

设计

更多实惠 = 大开本 + 小字号 + 紧凑排版 + 彩色印刷 + 精美版式 + 2张光盘

特别服务 = QQ答疑 + E-mail答疑 + 电话答疑 = 把老师请回家

2 CD-ROM = 1张素材光盘 + 1张多媒体光盘

素材光盘收录了本书的素材及源文件，多媒体光盘收录了本书实例操作步骤，配音讲解，生动直观

彩色  
特惠版

# 零基 础学

## 3ds max 中文版



史宇宏 宿晓辉 徐莉 编著

- ▼ 零基础，即可轻松上手
- ▼ 配多媒体光盘，学习无障碍
- ▼ 步骤详细，无漏步、跳步
- ▼ 实例丰富，易于学习



清华大学出版社



更多实惠 = 大开本 + 小字号 + 紧凑排版 + 彩色印刷 + 精美版式 + 2张光盘  
特别服务 = QQ答疑 + E-mail答疑 + 电话答疑 = 把老师请回家

2 CD-ROM = 1张素材光盘 + 1张多媒体光盘

素材光盘收录了本书的素材及源文件；多媒体光盘收录了本书实例操作步骤，配音讲解，生动直观

彩色  
特惠版

# 零基础学

## 3ds max 中文版

史宇宏 宿晓辉 徐莉 编著

- ▼ 零基础，即可轻松上手
- ▼ 配多媒体光盘，学习无障碍
- ▼ 步骤详细，无漏步，跳步
- ▼ 实例丰富，易于学习



清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

3ds max 是公认的优秀建筑效果图制作与三维动画制作软件,本书采用通俗易懂的语言描述,并结合大量的精彩实例操作,对其具体应用技巧进行了详细介绍。

本书共分 8 章,内容包括 3ds max 7.0 基础知识、三维建模基础、二维建模基础、二维线型的转换、三维模型的修改、材质和贴图基础应用、摄影机与灯光设置以及综合实例应用等。同时,本书还附有两张光盘,光盘 1 中收录了本书所有调用的图片和范例最终结果;光盘 2 是本书所有实例的多媒体动态演示,可方便读者学习使用。

本书内容丰富、语言通俗、实用性强,可供 3ds max 零基础读者以及有志于从事建筑效果图设计的人员自学,也可作为各电脑培训机构和大、中专院校的教材使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

### 图书在版编目(CIP)数据

零基础学 3ds max 中文版/史宇宏,宿晓辉,徐莉编著. —北京:清华大学出版社,2007.1  
(零基础学设计)

ISBN 978-7-302-13343-8

I. 零… II. ①史… ②宿… ③徐… III. 三维-动画-图形软件, 3DS MAX7 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 074101 号

责任编辑:欧振旭 刘利民 鲁秀敏

封面设计:张 岩

版式设计:北京新知互动广告设计制作有限公司

责任校对:姜 彦

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

[c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

社总机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印刷者:北京市世界知识印刷厂

装订者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:203×260 印 张:14.75 插页:2 字 数:320 千字

(附光盘 2 张)

版 次:2007 年 1 月第 1 版 印 次:2007 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~6000

定 价:42.00 元

---

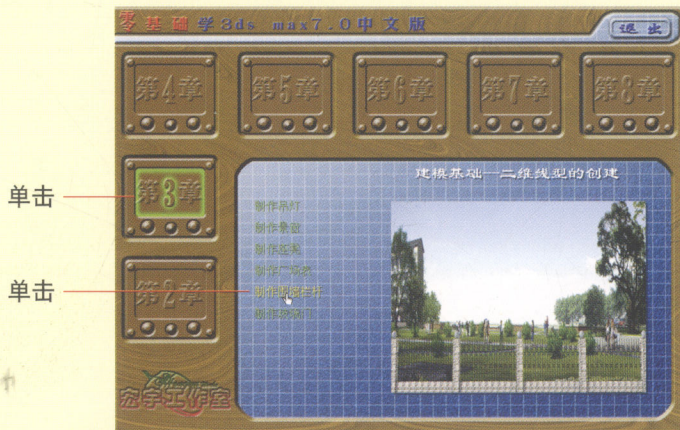
本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:018932-01

**1.** 将光盘放入光驱中，几秒钟后光盘会自动运行。若光盘没有自动运行，可双击光盘中的 Autorun.exe 文件，即可运行光盘，进入光盘主界面（见右图）。该界面主要是光盘内容安排和简单介绍。



光盘主界面

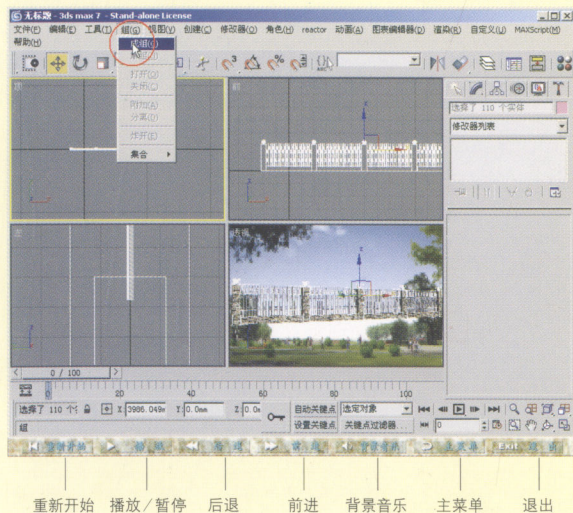
**2.** 用鼠标单击“第X章”（X为章节序号）按钮，将进入每章的导读界面（见左图）。该界面列出了该章的内容导读。



每章的导读界面

**3.** 单击每章导读界面中的链接即可进入操作演示界面（见右图）。这是光盘的主体部分，书中的实例操作演示即是在此界面中进行。您可以进行“播放”、“暂停”、“后退”、“前进”等操作，随意控制播放进程。

操作演示界面



**提示：**如果光盘在您的计算机上不能正常运行，请按照前言或光盘中 Readme 文件的相关说明下载两个解码器，安装或运行后即可正常使用。

# 精品设计大讲堂

## 创意无限，卓尔不群！

DESIGN 突出设计理念、创意和美感

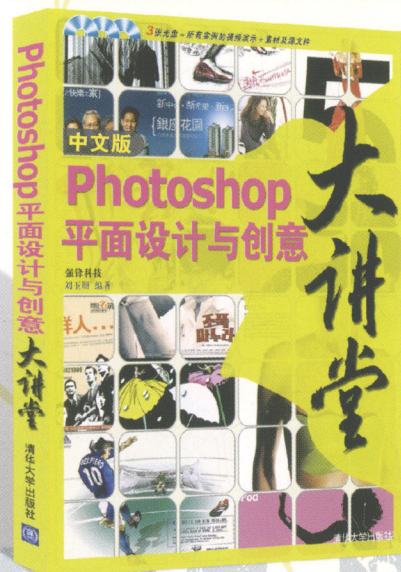
DESIGN 以丰富的商业案例引导学习

DESIGN 配大容量多媒体视频教学光盘指导全程操作

DESIGN 彩色印刷，生动、形象、直观

DESIGN 以精美的包装与时尚的版式诠释设计

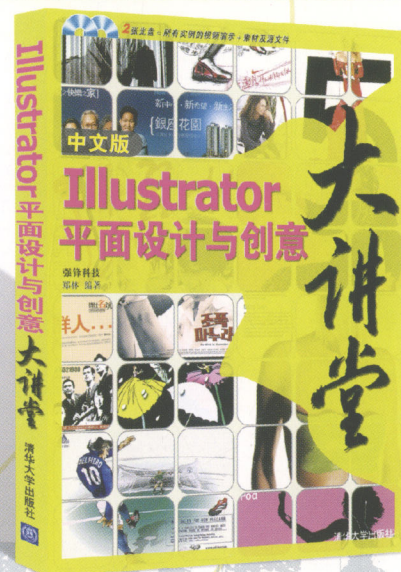
DESIGN 由专业设计师倾力打造



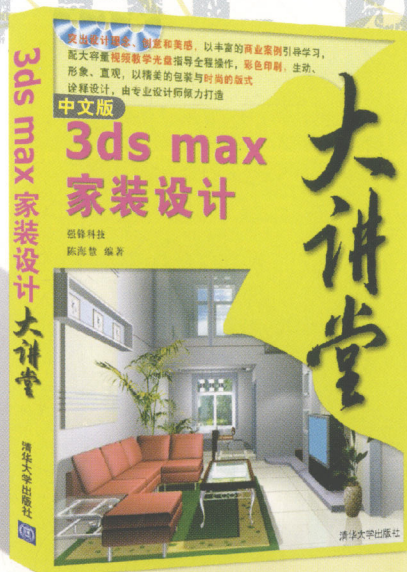
ISBN: 978-7-302-13390-2  
估价: 52.00元 (附3张光盘)



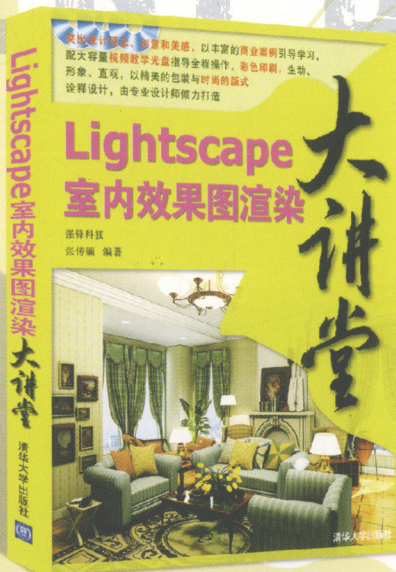
ISBN: 978-7-302-13338-4  
估价: 49.00元 (附3张光盘)



ISBN: 978-7-302-13391-9  
估价: 45.00元 (附2张光盘)



ISBN: 978-7-302-13344-5  
估价: 59.80元 (附3张光盘)



ISBN: 978-7-302-13389-6  
估价: 59.80元 (附3张光盘)



ISBN: 978-7-302-13342-1  
估价: 52.00元 (附3张光盘)



清华大学出版社

地址: 北京清华大学学研大厦

邮编: 100084 邮购热线: (010)62786544

客户服务: (010)62791976-220

此为试读, 需要完整PDF请访问: [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)



方桌效果 (第2章)



木制茶几效果 (第2章)





博古架效果(第4章)



高脚杯效果(第4章)



小区漫游动画（第7章）



壁灯效果（第7章）

# 丛书序

## Series Preface

零基础学 3ds max 中文版

随着计算机技术的不断发展,计算机和人们的生活越来越密切。尤其是设计行业,计算机更是发挥着它无可替代的作用。例如,建筑装修设计、网页设计、平面广告设计等行业无不广泛地应用着计算机进行设计。社会各行各业的有识之士,纷纷开始学习计算机的应用技术,想以此作为自己工作的得力助手或谋生手段。

为了顺应时代潮流,适应市场的变化,我们在认真分析了计算机图书市场的需求以及广大读者学习特点后,策划并编写了这套“零基础学设计”丛书,希望能为广大读者学习计算机设计尽绵薄之力。

### 丛书特点

与其他计算机类图书相比,本丛书具有以下显著特点。

#### 1. 附赠交互式多媒体学习光盘

本丛书所有实例的操作过程和“自己动手”的练习操作,都制作了专业级的交互式多媒体学习光盘,以动态演示与声音解说的方式,使读者在欣赏优美动听的背景音乐的同时,怀着轻松愉悦的心情,更直观,更形象地学习。

#### 2. 合理的章节及内容安排

本丛书的每本书都根据初学者的学习特点和接受能力,每一章都分为2~3节内容。每一节内容包括“知识要点”、“知识点实例点拨”和“知识回顾”3小节。以实例操作为导线,采用知识点和实例相结合的写作模式进行讲解。自始至终都渗透了“实例导学”的思想模式。

“知识要点”:通过列举大量实例,对知识点做实例分析与讲解。

“知识点实例点拨”:通过大量实用性较强且不同层次的实例操作,对前面所学知识进行练习,使读者通过实例操作,充分掌握所学知识。

“知识回顾”:是对以上知识点的总结性回顾,同时还安排了“自己动手”的实例。这些实例书中只给出了制作思路与操作流程图,目的是希望读者能根据对以上知识点的掌握程度,通过独立思考,自己动手完成实例,检验自己对知识的掌握程度。

#### 3. 穿插大量精彩、实用、简单易学的实例

在选择实例时,充分考虑到了实例的实用性和可操作性。因此,每一个实例操作,不仅能使读者充分掌握实例所涉及的知识点,更重要的是,通过实例操作读者可以举一反三,将所学的知识点应用到实际工作中。

#### 4. 注重实例的制作思路 and 操作流程

本丛书的每一个实例在操作之前,都给出了实例的制作思路 and 操作流程,使读者在制作实例之前能对该实例所用到的知识点有一个总体了解,理清思路,轻松上手,顺利完成实例的制作,并最终掌握所有知识点。

#### 5. 操作步骤详细,不漏步

目前,市面上许多图书多数存在实例讲解不够细致、跳步、漏步等问题,而且问题有时还比较严重。读者很难根据书中所讲述的实例操作步骤制作出书中所讲的实例结果。本丛书特别注重实例操作步骤的描述,在力求交代清楚范例操作过程的基础上,注重语言描述的通俗易懂、简洁明了,使初学者能轻松完成范例操作,掌握所学知识。

#### 6. 穿插必要的提示

不管是知识点讲解还是实例操作,在容易出现错误的地方,或同一效果有多种求解方法时,书中都及时穿插必要的提示说明,使读者在学习过程中尽量少犯错误,从而引导读者掌握正确的学习思路。

#### 7. 人性化的光盘资料整理

丛书所有调用图片、实例结果等素材,都根据章节做了仔细整理,并放置在每本书资料盘的相应目录下,以方便读者在学习本书内容时调用。

8. 全彩印刷, 效果精美

丛书全部采用彩色印刷, 效果精美而直观。而且专门设计制作了精美的彩插, 使本书更有品味, 更上档次。

9. 采用官方正式中文版

本丛书采用官方正式中文版软件进行编写, 避免了初级读者和英文基础不好的读者学习英文版软件的困难, 增强学习软件的信心。

## ❖ 丛书内容

“零基础学设计”丛书共分 8 本。具体如下:

《零基础学 Photoshop 中文版》✓

《零基础学 3ds max 中文版》✓

《零基础学 Lightscape3.2》

《零基础学 Flash 中文版》✓

《零基础学 Dreamweaver 中文版》✓

《零基础学 CorelDRAW 中文版》

《零基础学 Illustrator 中文版》

《零基础学 Premiere 中文版》✓✓

为了使丛书更具可读性, 除了选择具有代表性的实例进行讲解外, 我们还在书中设计了“实例操作”和“提醒注意”, 用于引出一个操作题目和操作步骤以及用于介绍经验、注意事项等。

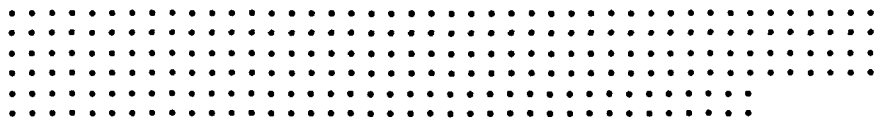
在此特别感谢清华大学出版社的欧振旭老师和刘利民老师, 没有二位老师的大力指导, 本丛书将难以如期完成。同时, 我们也要感谢那些为本丛书提供帮助的所有同行, 由于他们的大力支持, 才使本丛书避免了许多错误。另外, 感谢您选择了本书, 如果您对本书有什么好的建议和意见, 请告诉我们, 我们愿意同您一同探讨。我们的 E-mail: yuhong69310@163.com。为了和读者形成良好的互动, 我们为本套书特意申请了 QQ 群, 读者有任何问题都可以到该 QQ 群咨询。QQ 群号: 25170751。

作者

2006 年 9 月

# 前言 Preface

零基础学 3ds max 中文版



3ds max 是目前最流行且应用最广泛的三维建筑装饰效果图设计软件之一。其强大的建模、调制材质、设置灯光及渲染功能一直以来都受到用户的青睐。在实际应用中,使用 3ds max 不仅可以绘制建筑效果图,还可以制作效果图动画浏览以及制作影视动画效果。为了帮助广大读者快速掌握 3ds max 的使用方法,并将其运用到实际工作中,我们研究了各类不同层次的读者学习特点,并结合作者多年的电脑教学经验,编写了这本《零基础学 3ds max 中文版》。

## ■ 本书内容及特点

本书打破了同类电脑图书的传统写作模式,在章节内容安排上充分考虑到读者的接受能力和实际需要,从实用角度出发,以“知识要点”+“知识点实例点拨”+“知识回顾”为写作模式,深入浅出地对 3ds max 作了较详细的讲解,自始至终都渗透了“实例导学”的思想模式。

“知识要点”:本书将每章知识点分为 2~3 节内容,以实例的方式,对知识点做了讲解,使读者在操作实例的过程中,轻松掌握知识点。

“知识点实例点拨”:在每节“知识要点”的后面紧接着安排了两个比较综合的实例,对这一节所学知识进行巩固。

“知识回顾”:这是一个留给读者自己操作的实例,目的是检验读者对这一节知识的掌握程度。书中给出了该实例的操作要点、操作流程图等,以帮助读者完成该实例。

另外,书中所有实例都录制了多媒体演示光盘,以帮助读者顺利完成并掌握实例操作,从而掌握本章知识。

本书共分 8 章,具体内容安排如下:

**第 1 章: 3ds max 7.0 基础知识。**本章主要讲解 3ds max 7.0 基础知识,包括界面组件介绍; 3dsmax 文件基础操作; 场景对象的操作以及效果图制作流程等。

**第 2 章: 建模基础——三维模型的创建。**本章主要讲解三维模型的创建,包括球体、方体、圆柱以及圆锥等常用三维模型。

**第 3 章: 建模基础——二维线型的创建。**本章主要讲解二维线型的创建,包括二维线型的公共参数设置、二维线型的编辑、合并等内容。

**第 4 章: 高级建模——二维线型的转换。**本章主要讲解二维线型的转换,同时学习了挤出、倒角、倒角剖面以及车削等常用修改命令以及二维线型的布尔运算等知识。

**第 5 章: 高级建模——三维模型的修改。**本章主要讲解三维模型的修改知识,内容包括弯曲、锥化、编辑网格以及三维布尔运算等内容。

**第 6 章: 材质、贴图基础应用。**本章主要讲解材质、贴图基础知识,内容包括材质的调制与编辑、材质的应用以及贴图类型、贴图的应用等内容。

**第 7 章: 摄影机与灯光设置。**本章主要讲解摄影机与灯光设置的各方面知识,内容包括摄影机类型、摄影机操作要点、灯光类型、不同灯光的设置等。

**第 8 章: 综合实例——制作客厅效果图。**本章通过制作客厅效果图的综合实例,对本书内容做总结性练习,具体内容场景模型的创建、材质的调配,以及灯光的设置等。

## ■ 配书光盘内容及特点

为了使读者更好地学习和使用本书,本书专门配带 1 张素材光盘和 1 张多媒体学习光盘。#1 素材光盘中收录了本书所有范例的素材文件和范例结果文件,以便读者在使用本书时随时调用; #2 多媒体学习光盘中收录了本书每章实例中每一个环节的具体操作步骤,并配有声音讲解,以方便读者顺利学习本书。

# 1 素材光盘内容详细说明如下:

“CAD图”: 本书实例调用的CAD文件。

“材质库”: 本书实例调用的材质库文件。

“调用线架”: 本书实例调用的线架文件。

“光域网文件”: 本书实例调用的光域网文件。

“贴图”: 本书实例调用的贴图文件。

“线架”: 本书实例的线架文件。

“渲染文件”: 本书实例的渲染文件。

# 2 交互式多媒体学习光盘特点:

本书所配多媒体学习光盘是经过精心设计和开发的较专业的多媒体光盘, 它采用动态演示和声音讲解相结合的方式, 绘声绘影地教读者学习。

本书光盘特点如下:

#### 1. 人性化设计

光盘界面注重人性化设计和功能。进入主界面后, 将光标放在相应的名目上, 界面右边即可显示该名目下的实例名称。将光标放在实例名称上, 即可显示该实例的最终效果图。使用户在观看该实例的操作过程前, 首先欣赏该实例的最终效果, 做到心中有数。

#### 2. 互动性

互动性主要表现在用户可以随时控制播放进度。例如, 单击“快进”按钮, 即可跳级到下一帧画面; 单击“后退”按钮, 即可返回到前一帧画面, 使用户可以反复观看某一帧画面, 直到真正掌握为止。

#### 3. 简洁而直观的操作方法

本书多媒体光盘聘请专业人士开发, 具有快进、后退、返回主菜单、重新播放、背景音乐、退出等多项功能。用户只要单击相应的按钮, 即可进入相关程序。例如, 单击实例名目即可观看实例的动态演示过程。

#### 4. 自动运行功能

本书多媒体光盘具有自动运行功能, 读者只要将光盘放入光驱, 系统将自动运行并进入主界面, 展示本书所有实例名目。

最后需要提醒读者的是, 配书光盘资料丰富, 容量大。为了节省光盘资源, 在录制视频时采用了压缩式录制方法。如果光盘在您的计算机上不能正常运行, 请按照以下地址下载免费解码器“Divx”并安装即可。

下载地址: <http://download.divx.com/divx/DivXPlay.exe>

### ■ 读者对象

本书主要面向学习3ds max的入门人员及3ds max爱好者, 也可作为相关培训学校的培训用书。

本书由史宇宏、宿晓辉、徐莉执笔完成。此外, 参加本书编写和光盘制作的还有张伟、姜华华、张传记、肖玉坤、陈玉蓉、张桂敏、王智强、史小虎、车宇、夏小寒、王恺、杨松、皇甫闻奉、刘海琴、赵卉元等。在此感谢所有关心和支持我们的同行们。由于作者水平所限, 书中难免有不妥之处, 愿请广大读者批评指正。

感谢您选择了本书, 如对本书有何意见或建议, 请您告诉我们, 我们的联系方式是:

E-mail: [yuhong69310@163.com](mailto:yuhong69310@163.com)

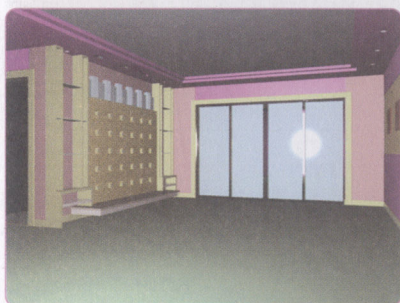
QQ 群号: 25170751

作者

2006年9月

# 目录 Contents

零基础学 3ds max 中文版



## 第1章 3ds max 7.0 基础知识

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 1.1 熟悉 3ds max 7.0 工作环境 .....        | 2  |
| 1.1.1 启动与退出 3ds max 7.0 系统 .....     | 2  |
| 1.1.2 系统界面简介 .....                   | 3  |
| 1.1.3 系统快捷键的设置 .....                 | 4  |
| 1.2 3ds max 文件基本操作 .....             | 4  |
| 1.2.1 重新设置文件 .....                   | 4  |
| 1.2.2 打开文件 .....                     | 5  |
| 1.2.3 保存文件 .....                     | 5  |
| 1.2.4 合并文件 .....                     | 6  |
| 1.2.5 使用低版本 3ds max 打开高版本的场景文件 ..... | 7  |
| 1.3 对象的操作 .....                      | 8  |
| 1.3.1 对象的含义以及选择对象的方法 .....           | 8  |
| 1.3.2 变换对象 .....                     | 13 |
| 1.4 精确绘图及路径适配 .....                  | 17 |
| 1.4.1 系统单位设置 .....                   | 17 |
| 1.4.2 CAD 图形文件的导入方法 .....            | 18 |
| 1.4.3 捕捉 .....                       | 18 |
| 1.4.4 路径适配 .....                     | 19 |
| 1.5 效果图的制作流程 .....                   | 20 |
| 1.5.1 建立模型阶段 .....                   | 20 |
| 1.5.2 调制材质阶段 .....                   | 20 |
| 1.5.3 灯光设置阶段 .....                   | 21 |
| 1.5.4 渲染输出阶段 .....                   | 21 |
| 1.5.5 后期合成阶段 .....                   | 21 |
| 1.6 小结 .....                         | 22 |

## 第2章 建模基础——三维模型的创建

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 2.1 知识要点 .....          | 24 |
| 2.1.1 创建球体 .....        | 24 |
| 2.1.2 创建方体 .....        | 26 |
| 2.1.3 创建圆柱体 .....       | 27 |
| 2.1.4 创建圆锥体 .....       | 28 |
| 2.2 知识点实例点拨 .....       | 28 |
| 2.2.1 有点成就感——制作方桌 ..... | 29 |
| 制作思路 .....              | 29 |
| 制作流程 .....              | 29 |
| 范例操作——制作方桌 .....        | 29 |



|                         |    |
|-------------------------|----|
| 2.2.2 更上一层楼——制作水池 ..... | 33 |
| 操作要点 .....              | 33 |
| 水池制作流程图 .....           | 33 |
| 范例操作——制作水池 .....        | 33 |

## 2.3 知识回顾 ..... 35

|                        |    |
|------------------------|----|
| 2.3.1 自己动手——制作吊灯 ..... | 36 |
| 2.3.2 制作吊灯的操作流程 .....  | 36 |

## 2.4 知识要点 ..... 36

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 2.4.1 切角圆柱体的创建及应用 ..... | 36 |
| 2.4.2 软管的创建及应用 .....    | 37 |

## 2.5 知识点实例点拨 ..... 38

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 2.5.1 有点成就感——制作布艺沙发 ..... | 39 |
| 操作要点 .....                | 39 |
| 布艺沙发制作流程图 .....           | 39 |
| 范例操作——制作布艺沙发 .....        | 39 |
| 2.5.2 更上一层楼——制作木质茶几 ..... | 41 |
| 操作要点 .....                | 41 |
| 制作木质茶几制作流程图 .....         | 41 |
| 范例操作——制作木质茶几 .....        | 41 |

## 2.6 知识回顾 ..... 44

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 2.6.1 自己动手——制作床头柜 ..... | 45 |
| 2.6.2 制作床头柜的操作流程 .....  | 45 |

# 第3章 建模基础——二维线型的创建

## 3.1 知识要点 ..... 48

|                      |    |
|----------------------|----|
| 3.1.1 创建线型 .....     | 48 |
| 3.1.2 创建星形 .....     | 49 |
| 3.1.3 创建弧线 .....     | 49 |
| 3.1.4 创建多边形 .....    | 50 |
| 3.1.5 二维线型公共参数 ..... | 51 |

## 3.2 知识点实例点拨 ..... 52

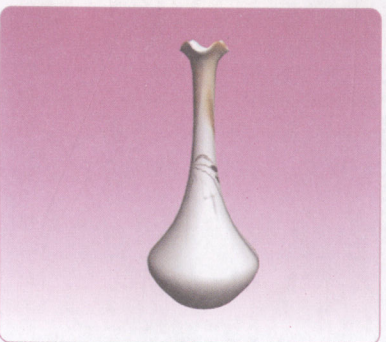
|                         |    |
|-------------------------|----|
| 3.2.1 有点成就感——制作吊灯 ..... | 52 |
| 操作要点 .....              | 52 |
| 吊灯制作流程图 .....           | 52 |
| 范例操作——制作吊灯 .....        | 53 |
| 3.2.2 更上一层楼——制作景窗 ..... | 56 |
| 操作要点 .....              | 56 |
| 景窗制作流程图 .....           | 56 |
| 范例操作——制作景窗 .....        | 57 |

## 3.3 知识回顾 ..... 60

|                        |    |
|------------------------|----|
| 3.3.1 自己动手——制作座凳 ..... | 60 |
| 3.3.2 制作座凳的操作流程 .....  | 61 |

## 3.4 知识要点 ..... 61

|                    |    |
|--------------------|----|
| 3.4.1 合并二维线型 ..... | 61 |
| 3.4.2 编辑顶点 .....   | 63 |
| 3.4.3 编辑线段 .....   | 65 |
| 3.4.4 编辑样条线 .....  | 66 |



### 3.5 知识点实例点拨 ..... 69

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 3.5.1 有点成就感——制作广场表 .....  | 69 |
| 操作要点 .....                | 69 |
| 广场表制作流程图 .....            | 69 |
| 范例操作——制作广场表 .....         | 69 |
| 3.5.2 更上一层楼——制作围墙栏杆 ..... | 72 |
| 操作要点 .....                | 72 |
| 围墙栏杆制作流程 .....            | 72 |
| 范例操作——制作围墙栏杆 .....        | 72 |

### 3.6 知识回顾 ..... 75

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 3.6.1 自己动手——制作玻璃门 ..... | 75 |
| 3.6.2 制作玻璃门的操作流程 .....  | 75 |

## 第4章 高级建模——二维线型的转换

### 4.1 知识要点 ..... 78

|                      |    |
|----------------------|----|
| 4.1.1 【挤出】命令 .....   | 78 |
| 4.1.2 【倒角】命令 .....   | 79 |
| 4.1.3 【倒角剖面】命令 ..... | 80 |
| 4.1.4 【车削】命令 .....   | 81 |

### 4.2 知识点实例点拨 ..... 81

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 4.2.1 有点成就感——制作高脚杯 ..... | 82 |
| 操作要点 .....               | 82 |
| 高脚杯制作流程图 .....           | 82 |
| 范例操作——制作高脚杯 .....        | 82 |
| 4.2.2 更上一层楼——制作博古架 ..... | 83 |
| 操作要点 .....               | 83 |
| 博古架制作流程图 .....           | 83 |
| 范例操作——制作博古架 .....        | 83 |

### 4.3 知识回顾 ..... 85

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 4.3.1 自己动手——制作阳台造型 ..... | 85 |
| 4.3.2 制作阳台造型的操作流程 .....  | 86 |

### 4.4 知识要点 ..... 86

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 4.4.1 【放样】的原理与基础 .....  | 86 |
| 4.4.2 放样的一般操作 .....     | 87 |
| 4.4.3 放样的变形与次物体修改 ..... | 89 |
| 4.4.4 多个截面图形放样的调整 ..... | 94 |

### 4.5 知识点实例点拨 ..... 96

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 4.5.1 有点成就感——制作罗马柱 ..... | 96 |
| 操作要点 .....               | 96 |
| 罗马柱制作流程图 .....           | 96 |
| 范例操作——制作罗马柱 .....        | 97 |
| 4.5.2 更上一层楼——制作窗帘 .....  | 99 |
| 操作要点 .....               | 99 |
| 窗帘制作流程图 .....            | 99 |
| 范例操作——制作窗帘 .....         | 99 |

### 4.6 知识回顾 ..... 102

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 4.6.1 自己动手——制作踢角线 ..... | 103 |
| 4.6.2 踢角线制作流程图 .....    | 103 |



## 第5章 高级建模——三维模型的修改

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 5.1 知识要点 .....            | 106 |
| 5.1.1 【弯曲】/【扭曲】修改命令 ..... | 106 |
| 5.1.2 【锥化】修改命令 .....      | 108 |
| 5.1.3 【编辑网格】修改命令 .....    | 109 |
| 5.2 知识点实例点拨 .....         | 111 |
| 5.2.1 有点成就感——制作廊架 .....   | 112 |
| 操作要点 .....                | 112 |
| 廊架制作流程 .....              | 112 |
| 范例操作——制作廊架 .....          | 112 |
| 5.2.2 更上一层楼——制作落地灯 .....  | 115 |
| 操作要点 .....                | 115 |
| 落地灯制作流程 .....             | 115 |
| 范例操作——制作落地灯 .....         | 115 |
| 5.3 知识回顾 .....            | 119 |
| 5.3.1 自己动手——制作电视机 .....   | 119 |
| 5.3.2 制作电视机的操作流程 .....    | 119 |
| 5.4 知识要点 .....            | 120 |
| 5.4.1 使用布尔运算应注意的问题 .....  | 120 |
| 5.4.2 布尔运算的一般步骤 .....     | 120 |
| 5.5 知识点实例点拨 .....         | 122 |
| 5.5.1 有点成就感——制作烟灰缸 .....  | 122 |
| 操作要点 .....                | 122 |
| 烟灰缸制作流程图 .....            | 122 |
| 范例操作——制作烟灰缸 .....         | 122 |
| 5.5.2 更上一层楼——制作家庭音响 ..... | 125 |
| 操作要点 .....                | 125 |
| 家庭音响制作流程 .....            | 125 |
| 范例操作——制作家庭音响 .....        | 125 |
| 5.6 知识回顾 .....            | 127 |
| 5.6.1 自己动手——制作门造型 .....   | 128 |
| 5.6.2 门造型的操作流程 .....      | 128 |

## 第6章 材质、贴图基础应用

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 6.1 知识要点 .....            | 132 |
| 6.1.1 什么是材质 .....         | 132 |
| 6.1.2 材质的编辑 .....         | 132 |
| 6.2 知识点实例点拨 .....         | 140 |
| 6.2.1 有点成就感——制作融合材质 ..... | 140 |
| 操作要点 .....                | 140 |
| 制作流程和结果 .....             | 140 |
| 范例操作——制作融合材质 .....        | 141 |
| 6.2.2 更上一层楼——材质综合应用 ..... | 142 |
| “材质综合应用”操作思路 .....        | 142 |
| “材质综合应用”制作流程 .....        | 142 |
| 范例操作——材质综合应用 .....        | 142 |