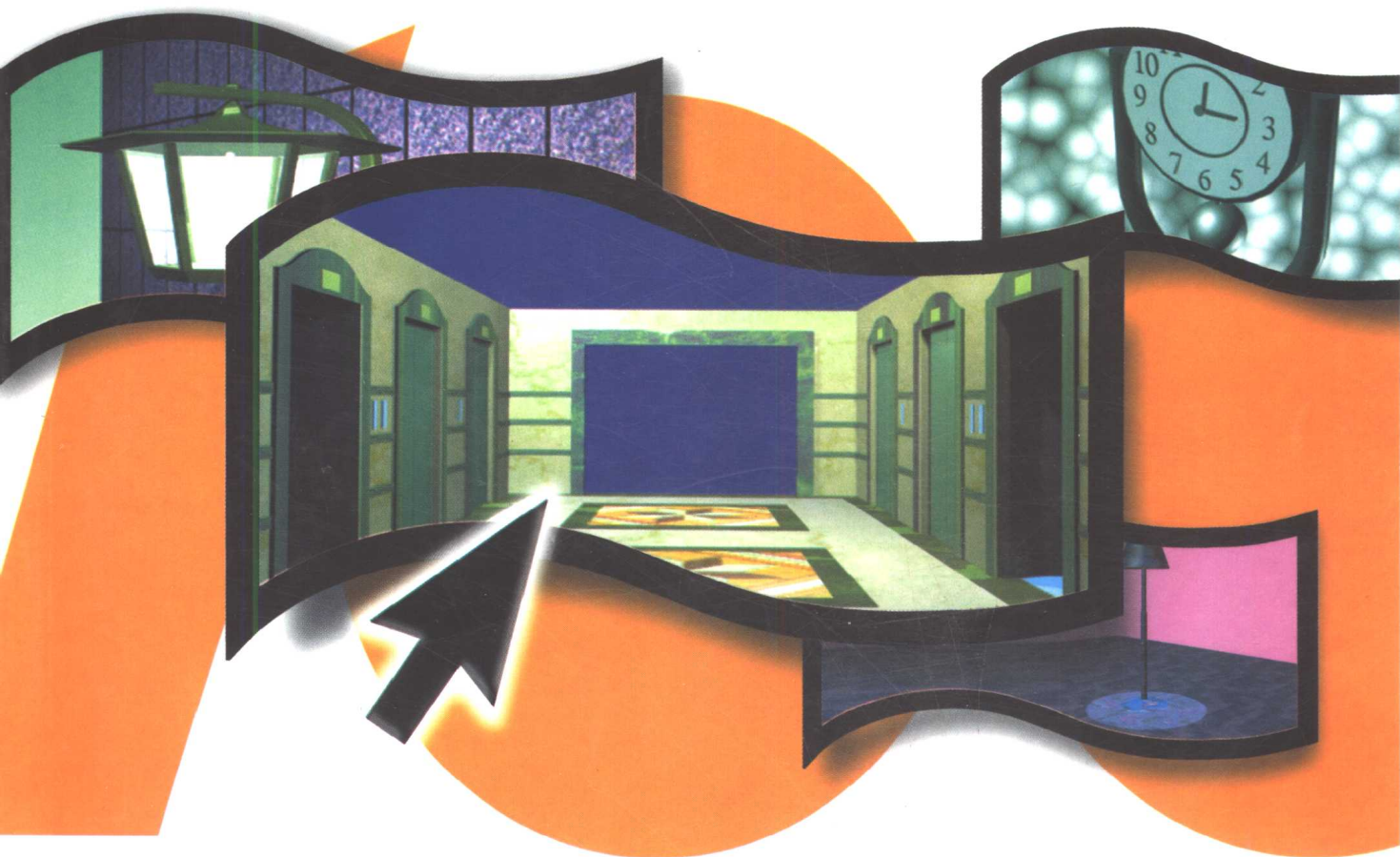


时尚百例丛书



3DS MAX 4.0 家居

时尚创作百例



●网冠科技 编著

100

时尚百例丛书

3DS MAX 4.0家居 时尚创作百例

网冠科技 编著

光盘包含书中素材、效果文件



机械工业出版社

3DS MAX 4.0 是电脑三维造型和动画制作的工具, 本书讲解它在家居制作中的应用。

本书通过 100 个家居制作方面的实例, 由浅入深, 逐步讲解 3DS MAX 4.0 应用方法和技巧。全书图文并茂, 不仅讲授了家居制作的基础知识, 而且还深入到 3DS MAX 的内核部分, 展示其强大功能。无论是 3DS MAX 的老用户还是新手, 都可以通过本书掌握 3DS MAX4.0 强大的建模功能, 将你引入丰富的三维世界。

本书既可作为不同层次计算机培训班的教材, 也可以作为命令参考手册使用查阅。

图书在版编目 (CIP) 数据

3DS MAX4.0 家居时尚创作百例 / 网冠科技编著.

-北京 机械工业出版社, 2001 2

(时尚百例丛书)

ISBN7-111-02317-X

I. 3... II. 网... III. 建筑设计: 计算机辅助设计-应用软件, 3DS MAX 4.0 IV.TU201.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 82369 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 田 梅

责任印制: 路 琳

北京市密云县印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

2001 年 4 月第 1 版 · 第 2 次印刷

787mm × 1092mm $\frac{1}{16}$ · 19.5 印张 · 2 插页 · 479 千字

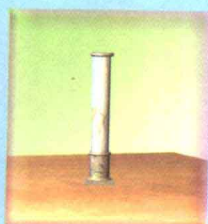
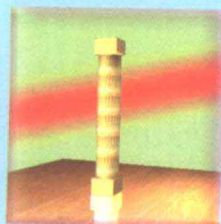
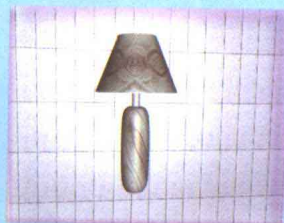
6001 11000 册

定价 34.00 元 (含 1CD)

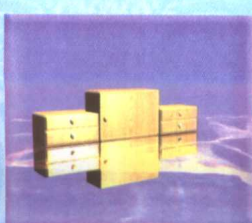
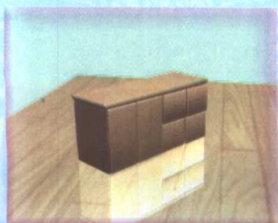
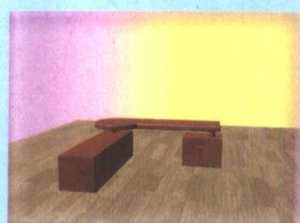
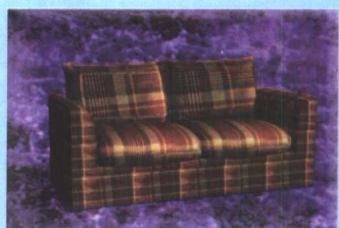
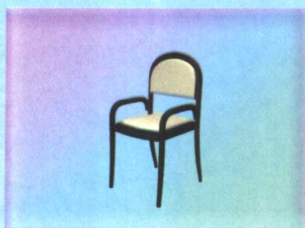
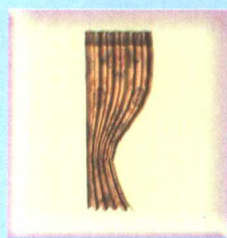
凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 68993821、68326677-2527

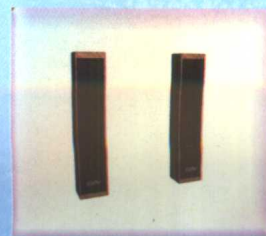
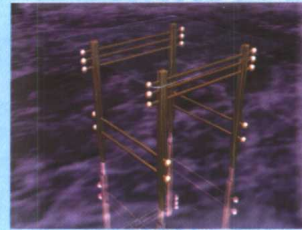
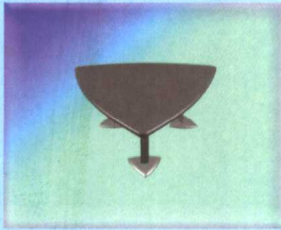
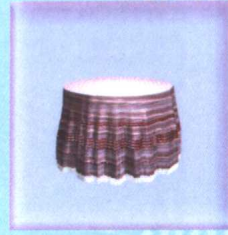
3DS MAX 4.0 家居



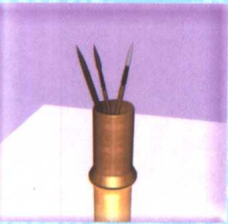
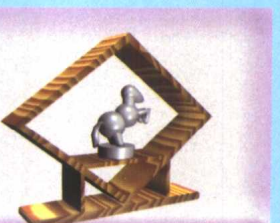
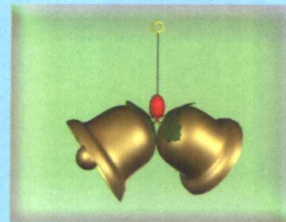
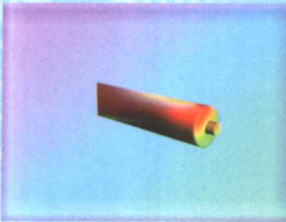
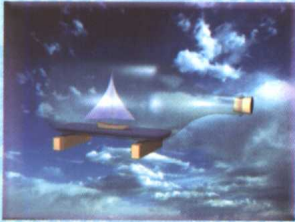
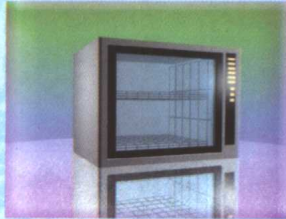
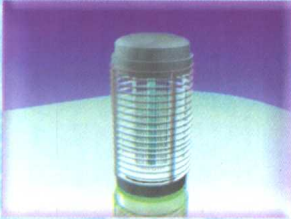
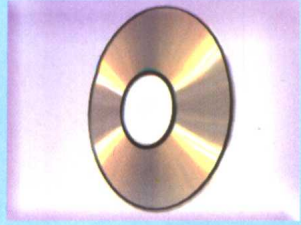
3DS MAX 4.0 家居



3DS MAX 4.0 家居



3DS MAX 4.0 家居



时尚百例丛书

追求时尚 追求完美

出版说明

随着 21 世纪的到来,人们更深切地感受到了计算机在生活和工作中的作用越来越重要,越来越多的职业需要具有计算机的应用技能。掌握计算机是职业的需要,更是事业发展的需要。

目前计算机技术不但广泛地应用在办公自动化中,它还全面渗透到各行各业。如果要从从事平面设计的相关行业,就应该学会平面设计软件,如 Photoshop、CorelDRAW、FreeHand 等;如果要从从事三维设计的相关行业,就应该学会三维设计软件,如 3DS MAX、Maya、Poser 等;如果要从从事多媒体设计的相关行业,就应该学会多媒体制作软件,如 Authorware、Director、Premiere 等;如果要从从事与网络相关的行业,就应该学会 Flash、Dreamweaver、Fireworks、ASP、PHP、JavaScript 等;如果要从从事建筑产品、工业产品设计的相关行业,就应该学会 AutoCAD、3DS VIZ、Protel 等;如果要从从事软件开发的相关行业,就应该学会 VB、VC、VFP、Delphi、PowerBuilder 等编程。

所有与计算机相关的职业都要求工作者有很强的计算机操作技能,做到运用自如,熟练而且深入地掌握软件的应用。而要做到这一点,必须从软件的各个方面入手,通过实例演练的方式训练自己,而且要反复练习,做到举一反三。

为了让大家能深入而且熟练地掌握相关软件的应用方法,机械工业出版社特别为广大读者推出了这套时尚百例丛书。本丛书对每一个应用软件精心制作了 100 个实例,其宗旨就是让读者全方位掌握软件的应用,为广大读者提供一条快速掌握计算机应用技能的捷径。

本丛书采用新颖的版式,将知识和实例紧密结合,通过对各种实例的详细讲解,使读者不必事先学习各种软件,而从实例的制作过程中体会到每个软件每项功能的使用方法,并自己做出各种实例效果,这样既节省了大量时间,同时也使读者有身临其境的感觉,并可以反复演练,将所学知识运用到职业工作中去。

书山有路勤为径。愿广大读者能通过本丛书的学习掌握计算机技能,并应用到自己的工作和事业中去。

机械工业出版社



前言

《3DS MAX 4.0 家居时尚创作百例》是“时尚百例丛书”中的一本。

三维电脑动画的制作和应用已成为当前计算机应用的一大热点。作为三维动画制作的优秀软件 3DS MAX 是 Autodesk 公司基于 PC586 以上机型设计的,它具有强大的三维造型功能,其效果不亚于在图形工作站上的三维动画软件制作的效果。

3DS MAX 一出现,便被应用于广泛的领域,并得到了一致的好评。毋庸置疑,无论对专业影视动画制作人员还是三维动画爱好者来讲,3DS MAX 都是他们学习动画的最佳选择、制作动画的最好帮手。

3DS MAX4.0 是最新版本。与以往的版本相比,不仅操作界面有所不同,更重要的是在各个功能模块中增加了许多新功能,功能更加强大,使用起来更加得心应手。

本书展示 3DS MAX 在家居领域方面的应用,精心制作了 100 个家居方面的实例,读者只要按照书中的实例,循序渐进地操作,就可以掌握 3DS MAX 4.0 的基本功能和操作。

本书对于刚入门的制作新手来说,是通俗易懂的教材;对于 3DS MAX 的老用户而言,本书有助于提高制作水平和技巧,进一步理解 3DS MAX 的深层次内容。



网冠科技

本书光盘含配套素材,技术支持请点击网冠科技站点 <http://netking.163.com>。E-mail:

netking_@yeah.net。

网易 NETEASE
WWW.163.COM

是网易公司的标志。

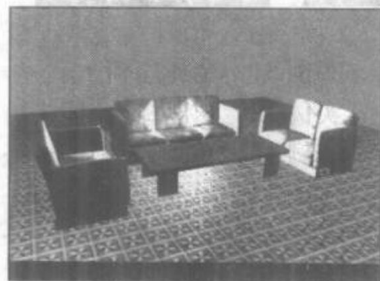
目 录

出版说明

前 言

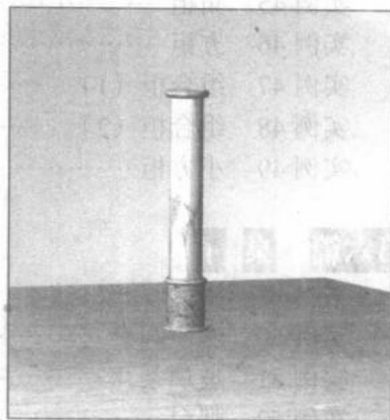
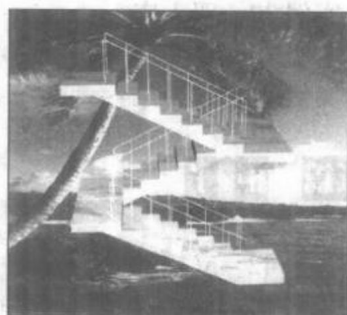
第一篇 灯 具

实例 1	吸顶灯	2
实例 2	落地灯	5
实例 3	卧室台灯	8
实例 4	仿古壁灯	11
实例 5	装饰壁灯	14



第二篇 立柱、地板、墙壁

实例 6	艺术屏风	18
实例 7	风景屏风	21
实例 8	通道	24
实例 9	过厅地面	27
实例 10	瓷砖地板	30
实例 11	客厅	32
实例 12	卧室墙壁	35
实例 13	洗手池	38
实例 14	浴盆	42
实例 15	别墅楼梯	45
实例 16	旋转楼梯	48
实例 17	花纹圆柱	51
实例 18	大厅圆柱	53
实例 19	大厅方柱	56
实例 20	装饰柱	60



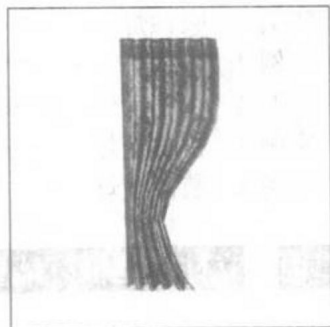
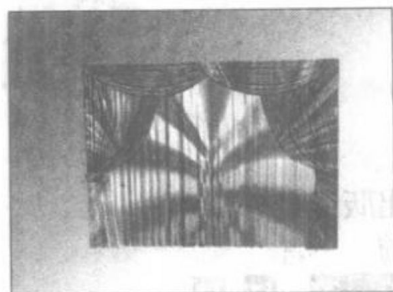
第三篇 门 窗

实例 21	客房门	65
实例 22	木质门	68
实例 23	防盗门	71
实例 24	金属门	74

实例 25	公园拱门	77
实例 26	合金窗	80
实例 27	落地窗	83
实例 28	客厅窗帘	86
实例 29	装饰窗帘	89
实例 30	卧室窗帘	92

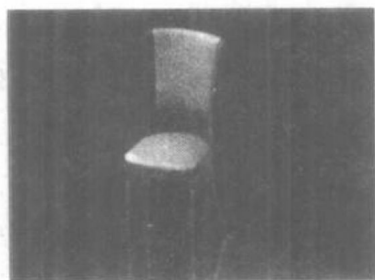
第四篇 椅子、沙发、床

实例 31	金属座椅	96
实例 32	木座椅	98
实例 33	高脚椅	101
实例 34	单人圆椅	104
实例 35	化妆椅	107
实例 36	单人靠椅	110
实例 37	花布沙发	114
实例 38	单人沙发	117
实例 39	双人床	121
实例 40	单人床	124
实例 41	弹簧床	127



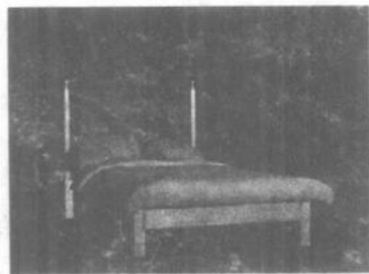
第五篇 柜子

实例 42	立柜	131
实例 43	储物柜	134
实例 44	书柜	136
实例 45	角柜	139
实例 46	方柜	142
实例 47	组合柜 (1)	145
实例 48	组合柜 (2)	148
实例 49	小方柜	151

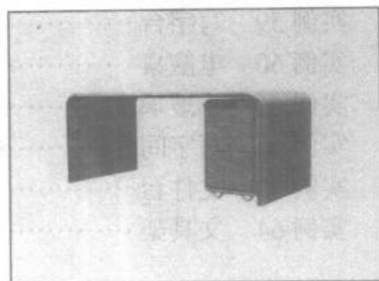


第六篇 桌子

实例 50	木质圆桌	155
实例 51	玻璃茶几	158
实例 52	吧台	161
实例 53	铺着桌布的圆桌	164
实例 54	茶几	167
实例 55	创意餐桌	170



实例 87	圣诞铃	264
实例 88	笔筒和纸夹	267
实例 89	地球仪	270
实例 90	茶具	272
实例 91	花环	275
实例 92	雕像马	277
实例 93	笔筒	280
实例 94	水杯	283
实例 95	花瓶	286
实例 96	玉钵	289
实例 97	翡翠花盆	291
实例 98	钩子	294
实例 99	插花花瓶	296
实例 100	花岗石装饰球	299



第一篇

灯具

本篇总览

灯具是家具装潢必不可少的组成部分,精美的吸顶灯、落地灯、仿古壁灯等能够对家居的整体效果起到画龙点睛的作用,而不和谐的灯具则会破坏装潢的效果。

3DS MAX 4.0 是制作三维效果的优秀软件,功能强大,本篇将应用 3DS MAX 4.0 的基本工具制作灯具效果实例。



实例 1 吸顶灯

实例说明

本例中我们将利用半球体和圆环的组合,制作一个吸顶灯的造型,并用压缩等命令,得到如图 1-1 所示的造型效果。

本例中,详细讲解了材质编辑的使用,还涉及到造型的挤压命令。



图 1-1 效果图

创作步骤

1. 重新设定系统。单击 File 菜单,在下拉菜单中选择 Reset 或 New 来重新设定系统。

2. 创建基本造型。单击创建命令面板上的  按钮,再按下 Sphere 按钮,在顶视图中创建一个球体,球体的造型参数,如图 1-2 所示,此时的球体为一个半球体。然后按住 Main toolbar 工具行中的  按钮,在弹出的选项菜单中选择  按钮。然后按下 Main toolbar 工具行中的  按钮,选择 Y 轴方向,在前视图中半球压缩至如图 1-3 所示。

3. 创建圆环造型。单击创建命令面板上的  按钮,再按下 Tube 按钮,在顶视图中创建一个圆环,调整 Parameters 的值。在 Radius1 中输入 25.0,在 Radius2 中输入 5.0,确认 Generate Mapping Coords 选项被选中。圆环的造型参数,如图 1-4 所示,视图效果如图 1-5 所示。

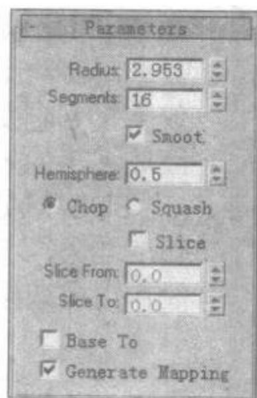


图 1-2 半球体的造型参数

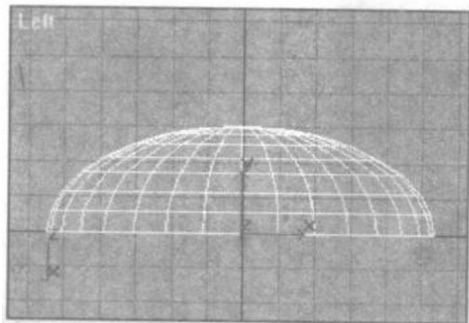


图 1-3 压缩后的半球体的造型



4. 调整灯造型位置。利用工具行中的  按钮和  按钮, 调整各造型位置, 移动圆环的位置, 使其位于半球体的正底端, 如图 1-6 所示。

5. 创建地面造型。单击创建命令面板, 单击  按钮, 然后选择  按钮, 在顶视图中, 创建一个方体造型。并向下拖动鼠标, 在 Parameters 下的参数 Length 中输入 170.0, Width 中输入 150.0, Height 中输入 10.0, 并确认 Generale Mapping Coords 项被选中。

6. 指定贴图材质。单击 Main Toolbar 工具行中的  按钮, 弹出材质编辑器, 选择第 1 个示例窗, 修改 Material Editor 对话框中的参数, 取消 Self-Illumination 下的 Color 项的选择, 并输入 100, 其他数值如图 1-7 所示。再在视图中选中半球体, 单击  按钮, 将此材质赋给它。然后选择第 2 个示例窗, 单击 Shader Basic Parameters 选项, 在弹出的子选项中, 选择 Blinn 子选项, 单击 Diffuse 右侧的按钮 弹出材质浏览菜单。选择 Bitmap 方式, 从材质库中选择一幅大理石贴图文件。点击变动命令面板, 再点击  按钮, 选择 Configure modifier sets, 弹出选择窗口, 在 total buttons 中输入 10, 然后在左侧的菜单中双击 Bend Taper, Twist, Noise, Extrude, Lathe, Edit Patch, Edit spline, UVW Map, Mesh Select, 将这些常用变动命令设置成按钮形式。单击  按钮, 在 Parameters 下选择 Face, 单击  按钮, 指定给视图中的地面造型。然后在视图选中圆环体, 再在材质编辑器中, 选择第 3 个示例窗, 在 Shader Basic Parameters 中, 将该材质改为 Metal 如图 1-8 所示。单击 Material Editor 对话框中的 Map 按钮, 将其下的选项展开。单击 Diffuse

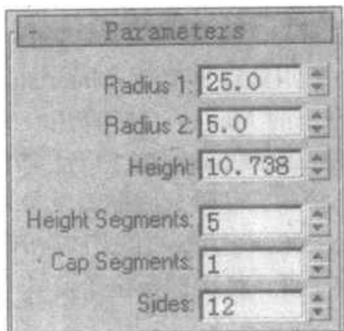


图 1-4 圆环的造型参数

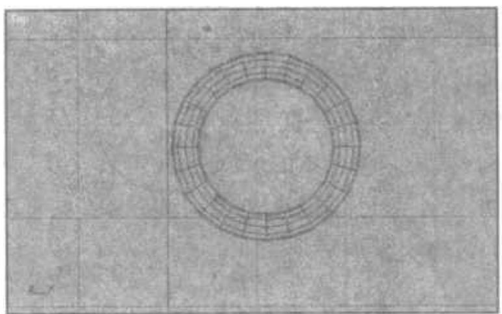


图 1-5 圆环造型

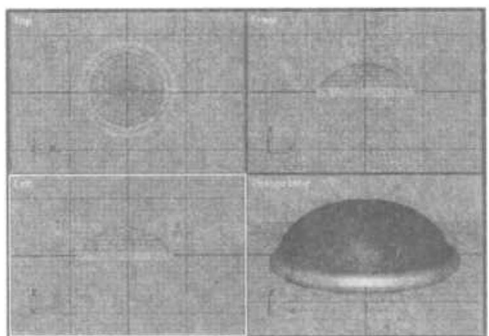


图 1-6 吸顶灯的造型

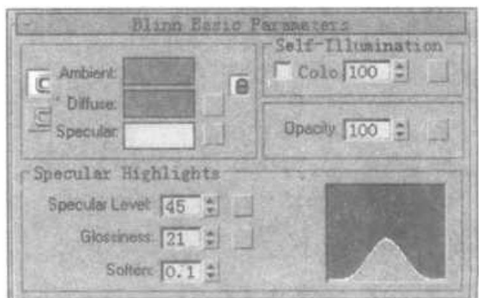


图 1-7 半球体的材质参数



选项,在弹出的对话框中选择 RGP Tint 贴图,从中选择一个金属材质文件。单击  按钮,利用鼠标,拖拽 Material Editor 对话框下的 Map 下的与 Diffuse 对应的 **Map #2 (RGB Tint)** 按钮至与 Reflection 对应的按钮处,将贴图及参数复制到 Reflection 选项,如图 1-9 所示。单击  按钮,将文件指定给所选物体。

7. 灯光场景的设置。单击创建命令面板中的  按钮,然后单击 **Target Spot** 按钮,在造型的上方设置一盏聚光灯,单击  按钮,在造型的右侧设置一盏泛光灯。

8. 渲染。单击 Main Toolbar 工具中的  按钮,进行渲染,得到如效果图 1-1 所示的吸顶灯造型。

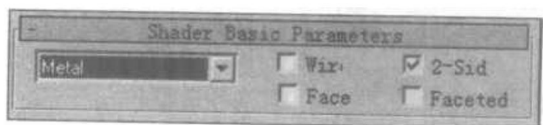


图 1-8 圆环的材质

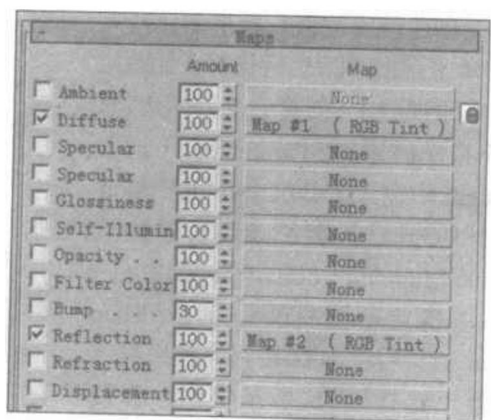


图 1-9 圆环的材质参数