

设计师梦工厂

全彩印刷

从入门
到精通

实现设计师梦想的殿堂

3ds Max 9 +VRay

效果图制作 从入门到精通 全彩版

实战

新视角文化行 王玉梅 张波 王文娟 编著

全程同步多媒体
语音视频教学

15个
小时

所有案例文件
与素材文件

近300个
技巧提示

1DVD 多媒体光盘

适合自学:本书设计了近180个操作与练习实例,由浅入深,从易到难,可以让您在实战中循序渐进地掌握效果图制作技术。

技术手册:全书共20章,每一章都是一个专题,不仅可以让您充分掌握该专题的相关知识,还能举一反三掌握更多技巧。

老师讲解:超大容量的DVD多媒体教学光盘,近180个案例的全程同步多媒体语音视频教学就像有一位专业的老师在您旁边讲解一样。

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

设计师梦工厂

全彩印刷

从入门
到精通

实现设计师梦想的殿堂



3ds Max 9 +VRay

效果图制作 实战 从入门到精通 全彩版

新视角文化行 王玉梅 张波 王文娟 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

3ds Max 9+VRay效果图制作实战从入门到精通: 全彩版 / 王玉梅, 张波, 王文娟编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 5

(设计师梦工厂. 从入门到精通)

ISBN 978-7-115-19441-1

I. 3… II. ①王…②张…③王… III. 建筑设计: 计算机辅助设计—图形软件, 3DS MAX 9、VRay IV. TU201.4

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第012809号

内 容 提 要

本书是“从入门到精通”系列书中的一本。本书根据使用3ds Max 9+VRay进行效果图制作的流程和特点, 精心设计了180个实例, 由优秀的效果图设计师编写, 循序渐进地讲解了使用3ds Max 9+VRay制作室内外建筑效果图所需要的全部知识。全书共分20章, 包括3ds Max 9的基本操作, 基本体建模, 二维线形建模, 二维转三维建模, 三维修改器建模, 高级建模的应用, VRay的应用, 材质表现的应用, 灯光的应用, 摄影机的应用, 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, 家装效果图的制作, 工装效果图的制作, 室外建筑构件的制作, 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, 效果图漫游动画的设置等内容。

本书采用完全案例教学的编写形式, 兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点, 附带的DVD多媒体光盘教学有如老师亲自授课一样的效果, 技术实用、讲解清晰, 不仅可以作为3ds Max 9+VRay效果图制作初、中级读者的学习用书, 也可以作为相关专业以及效果图培训班的学习教材。

本书附带的1张DVD光盘包含了书中所有180个案例的多媒体语音教学文件、源文件、素材文件和最终作品欣赏。

设计师梦工厂·从入门到精通

3ds Max 9+VRay 效果图制作实战从入门到精通全彩版

- ◆ 编 著 新视角文化行 王玉梅 张 波 王文娟
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 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 26.75 彩插: 6
字数: 723千字 2009年5月第1版
印数: 1—4000册 2009年5月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-19441-1/TP

定价: 69.00元 (附光盘)

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

反盗版热线: (010)67171154

前言

Preface

3ds Max 9+VRay 效果图制作实战从入门到精通全彩版

关于本系列图书

感谢您翻开本书。在茫茫书海中，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，或许您因为担心自己能否做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己是不是应该买一本入门教材而仔细挑选，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”系列，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，附带的CD或DVD多媒体教学如同老师亲自授课一样。希望本系列书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，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到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，您不仅可以通过图书研究每一个操作细节，而且可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

关于本书

本书采用完全案例的编写形式，适合于喜欢跳跃式学习和在完全实战中掌握软件使用技巧和实用技能的读者。

本书首先介绍了3ds Max 9的基本操作，基本体建模，二维线形建模，二维转三维建模，接着详细介绍了高级建模的应用，VRay的应用，材质表现的应用，灯光的应用，摄影机的应用，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等内容，最后详细讲解了家装效果图的制作，工装效果图的制作，室外建筑构件的制作，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，效果图漫游动画的设置等内容。

本书具有以下特点。

1. 专业设计师讲解。本书由具有丰富教学经验的老师和设计师编写，从效果图制作的一般流程入手，逐步引导读者学习软件和各种设计的技能。

2. 语言通俗，标注明了。全书语言浅显易懂，除了图书配合多媒体讲解外，我们对书中的配图也做了详细、清晰的标注，让您学习起来更加轻松，阅读更加容易。

3. 案例丰富专业，技巧全面实用。180个案例和200多个技巧提示，二者相辅相成，形成了立体化教学的全新思路。

4. 超大容量光盘，学习轻松方便。本书配有1张海量信息的DVD光盘，包含180个案例的多媒体语音教学文件、最终作品欣赏文件以及案例源文件和素材文件，为您扫清了可能的学习障碍。

本书由新视角文化行总策划，由具有多年教学经验的老师和平面设计经验的设计师编写，在成书的过程中，得到了杜昌国、李琴、赵凤兰、马晓丽、李飞、孙琦、吴海敬、杨坤、马冬梅、张智霖、张霞、孙晶、刘永志、许秀芝、张子艳、鲁瑞莲、李言军、胡丙粉、胡丙英、胡丙建、胡思谦、王涛、李辉、李永才、李欣、陈华等人的大力帮助和支持，在此表示感谢。

由于作者知识水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。在您阅读本书的过程中，如果有问题，请发送电子邮件与作者交流（E-mail: nvangle@163.com），也可以与本书策划编辑郭发明联系交流（E-mail: guofaming@ptpress.com.cn）。

新视角文化行
2009年3月

目 录

第1章 3ds Max 9的基本操作	1
实例 01 认识用户界面	1
实例 02 设置个性化界面	2
实例 03 自定义视图布局	3
实例 04 设置自定义菜单	4
实例 05 自定义工具栏按钮	5
实例 06 设置右键菜单	6
实例 07 设置命令面板及调用	7
实例 08 设置界面颜色	8
实例 09 快捷键的设置	9
实例 10 单位的设置	10
实例 11 复制对象	10
实例 12 阵列对象	12
实例 13 对齐操作	14
实例 14 组的使用	14
实例 15 捕捉的使用	15
第2章 基本体建模	17
实例 16 茶几	17
实例 17 电脑桌	19
实例 18 显示器	22
实例 19 时尚地灯	24
实例 20 中式吊灯	27
实例 21 液晶电视	28
实例 22 电视柜	30
实例 23 酒吧凳	31
实例 24 组合沙发	34
实例 25 套几	37
第3章 二维线形建模	39
实例 26 楼梯扶手	39
实例 27 衣架	41

实例 28	铁艺	42
实例 29	搁物架	45
实例 30	线状圆凳	47
实例 31	线状灯具	49
实例 32	中式花饰	51
实例 33	垃圾筒	52
第4章	二维转三维建模	55
实例 34	挤出——墙体	55
实例 35	挤出——二级天花	58
实例 36	挤出——楼梯	60
实例 37	车削——台灯	62
实例 38	车削——果盘	63
实例 39	车削——异形天花	65
实例 40	倒角——休闲沙发	66
实例 41	倒角——装饰架	67
实例 42	倒角——方格木门	69
实例 43	倒角剖面——门套	71
实例 44	倒角剖面——吧台	72
实例 45	放样——窗帘	73
实例 46	放样——中式台灯	75
实例 47	多截面放样——圆桌布	78
实例 48	多截面放样——欧式柱	79
第5章	三维修改器建模	81
实例 49	弯曲——旋转楼梯	81
实例 50	弯曲——弧形墙	83
实例 51	锥化——石桌石凳	85
实例 52	锥化——台灯	86
实例 53	噪波——山形	88
实例 54	噪波——床垫	89
实例 55	晶格——装饰摆件	90
实例 56	晶格——钢结构	92
实例 57	编辑网格——显示器	93
实例 58	编辑多边形——方形装饰柱	95
实例 59	FFD长方体——枕头	96
实例 60	网格平滑——靠垫	98
实例 61	布尔——时尚凳	100

实例 62	超级布尔——椭圆镜及搁板	101
第6章	高级建模的应用	105
实例 63	多边形建模——餐桌餐椅	105
实例 64	多边形建模——方形浴缸	109
实例 65	NURBS曲面——双人床罩	111
实例 66	面片栅格建模——单人床	113
第7章	VRay的应用	115
实例 67	VRay的整体介绍	115
实例 68	VRay的景深效果	119
实例 69	VRayHDRI高动态范围贴图	120
实例 70	VRay的焦散效果	123
第8章	材质表现的应用	125
实例 71	认识材质编辑器	125
实例 72	乳胶漆材质	127
实例 73	木纹材质	128
实例 74	沙发布纹材质	130
实例 75	沙发靠垫材质	132
实例 76	清玻璃材质	134
实例 77	磨砂玻璃材质	135
实例 78	不锈钢材质	136
实例 79	白陶瓷材质	137
实例 80	真实地毯1——VRay置换模式	138
实例 81	真实地毯2——VR毛发	140
实例 82	木地板材质	141
实例 83	大理石材质	143
实例 84	砖墙材质	144
实例 85	水材质	145
实例 86	透空贴图	146
实例 87	材质库的建立及调用	147
第9章	灯光的应用	149
实例 88	目标聚光灯——筒灯效果	149
实例 89	目标平行光——太阳光效果	152
实例 90	泛光灯——壁灯效果	154
实例 91	泛光灯——台灯效果	155
实例 92	泛光灯——吊灯效果	156
实例 93	天光——模拟天光	157

实例 94	点光源	159
实例 95	线光源	160
实例 96	面光源	162
实例 97	光域网的使用	163
实例 98	光能传递	165
实例 99	VRay灯光的使用	167
实例 100	VRay室外日景	170
实例 101	室外夜景	174
第10章	摄影机的应用	177
实例 102	客厅摄影机的设置	177
实例 103	办公楼摄影机的设置	179
实例 104	景深的使用	180
第11章	室内装饰物的制作	183
实例 105	玻璃装饰画	183
实例 106	花瓶	184
实例 107	竹隔断	185
实例 108	装饰花束	186
实例 109	大叶植物	187
实例 110	鹅卵石	189
实例 111	烛台	190
实例 112	地球仪	192
实例 113	欧式梳妆镜	194
第12章	室内各种灯具的制作	195
实例 114	玻璃吊灯	195
实例 115	客厅吊灯	198
实例 116	餐厅吊灯	200
实例 117	欧式吊灯	201
实例 118	筒式壁灯	203
实例 119	锥式壁灯	204
实例 120	射灯	206
实例 121	台灯	208
实例 122	现代落地灯	212
实例 123	中式落地灯	214
实例 124	圆筒灯	217
实例 125	方筒灯	218
实例 126	镜前灯	219

第13章 室内各种家具的制作	221
实例 127 茶几.....	221
实例 128 电视机.....	223
实例 129 音箱.....	225
实例 130 红色餐椅.....	227
实例 131 中式餐椅.....	229
实例 132 休闲凳.....	235
实例 133 欧式贵妃椅.....	236
实例 134 L型组合沙发	240
实例 135 隔断.....	244
实例 136 欧式双人床.....	245
实例 137 现代双人床.....	247
实例 138 儿童床.....	250
实例 139 窗帘.....	252
实例 140 圆形浴缸.....	253
实例 141 座便器.....	255
实例 142 洗手盆.....	257
实例 143 办公桌.....	260
第14章 家装效果图的制作	263
实例 144 客厅的制作.....	263
实例 145 卧室的制作.....	279
实例 146 书房的制作.....	289
实例 147 厨房的表现.....	297
实例 148 卫生间的表现.....	300
第15章 工装效果图的制作	301
实例 149 酒店包间的制作.....	301
实例 150 经理办公室的制作.....	312
实例 151 茶楼的表现.....	322
实例 152 KTV包房的表现	326
第16章 室外建筑构件的制作	331
实例 153 廊架.....	331
实例 154 凉亭.....	334
实例 155 候车亭.....	336
实例 156 路灯.....	338
实例 157 路面广告.....	339
实例 158 雕塑.....	341

实例 159	围墙.....	342
实例 160	花坛座.....	344
实例 161	草坪灯.....	346
实例 162	古桥.....	347
实例 163	喷泉.....	349
实例 164	玻璃门.....	353
实例 165	阳台护栏.....	354
第17章	室外效果图的制作.....	359
实例 166	办公楼效果图的制作.....	359
实例 167	住宅效果图的制作.....	369
实例 168	别墅效果图的表现.....	375
实例 169	商业大楼的表现.....	379
第18章	室内效果图的后期处理.....	383
实例 170	客厅的后期处理.....	383
实例 171	书房的后期处理.....	388
实例 172	卧室的后期处理.....	391
实例 173	酒店包间的后期处理.....	394
实例 174	茶楼的后期处理.....	397
实例 175	制作室内彩色平面图.....	399
第19章	室外效果图的后期处理.....	405
实例 176	办公楼的后期处理.....	405
实例 177	住宅的后期处理.....	407
实例 178	别墅的后期处理.....	411
第20章	效果图漫游动画的设置.....	413
实例 179	客厅浏览动画的设置.....	413
实例 180	鸟瞰图浏览动画的设置.....	415

第1章 3ds Max 9的基本操作

■ 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
- 快捷键的设置
- 单位的设置
- 复制对象
- 阵列对象
- 对齐操作
- 组的使用
- 捕捉的使用

本章主要讲解3ds Max 9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、自定义用户视图、菜单及工具栏的定义等。只有掌握了这些基本的知识，才能熟练地运用该软件制作出室内外效果图。

Example 实例 01 认识用户界面

实例目的：通过启动3ds Max 9中文版软件来熟悉3ds Max 9界面的组成部分。

实例要点

- ✧ 启动3ds Max 9中文版
- ✧ 熟悉3ds Max 9界面的组成部分



图1-1 3ds Max 9中文版启动界面

操作步骤

01 双击桌面上的按钮，启动3ds Max 9中文版，启动界面如图1-1所示。

02 此时等待5~10s（秒钟），就可以看到3ds Max 9中文版的界面了，如图1-2所示。

大家可以看到与以往版本有所区别的是增加了一个【欢迎屏幕】窗口，这是3ds Max 9新增的，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。如果将该窗口关闭，单击 **关闭** 按钮即可。整个界面可以分为8部分：标题栏、菜单栏、工具栏、视图区、命令面板、视图控制区、提示及状态栏和动画控制区。

下面对3ds Max 9工作界面的每一部分做简单的介绍。

◆ **标题栏：**最顶部的一行，是系统的“标题栏”。位于标题栏最左边的是3ds Max 9的程序图标，单击它可打开一个图标菜单，双击它可关闭当前的应用程序，紧随其右侧的是文件名和软件名。在标题栏最右边的是Windows的3个基本控制按钮：最小化、最大化和关闭。

◆ **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、渲染及寻找帮助用户接口。

◆ **工具栏：**工具栏是把我们经常用到的命令以工具按钮的形式放在不同的位置，是应用程序中最简单、最方便的使用工具。



图1-2 3ds Max 9中文版界面

◆ **视图区**：系统默认的视图区模式分为4个视图：顶视图、前视图、左视图、透视图。这4个视图区是用户进行操作的主要工作区域，当然它还可以通过设定转换成为其他的视图区。视图区的转化设置可以通过在视图区上部的名称上单击鼠标右键，在弹出的菜单中的视图中即可选择。

◆ **命令面板**：命令面板包括6大部分，分别为 （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）命令面板以及 （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。它可以对视图进行缩放、局部放大、满屏显示、旋转以及平移等显示状态的调整。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**：状态栏用于设定多种点模式，状态栏显示的是一些基本的数据。状态栏主要用于在建模时，对造型空间位置的提示及说明。

◆ **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、动画的播放以及动画时间的控制。

实例总结：本例通过认识3ds Max 9软件的工作界面，可以让读者快速理解和掌握3ds Max 9软件界面的各个功能。

Example 实例 02 设置个性化界面

实例目的：本例通过设置个性化的界面来学习3ds Max界面的设置。

实例要点

- ✧ 启动3ds Max 9中文版
- ✧ 使用【自定义】菜单栏中的【加载自定义UI方案】设置个性化界面

操作步骤

- 01 双击桌面上的 按钮，启动3ds Max 9中文版。
- 02 单击菜单栏中的【自定义】/【加载自定义UI方案】命令，在弹出的【加载自定义UI方

案】对话框中,选择3ds Max安装路径下的UI文件夹,选择【ame-dark.ui】选项,单击 **打开** 按钮,如图1-3所示。

03 此时,3ds Max系统即以【ame-dark.ui】系统界面显示,如图1-4所示。



图1-3 【加载自定义UI方案】对话框

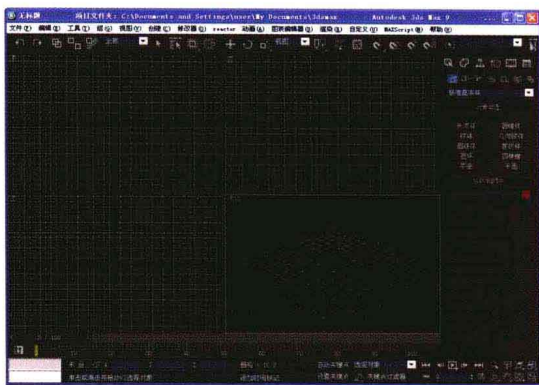


图1-4 设置个性化界面后的效果



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给我们提供了4个界面,DefaultUI.ui是系统默认的用户界面。

实例总结:本例通过设置个性化界面,对怎样设置3ds Max个性化界面做了详细的讲述。

Example 实例 03 自定义视图布局

实例目的:本例通过自定义视图布局来学习如何定义自己喜欢的视图布局以及调整视图。

实例要点

- ✧ 启动3ds Max 9中文版
- ✧ 使用【视口配置】命令来设置合适的视图布局

操作步骤

01 启动3ds Max 9中文版。

02 在视图区中将光标放在任意视图的字上,单击鼠标右键,在弹出的右键菜单中选择【配置】命令,如图1-5所示。

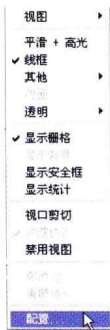


图1-5 右键菜单

03 此时会弹出一个【视口配置】对话框,选择【布局】选项卡,在中间选择一个自己喜欢的视图布局,然后单击 **确定** 按钮,如图1-6所示。

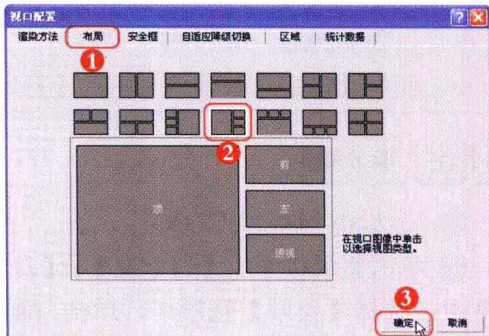


图1-6 【视口配置】对话框



读者也可以单击菜单栏【自定义】/【视口配置】命令,同样可以打开【视口配置】对话框,设置自己喜欢的视图布局。

04 修改后的视图布局如图1-7所示。

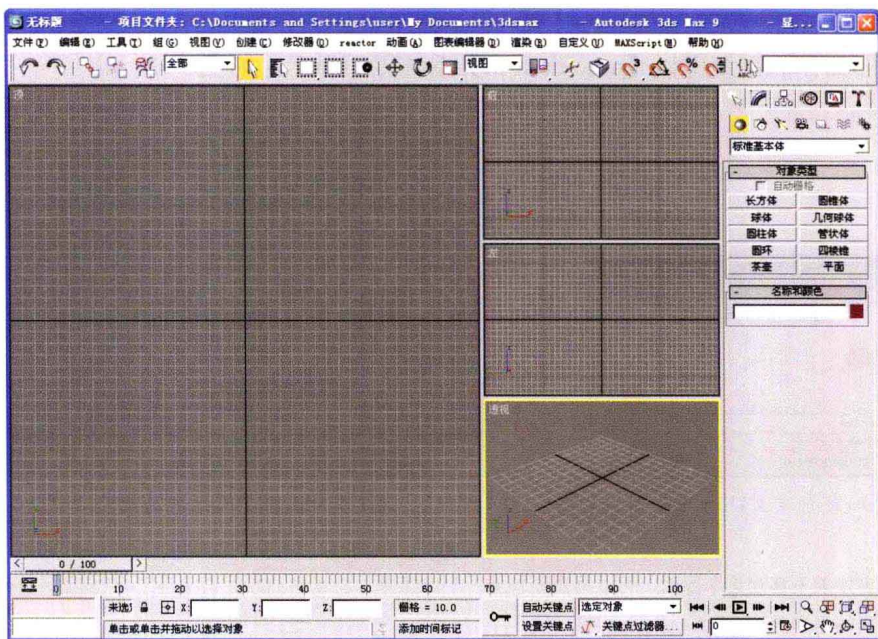


图1-7 修改视图布局后的效果



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

实例总结：本例通过设置视图布局，学习了怎样用【视口配置】对话框来设置3ds Max的视图布局。

Example 实例 04 设置自定义菜单

实例目的：本例通过设置自定义菜单来学习怎样定义合适自己的菜单。

实例要点

- ✧ 启动3ds Max 9中文版
- ✧ 使用【自定义】菜单栏中的【自定义用户界面】定义自己的菜单

操作步骤

01 启动3ds Max 9中文版。

02 单击菜单栏中的【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，在此可以输入自己习惯的名字，例如：新建菜单名称为“常用命令”，然后单击 **确定** 按钮，如图1-8所示。

此时在左下方的窗口中就出现了一个“常用命令”菜单，我们就可以将它从菜单窗口中拖曳到右面的主菜单栏窗口中。

03 在左下方的窗口中选择“常用命令”菜单，然后按住鼠标左键，拖动到右面窗口的下方，如图1-9所示。

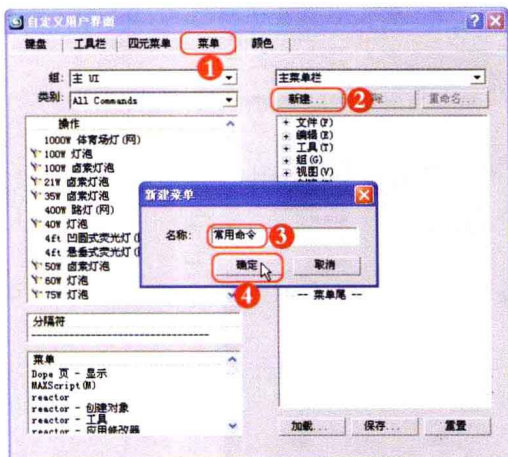


图1-8 【自定义用户界面】对话框

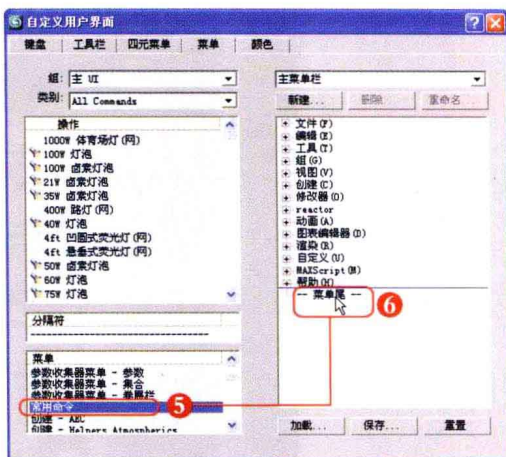


图1-9 【自定义用户界面】对话框



我们可以将建模过程中经常使用的命令，设置为固定的快捷键，便于在工作中进行快速、准确地制作效果图。

④ 在【类别】右侧的下拉列表中选择Modifiers（修改），选择【FFD长方体修改器】，拖动到已经展开的“常用命令”菜单栏的下方，如图1-10所示。

⑤ 用同样的方法将所需要的命令拖动到“常用命令”的下方。



我们可以将这个菜单栏保存起来，如果不喜欢这个设置的话，可以单击 **重置** 按钮取消设置，重新定义。

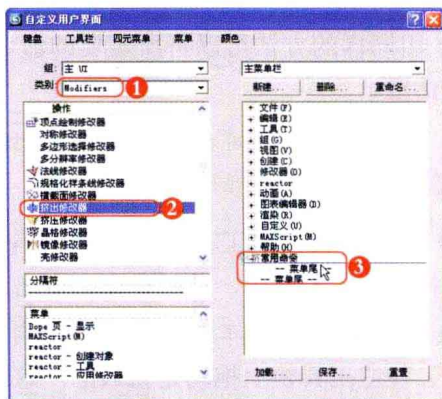


图1-10 拖动所需要的命令

实例总结：本例通过自定义一个自己的常用菜单，详细地讲述了菜单栏的设置。

Example 实例 05 自定义工具栏按钮

实例目的：本例通过为工具栏自定义命令按钮来学习怎样设置、添加工具栏上的命令按钮。我们可以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。

实例要点

- ✧ 启动3ds Max 9中文版
- ✧ 使用【自定义】菜单栏中的【自定义用户界面】自定义工具栏按钮

操作步骤

① 启动3ds Max 9中文版。

② 单击菜单栏中的【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，在下面的窗口中选择（层管理器），然后拖动到主工具栏的位置，此时在工具栏上就有 （层管理器）按钮，如图1-11所示。

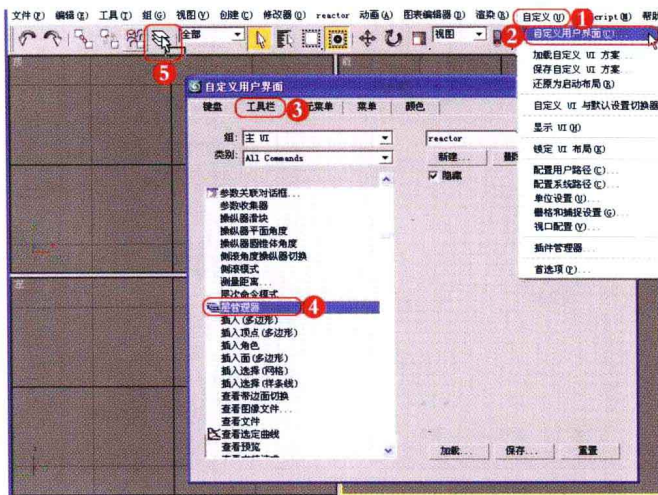


图1-11 将【层管理器】定义到工具栏按钮上

03 用同样的方法可以将所需要的命令添加到主工具栏上，设置完毕后关闭【自定义用户界面】对话框。



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

04 将鼠标放在主工具栏的上方，当鼠标箭头变为形状时，单击鼠标右键会弹出右键菜单，选择【附加】命令，此时在窗口中出现了一个【附加】工具栏。

05 如果要将（阵列）按钮设置到主工具栏上，直接按住（阵列）往主工具栏上拖动是无效的，这时需要按住Alt键，然后再向主工具栏上拖动就可以了，如图1-12所示。

06 如果要删除工具栏中多余的按钮，按住Alt键，单击并向视图中拖动要删除的按钮，此时弹出【确认】对话框，单击按钮就可以将工具栏上定义的按钮删除，如图1-13所示。

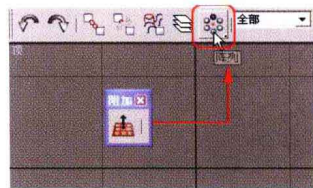


图1-12 添加阵列按钮



我们可以根据实际工作的种类，在工具栏中保留常用的工具，将用不到的工具删除，便于增大工作界面，提高工作效率。

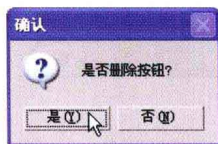


图1-13 删除按钮

实例总结：本例通过自定义工具栏按钮，对添加或删除工具栏上的按钮做了详细的讲述。

Example 实例 06 设置右键菜单

实例目的：本例学习怎样为3ds Max 9设置右键菜单。

实例要点

- ◇ 启动3ds Max 9中文版
- ◇ 使用【自定义】菜单栏中的【自定义用户界面】自定义右键菜单

操作步骤

- 01 启动3ds Max 9中文版。