14



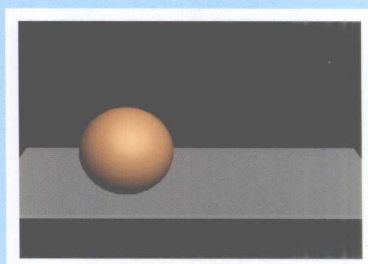
实例15



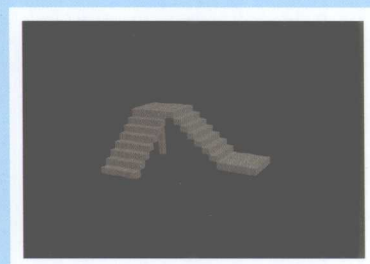
实例16



实例17



实例18



实例19



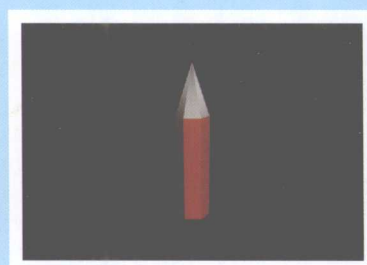
实例20



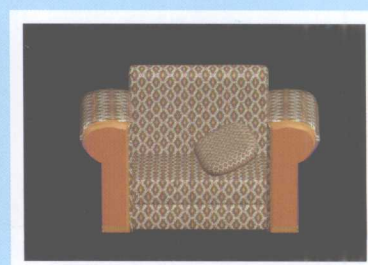
实例21



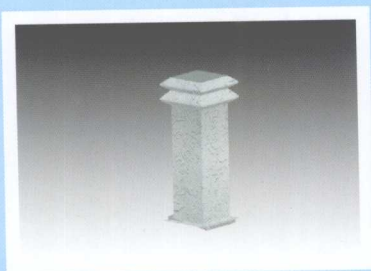
实例22



实例23



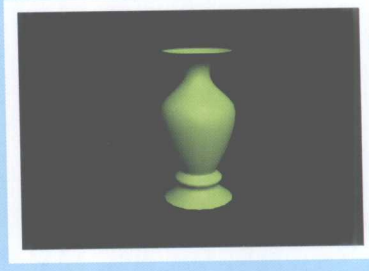
实例24



实例25



实例26



实例27



实例28



实例29



实例30



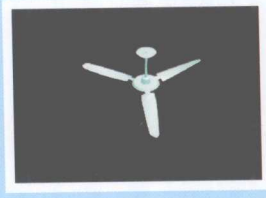
实例31



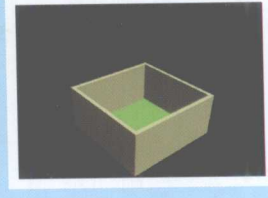
实例32



实例33



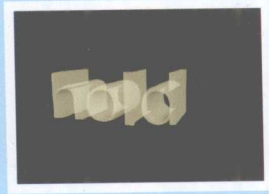
实例34



实例35



实例36



实例37



实例38



实例39



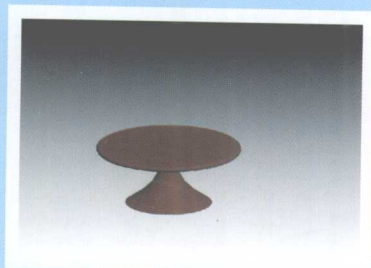
实例40



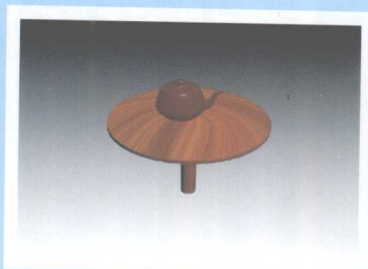
实例41



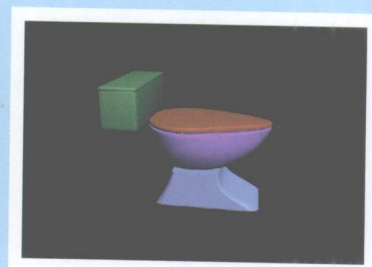
实例42



实例43



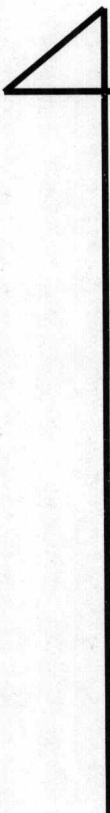
实例44



实例45



实例46



前言

3DS MAX 是功能强大的三维设计软件, 3DS MAX 4.X 在 3DS MAX 3.0 版本的基础上, 又增加了许多新的强大功能, 人们用它制作效果图更加方便, 因而受到广大设计人员和效果图制作人员的青睐。本书根据 3DS MAX 软件的特点, 从软件界面的基本结构入手, 以实例操作作为导线, 全面、系统地介绍了 3DS MAX 的实际应用。

本书通过各种基础实例和综合实例详细讲解了 3DS MAX 的强大制作功能。

本书在范例制作过程中, 遇到需要特别注意或难以掌握并且容易出错的地方, 都会及时加以提醒; 在写作时还特别注意操作步骤的详尽, 避免出现大的漏步和跳步; 在内容和版式上做到通俗易懂、图文并茂。因而学完本书, 完全可以对 3DS MAX 系统有一个比较全面的了解, 制作出令人满意的效果图作品来。

本书内容:

(1) 基础操作实例。以实例为基础介绍了各种基本工具的具体应用。

(2) 室内设计实例(一)。综合以前的部件, 做一个完整的室内设计图。

(3) 室内设计实例(二)。

(4) 室外设计实例。以制作民居楼为例介绍室外效果图的制作。

3DS MAX 的精彩之旅开始了, 希望本书给您的 3DS MAX 旅程提供一定的帮助, 由于编者水平和经验有限, 书中难免有错漏和不完善之处, 敬请读者批评指正。

本书编委会

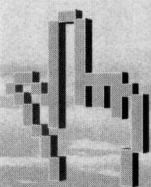


目 录

第一篇 基础操作	1
实例 1 墙体制作	2
实例 2 沙发 (一)	5
实例 3 茶几	7
实例 4 床	9
实例 5 楼梯	12
实例 6 铅笔	16
实例 7 圆桌 (一)	18
实例 8 圆桌 (二)	22
实例 9 圆桌 (三)	28
实例 10 外观墙	36
实例 11 立柱	44
实例 12 装饰立柱	47
实例 13 大铁桥	53
实例 14 花瓶	61
实例 15 牙膏	64
实例 16 落地灯	68
实例 17 椅子	71
实例 18 倒角字	75
实例 19 吊扇	78
实例 20 台灯	82
案例 21 吊顶及顶灯	90
实例 22 窗帘	102
实例 23 床罩	109
实例 24 沙发 (二)	114
实例 25 坐便器	121
实例 26 电视柜	126
实例 27 老虎窗	133
实例 28 六角凉亭顶	143
实例 29 轮胎	147
实例 30 古董花瓶	159
实例 31 金属字	163
实例 32 烟灰缸	167

第一篇

基础操作





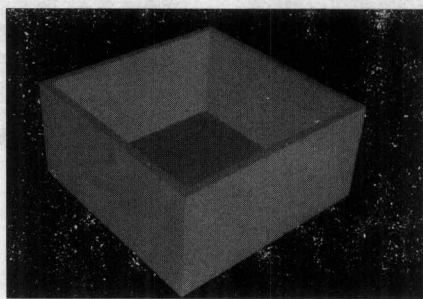
实例

1

墙体制作

实例说明

本例练习简单造型的制作，主要练习基本工具的使用。本例针对的是入门的读者，如果你具有实现本例的知识请略过。



操作步骤

(1) 单击 **文件(F)** → **重设** 命令，重置系统。

(2) 绘制一堵墙。单击“创建”按钮 ，进入创建面板，单击“几何体”按钮 ，在几何体面板中选择 **标准几何体** ，单击 **长方体** 按钮，在顶视图绘制一个长方体 A，参数为：**长度** (Length) 为 240，**宽度** (Width) 为 6000，**高度** (Height) 为 3000。单击“全部缩放到最大”按钮 ，如图 1.1.1 所示。

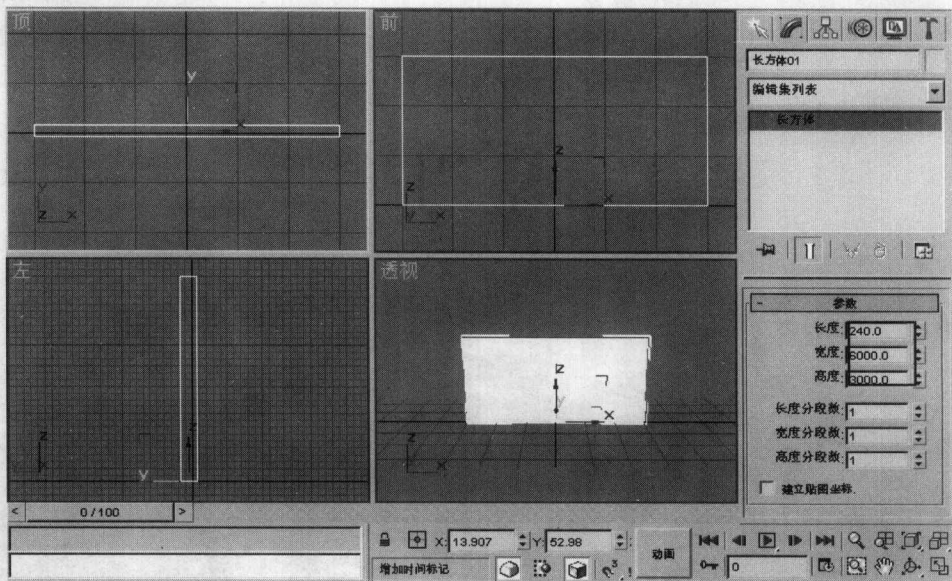


图 1.1.1 绘制一堵墙

(3) 复制 3 堵墙。选择长方体 A，按下 Shift 键，同时在 **Y** 方向进行移动，到合适位置松手，

在弹出的**复制参数**对话框中选中 **复制** 单选按钮，在 **复制数量** 中将 1 改为 3，即复制数量为 3，单击 **确定** (OK) 按钮，效果如图 1.1.2 所示。

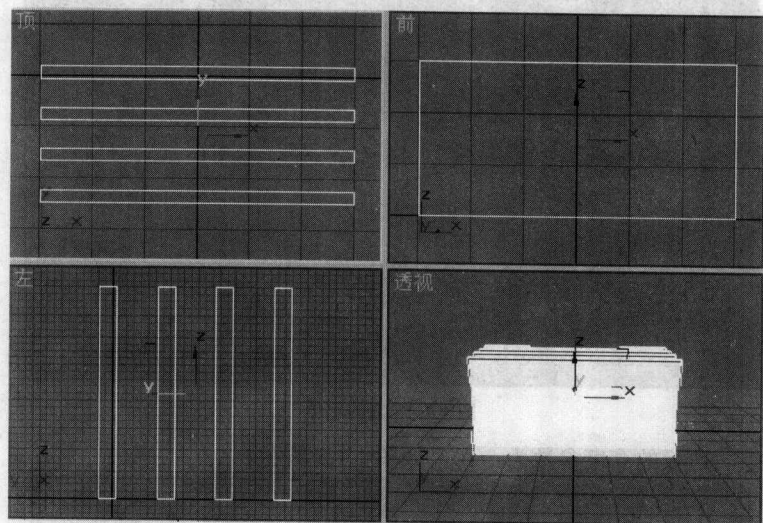


图 1.1.2 再复制出的 3 堵墙

(4) 旋转墙体。在图 1.1.1 中单击“窗选”按钮 ，直到出现窗选按钮  为止，用鼠标选择图中的两堵墙，单击“选择并旋转”按钮 ，将鼠标放置在被选择的长方体上，当有旋转图标出现时，按下鼠标上下拖动直到旋转 90° 为止。如图 1.1.3 所示。

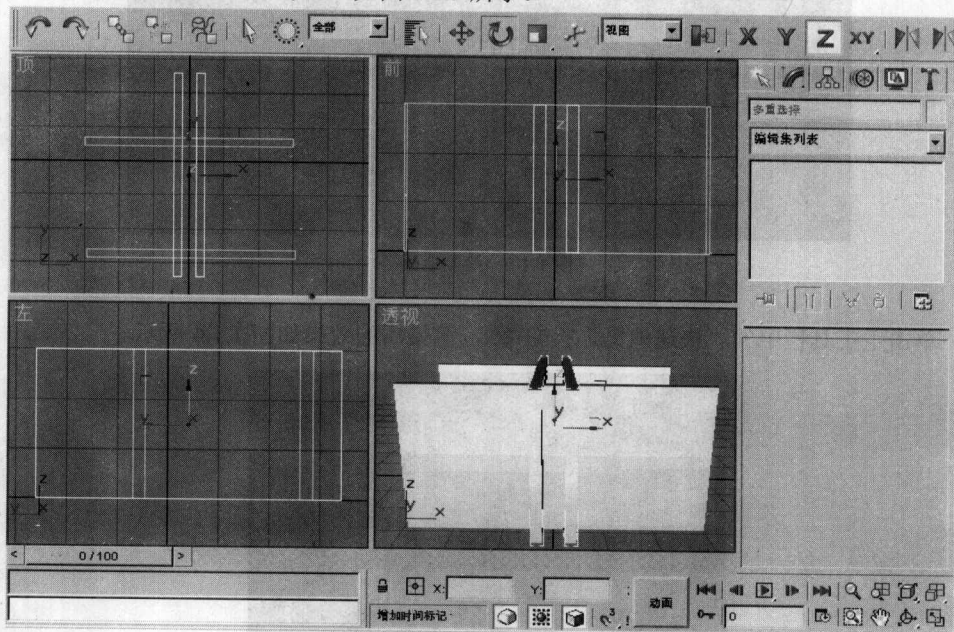


图 1.1.3 旋转墙体

(5) 对齐墙体。如图 1.1.4 所示。

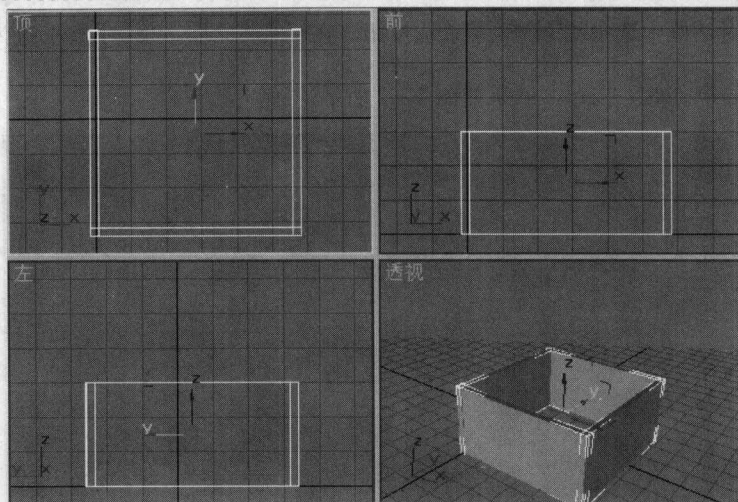


图 1.1.4 对齐墙体

(6) 绘制地板。地板的高度参数为-10，如图 1.1.5 所示。

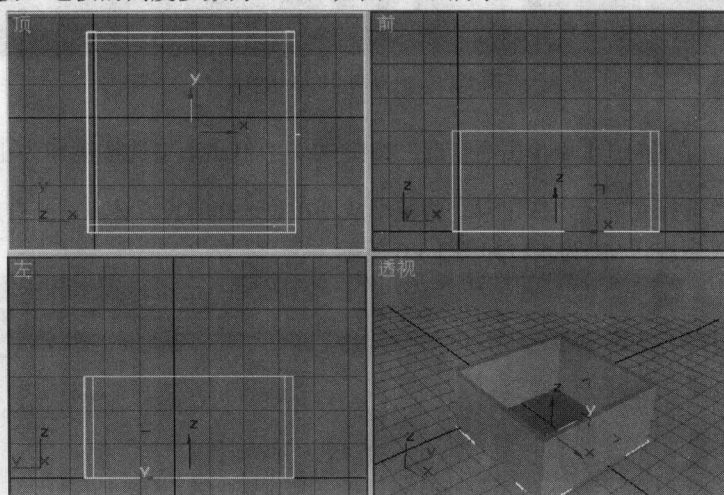


图 1.1.5 绘制地板

(7) 单击主工具栏中的“快速渲染”按钮 ，渲染后的效果如图 1.1.6 所示。

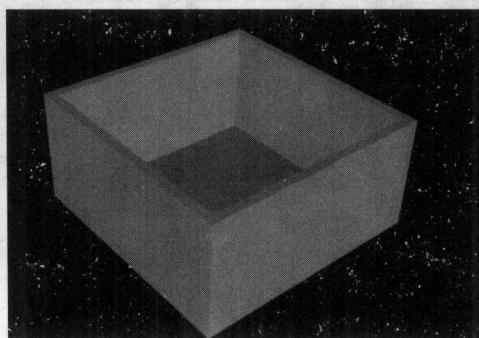


图 1.1.6 渲染后的墙体

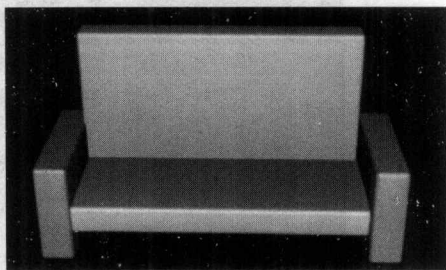
实例

2

沙发（一）

实例说明

本例练习简单造型的制作，本例针对的是入门的读者，如果你具有实现本例的知识请略过。



操作步骤

- (1) 单击 **文件(F)** → **重设** 命令，重置系统。
- (2) 在主菜单中的 **自定义(C)** (Customize) 的下拉菜单里面选中 **显示用户界面(U)** (Show UI)，然后单击 **Show Command Panel** 命令，这时出现了一个卷展栏，选中卷展栏中的 **Objects** 按钮，在其中选中倒角的盒子 (Chamferbox Object) 按钮 ，然后在顶视图中画一个有倒角的盒子，在修改 (Modify) 面板中修改这个倒角盒子的参数为：**长度** (Length) 为 35.0，**宽度** (Width) 为 70.0，**高度** (Height) 为 7.0，**倒角** (Fillet) 为 1.0。这时沙发的底座就做成了，如图 1.2.1 所示。

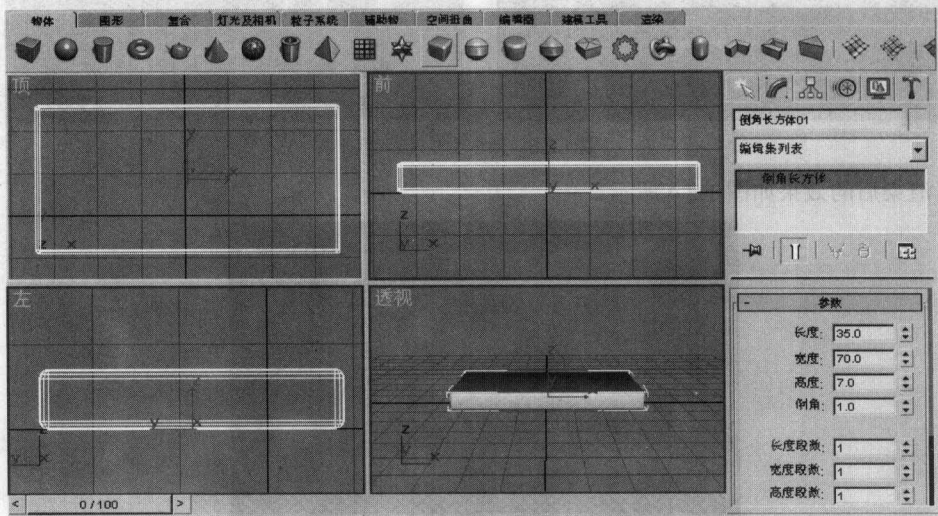


图 1.2.1 制作沙发底座

- (3) 利用相同的步骤做出沙发的扶手，扶手 **倒角长方体** (Chamferbox) 的参数 **长度** (Length) 为 35.0，**宽度** (Width) 为 8.0，**高度** (Height) 为 25.0，**倒角** (Fillet) 为 1.0，复制一个扶手像图 1.2.2

那样放置。

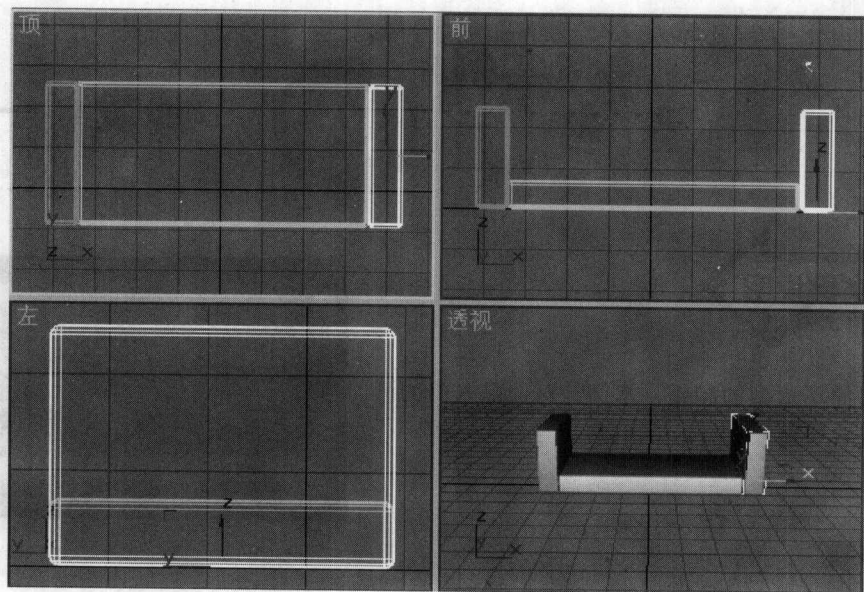


图 1.2.2 复制扶手

(4) 接着做沙发的靠背，沙发的靠背也是一个带倒角的盒子 (Chamferbox)。沙发靠背倒角盒子的参数 **长度** (Length) 为 8.0, **宽度** (Width) 为 70.0, **高度** (Height) 为 35.0, **倒角** (Fillet) 为 1.0。这时一个沙发就做好了，如图 1.2.3 所示。

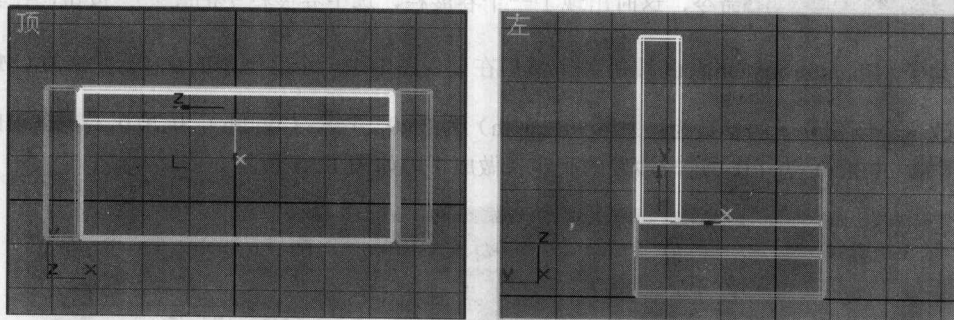


图 1.2.3 做一个沙发靠背

(5) 渲染后的效果如图 1.2.4 所示。

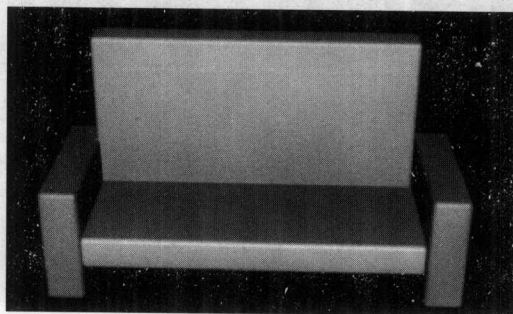


图 1.2.4 沙发的渲染图