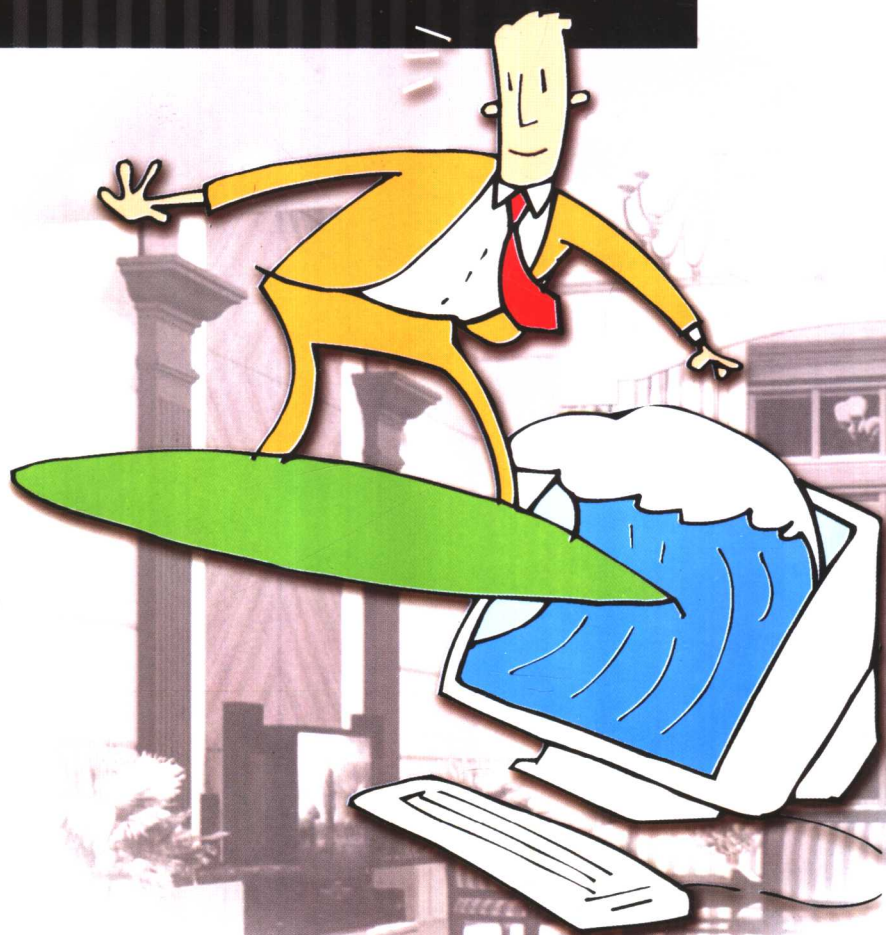


零点起飞 电脑培训学校



中文版

3ds max 5 室内效果图

培训教程

导向科技 李香敏 吴建伟 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



零点起飞 电脑培训学校

第1章 3ds max 5 入门



中文版

3ds max 5 室内效果图

培训教程

导向科技 李香敏 吴建伟 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 3ds max 5 室内效果图培训教程/李香敏, 吴建伟编著. —北京: 人民邮电出版社, 2005.1
(零点起飞电脑培训学校)

ISBN 7-115-12668-2

I. 中... II. ①李... ②吴... III. 室内设计: 计算机辅助设计—图形软件, 3DS MAX 5—技术培训—教材 IV. TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 135235 号

内 容 提 要

本书是《零点起飞电脑培训学校》丛书之一, 主要内容包括 3ds max 5 基本操作、3ds max 与室内效果图、3ds max 5 的操作环境、常用建模命令、常用修改命令、材质与灯光、摄像机的应用与渲染输出、效果图的后期处理等, 并通过室内常用家具、客厅效果图、会议室和 KTV 包间效果图等制作实例帮助读者对所学的知识进行总结和综合运用。

本书结构清晰、内容详实, 理论讲解部分深入浅出、通俗易懂, 实战部分步骤分明、图文并茂。每课均以课前导读、课堂讲解、上机实战、课后练习的结构进行讲述。课前导读指出了每课课堂讲解内容的基础、重点、难点及学习方法, 便于指导读者自学, 方便教师讲授; 课堂讲解详细讲解了每课知识点; 上机实战紧密结合课堂讲解内容给出实例, 指导读者边学边用; 课后练习结合每课的内容给出填空题、判断题、选择题、问答题及上机操作题。

本书定位于初学者, 适合作为大中专院校及电脑培训学校 3ds max 相关课程的教材, 可供从事室内装饰、广告、产品造型等设计工作的读者学习和参考。

零点起飞电脑培训学校

中文版 3ds max 5 室内效果图培训教程

◆ 编 著 导向科技 李香敏 吴建伟
责任编辑 马 嘉

◆ 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>
读者热线 010-67132692
北京朝阳展望印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 19.5 彩插: 2
字数: 477 千字 2005 年 1 月第 1 版
印数: 1-8 000 册 2005 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN7-115-12668-2/TP · 4220

定价: 28.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223



由 Autodesk 公司开发的 3ds max 是目前主流的三维设计软件，它的功能非常强大，集三维建模、动画及渲染功能于一身。凭借其适用性广、灵活性高、个性化强的特点，3ds max 被广泛应用于建筑效果图制作、室内效果图、游戏制作、影视广告制作等行业，深受广大设计者的青睐。在建筑与室内装饰设计行业中，“用电脑制作效果图”已成为对设计人员的基本要求。

结合多年的教学和实践经验，我们编写了这本《中文版 3ds max 5 室内效果图培训教程》，本书以培训教学和操作实战为目标，全面细致地讲解了 3ds max 5 在室内效果图制作中的应用方法和操作技巧，并将实例制作融入到软件基础知识的讲解之中，帮助读者从入门开始，循序渐进，逐步掌握 3ds max 的基本操作以及室内效果图设计的方法，进而能够结合工作实际，制作出逼真的室内效果图。

本书共十二课，第一课和第二课主要讲解 3ds max 5 和室内效果图的基础知识，以及它们之间的相互关系，并通过对多幅室内效果图的赏析帮助读者提高鉴赏能力；第三课主要介绍 3ds max 5 的工作界面、环境设置及常用工具命令；第四课和第五课分别介绍常用的建模命令和修改命令；第六课讲解材质和灯光在室内效果图中的应用；第七课讲解摄像机的应用与场景的渲染；第八课讲解室内效果图的后期处理方法；第九课至第十二课通过室内常用家具、客厅效果图、会议室和 KTV 包间效果图等制作实例对前面章节所讲解的知识进行全面的总结和综合的运用，从而将理论知识与实践操作相结合，帮助读者提高综合应用 3ds max 5 制作室内效果图的能力。

本书各部分表达内容及使用约定如下：

本课要点：列出了该课的主要内容，便于读者了解该课知识要点。

正文：分四级标题排列。除此之外，对于各个小节，用“④”表示。

操作步骤：用“(1)、(2)、(3)…”表示。

正文中的一些符号及格式表示如下含义。

[XXX] ▶ [YY]：表示 XXX 菜单下的 YY 菜单命令。

Xyy：表示对话框选项、单个菜单、命令或按钮，并以原始图形的形式表示。

【Xyy】：表示键盘上的 Xyy 键。

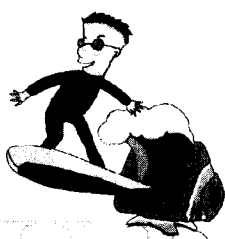
本书在课堂讲解和上机实战的图例中，特别对某些对象加注了说明文字，同时对一些图例加注了图例使用步骤（用①②③…表示）。加注图示说明文字是为了便于读者快速掌握和熟悉有关图例的内容；标注图例使用步骤便于读者不阅读正文而直接通过图示掌握使用步骤（这些步骤与正文讲述的步骤没有特别的对应关系，两者互不影响）。

本书由导向科技组织编写，李香敏、吴建伟编著，参加编写、排版、校对工作的人员有晏国英、李秋菊、马润萍、肖庆、康昱、刘文杰、廖红英、陈彬、邓琴等，全书由李香敏主编并审校。由于作者水平所限，书中难免会有疏漏和不足之处，恳请专家和读者不吝赐教。

读者在使用本书的过程中如有其他问题或意见、建议，可以登录导向科技资讯机构网站<http://www.dx-kj.com>，<http://www.dxxkj.net> 的【疑难解答】中留言，我们会在两个工作日内予以答复，或通过 E-mail:dxxkj@dx-kj.com，dxxkj@dxxkj.net 向我们提出。为了便于读者学习、练习和检查学习效果，我们将本书所有的实例源文件、练习时需要的原始文件、练习结果的最终文件、每课课后练习的参考答案及为方便培训学校老师教学所提供的 Powerpoint 示例文档均置于导向科技资讯机构网站上，需要的读者可以到 [Http://www.dx-kj.com](http://www.dx-kj.com) 或 <http://www.dxxkj.net> 下的【下载专区】▶【程序代码】中下载。

特别声明：本书 2.1.2、2.1.3 节的部分图片来源于纽兰德装饰设计事务所《世界装饰素材库》6.0 升级版（天津科学技术出版社发行），本书仅用作举例，对其原创作品不拥有著作权，在此特别声明并对这些图片的原作者表示感谢。本书对这些作品的评论仅代表作者个人的学术观点。





目 录

第一课 3ds max 5 基础知识.....1	第二课 3ds max 与室内效果图.....11
1.1 课堂讲解.....1	2.1 课堂讲解.....11
1.1.1 3ds max 概述.....1	2.1.1 室内设计与制作概述.....11
1. 3ds max 的发展.....1	2.1.2 室内效果图概述.....11
2. 3ds max 的特点.....2	2.1.3 室内效果图绘制过程.....12
1.1.2 3ds max 5 的安装.....2	1. 三维建模.....12
1. 最低系统要求.....2	2. 场景设置和渲染.....13
2. 安装 3ds max 5.....2	3. 效果图后期处理.....13
3. 注册 3ds max 5.....5	4. 动画制作.....15
1.1.3 3ds max 5 的汉化.....6	2.1.4 室内效果图赏析.....15
1.1.4 3ds max 5 的启动与退出.....7	1. 儿童房效果图.....15
1. 3ds max 5 的启动.....7	2. 卧室效果图.....16
2. 3ds max 5 的退出.....7	3. 客厅效果图.....16
1.1.5 3ds max 的工作流程.....7	4. 餐厅效果图.....17
1. 定义工作界面.....7	5. 茶厅效果图.....18
2. 设置工作环境.....7	6. 咖啡厅效果图.....18
3. 建立工作目录.....7	7. 特护房效果图.....19
4. 搜集并整理所需的设计素材.....8	8. 过厅效果图(一).....19
5. 建立和编辑三维模型.....8	9. 过厅效果图(二).....20
6. 现有模型的调用.....8	10. 授课室效果图.....20
7. 灯光的建立.....8	11. 大堂效果图(一).....21
8. 材质的建立或调用.....8	12. 大堂效果图(二).....21
9. 灯光和材质的综合调整.....8	2.2 上机实战.....22
10. 渲染出图.....8	2.2.1 实例目标.....22
1.1.6 如何学好 3ds max.....8	2.2.2 制作分析.....23
1.2 上机实战.....9	2.2.3 操作过程.....23
1.2.1 启动 3ds max 5.....9	2.3 课后练习.....24
1.2.2 退出 3ds max 5.....9	第三课 3ds max 5 的操作环境.....27
1.3 课后练习.....10	3.1 课堂讲解.....27
	3.1.1 3ds max 5 的操作界面.....27



1. 菜单栏	27	4.3 课后练习	69
2. 主工具栏	28	第五课 常用修改命令	71
3. 工具条面板	28	5.1 课堂讲解	71
4. 命令面板	29	5.1.1 修改器的功能介绍	72
5. 状态栏	29	1. 样条曲线修改器	72
6. 时间控制器	29	2. 二维修改命令	80
7. 视窗控制器	29	3. 三维修改器	83
3.1.2 环境参数设置	30	5.1.2 修改器的应用	85
3.1.3 常用工具及命令简介	31	1. 实例目标	85
1. 移动工具	31	2. 制作分析	86
2. 旋转和缩放工具	31	3. 操作过程	86
3. 镜像工具	32	5.2 上机实战	94
4. 阵列复制工具	32	5.2.1 实例目标	94
5. 视图控制工具	33	5.2.2 制作分析	94
6. 调整轴心点	33	5.2.3 操作过程	94
7. 显示或隐藏物体	34	5.3 课后练习	102
3.2 上机实战	34	第六课 材质与灯光	105
3.2.1 实例目标	34	6.1 课堂讲解	105
3.2.2 制作分析	35	6.1.1 材质分类	105
3.2.3 操作过程	35	6.1.2 材质编辑器简介	107
1. 创建展柜柜体	35	6.1.3 贴图概述	109
2. 创建展柜拉手	41	6.1.4 贴图与材质的关系	109
3. 创建展柜支架	42	6.1.5 贴图与材质的应用	109
3.3 课后练习	43	1. 木地板质感效果	109
第四课 常用建模命令	45	2. 金属反射效果	111
4.1 课堂讲解	45	3. 软性材质——枕头和皮革坐垫的 制作	113
4.1.1 二维图形面板	45	4. 屏幕自发光材质的制作	116
4.1.2 将二维图形转化为三维实体	46	5. 透明材质的制作	118
1. 实例目标	46	6.1.6 灯光命令面板	119
2. 制作分析	47	6.1.7 灯光参数卷展栏	120
3. 操作过程	47	1. 通用参数卷展栏	121
4.1.3 三维建模命令	51	2. 强度/颜色/衰减卷展栏	121
1. 实例目标	52	3. 高级效果卷展栏	122
2. 制作分析	52	4. 阴影参数卷展栏	122
3. 操作过程	52	5. 阴影贴图参数卷展栏	123
4.2 上机实战	59	6. 大气特效卷展栏	123
4.2.1 实例目标	59	7. 聚光灯或平行光参数卷展栏	123
4.2.2 制作分析	60	6.2 上机实战	124
4.2.3 操作过程	60		

6.2.1 实例目标	124	8.1.2 后期场景制作软件	158
6.2.2 制作分析	124	1. 选择工具集	158
6.2.3 操作过程	125	2. 移动工具	159
1. 制作木质材质	125	3. 套索工具集	159
2. 制作壁纸材质	126	4. 魔棒工具	159
3. 制作织布材质	126	5. 图章工具集	159
4. 制作漆类材质	128	6. 历史记录工具	160
5. 制作不锈钢材质	128	7. 橡皮擦工具集	160
6. 制作自发光材质	129	8. 渐变工具和油漆桶工具	161
7. 制作装饰玻璃的材质	130	9. 减淡与加深工具集	162
8. 给场景布光	131	10. 路径工具集	162
6.3 课后练习	135	11. 路径编辑工具	163
第七课 摄像机的应用与渲染输出	137	12. 文字工具	164
7.1 课堂讲解	137	13. 手柄工具和缩放工具	164
7.1.1 摄像机命令面板	138	8.2 上机实战	164
7.1.2 摄像机视图导航按钮	140	8.2.1 实例目标	165
7.1.3 目标摄像机的应用	141	8.2.2 制作分析	165
1. 实例目标	141	8.2.3 操作过程	165
2. 制作分析	142	1. 调节场景高光	165
3. 操作过程	142	2. 图片合成处理	166
7.1.4 渲染场景	143	8.3 课后练习	170
7.1.5 渲染部分场景	144	第九课 室内常用家具制作	171
7.1.6 渲染场景设置	146	9.1 课堂讲解	171
1. 图像文件格式	146	9.1.1 制作椅子	171
2. 时间输出参数	147	1. 实例目标	171
3. 选择输出	148	2. 制作分析	171
4. 渲染为文件	148	9.1.2 制作资料柜	172
5. 渲染控制选项	149	1. 实例目标	172
6. 缺省渲染器的设置	150	2. 制作分析	172
7. 物体和图像运动模糊	151	9.2 上机实战	173
7.1.7 渲染窗口	152	9.2.1 椅子的制作过程	173
7.2 上机实战	153	1. 制作椅子模型及材质	173
7.2.1 实例目标	153	2. 制作地面及地面接缝	182
7.2.2 制作分析	153	3. 制作灯光	184
7.2.3 操作过程	154	9.2.2 资料柜的制作过程	186
7.3 课后练习	155	1. 制作资料柜的模型及材质	186
第八课 效果图的后期处理	157	2. 制作地面及地面接缝	196
8.1 课堂讲解	157	3. 制作灯光	198
8.1.1 后期制作概述	157	9.3 课后练习	199



第十课 客厅效果图制作 201

10.1 课堂讲解 201

10.1.1 三维建模的原则 201

10.1.2 3ds max 的建模方法 202

10.2 上机实战 202

10.2.1 实例目标 202

10.2.2 制作分析 204

10.2.3 操作过程 204

1. 制作电视墙及装饰构件 204

2. 制作筒灯 226

3. 制作墙体及装饰构件 228

4. 制作地面、贴角线及顶 229

5. 合并家具 233

6. 给室内布光 233

7. 渲染设置及输出 240

8. 后期处理 240

10.3 课后练习 244

第十一课 会议室效果图制作 245

11.1 课堂讲解 245

11.1.1 效果图整体分析 245

11.1.2 建模技巧分析 245

11.1.3 材质制作技巧分析 246

11.1.4 光影制作技巧分析 246

1. 灯光类型 246

2. 三点法 246

3. 阴影 247

11.2 上机实战 247

11.2.1 实例目标 247

11.2.2 制作分析 249

11.2.3 操作过程 249

1. 制作地面 249

2. 制作正面墙及装饰构件 250

3. 制作右侧面墙体及装饰构件 255

4. 制作左侧墙体及装饰构件 266

5. 制作吊顶及合并办公家具 269

6. 制作顶灯及筒灯 272

7. 给室内布光 276

8. 渲染设置及输出 281

9. 后期处理 282

11.3 课后练习 285

第十二课 KTV 包间效果图制作 287

12.1 课堂讲解 287

12.1.1 KTV 包间设计风格 287

12.1.2 KTV 包间设计要求 287

12.2 上机实战 288

12.2.1 实例目标 288

12.2.2 制作分析 288

12.2.3 操作过程 288

1. 制作布纹材质 288

2. 制作木纹材质 291

3. 制作金属材质 292

4. 制作自发光材质 293

5. 制作玻璃和相片材质 294

6. 合并家具 295

7. 给室内布光 296

8. 渲染设置及输出 301

9. 后期处理 301

12.3 课后练习 303

第一课

3ds max 5 基础知识

本 课 要 点

- 3ds max 概述
- 3ds max 5 的安装
- 3ds max 5 的汉化
- 3ds max 5 启动与推出
- 3ds max 的工作流程

课 前 导 读

- **基础知识：**3ds max 5 的安装、汉化、启动与退出。
- **重点知识：**熟悉 3ds max 的工作流程，掌握学习 3ds max 的方法。
- **了解知识：**3ds max 的发展及其强大的功能特点。

1.1 课堂讲解

目前市场上的各种室内外效果图、机械图、仿真场景图、三维动画、多媒体教学、模拟军事演习和影视广告动画等都是利用电脑进行设计与制作，而 3ds max 是进行这些制作的主流软件之一。下面先了解 3ds max 的发展与特点。

1.1.1 3ds max 概述

3ds max 是三维效果图制作和动画设计中广泛应用的优秀软件之一，除了具有十分强大且完善的三维建模功能与动画功能外，同时还具有各种视屏特效和图像渲染的外挂插件，其中图像渲染的外挂插件有 Mental Ray、Final Rendr 和 V-Ray 等，它们使 3ds max 的功能更加完善，这也是 3ds max 在各行各业中被广泛应用的原因之一。

1. 3ds max 的发展

随着 PC 操作系统由 MS-DOS 向 Windows 的全面转化，曾经因 3D Studio (for DOS) 而闻名全球的 Kinetix 公司于 1996 年推出了 3D Studio MAX，简称“3ds max”。

基于 Windows 操作系统、面向对象的 3ds max 具有独特的外观、友好方便的交互式操作环境，可对所有对象进行自由灵活地操作，还有自动保存和恢复操作等重要功能，使工作效率得到空前的提高，从而使 3ds max 成为 3D 制作领域中倍受欢迎的软件。

到目前为止，3ds max 已由最初的 3ds max R1、3ds max R2 升级到现在的 3ds max 5。其改进的操作界面以及更加完善的功能使该软件在 3D 领域一直处于领先地位。



2. 3ds max 的特点

3ds max 是主流的专业建模和三维动画制作软件，它具有以下一些特点：

- 3ds max 以 Windows 操作系统为平台，因此具备了 Windows 界面的可视化强、操作便利等基本特点，同时具有自己独特的界面风格，如独特的视窗、灵活直观的工具选项卡等，而且用户还可以根据需要设计出符合自己需要的工作界面。
- 3ds max 主要提供了 4 种建模方法：一是利用 3ds max 提供的标准几何体、扩展几何体、复合物体创建出较为简单的三维模型；二是通过二维图形按钮及功能直接创建出三维实体；三是通过修改命令将二维图形转化为三维实体，或使用修改命令将三维实体进行更为复杂的变形处理；四是 NURBS 建模。这 4 种方法是相互关联的。
- 3ds max 的材质编辑器是制作模型材质的载体，其强大的编辑功能可以制作出任意质感的材质效果，它主要包括了十几种材质和几十种贴图。
- 3ds max 的渲染功能分为两个部分，一是静帧图像的渲染，二是动态动画效果的渲染。其中静帧图像的渲染结果可以以多种图片格式进行输出处理，动态动画效果可以输出为 MOV、AVI 等动画格式，还可以将动态动画输出为连续的静帧图片，将这种特殊格式的图片输入到 Combustion 等动画合成软件中进行动画合成处理。
- 3ds max 的动画制作功能十分强大和丰富，它可以分为变形动画、位移动画、角色动画、动力学动画、软体力学动画、流体力学动画和粒子力学动画等。这些动画都具有自己的制作模块，通过这些模块的功能可以实现不同的动画效果。

1.1.2 3ds max 5 的安装

1. 最低系统要求

3ds max 5 既可以在 Windows NT 4.0 系统中安装，也可以在 Windows 95/98/2000/XP 系统中安装。其系统配置要求如下：

- Intel 兼容的处理器；
- 主频至少为 200MHz；
- 至少 128MB 内存（建议内存应在 256MB 以上）和 250MB 磁盘交换空间；
- 显卡最低要求支持 800×600 的分辨率；
- 显示器分辨率最低要求为 800×600，建议采用分辨率为 1024×768 的 17 英寸以上的彩色显示器。

2. 安装 3ds max 5

安装 3ds max 5 的具体操作如下：

(1) 将 3ds max 5 的安装光盘放入光驱中，系统将自动运行安装程序。

(2) 如果没有自动运行，可打开“我的电脑”窗口，在光驱盘符上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令即可打开光盘。

(3) 双击光盘中 3ds max 5 的安装文件“Setup.exe”，弹出 3ds max 5 的安装界面，如图 1-1 所示。



(4) 单击 按钮, 开始进行 3ds max 5 的安装, 打开如图 1-2 所示的对话框。

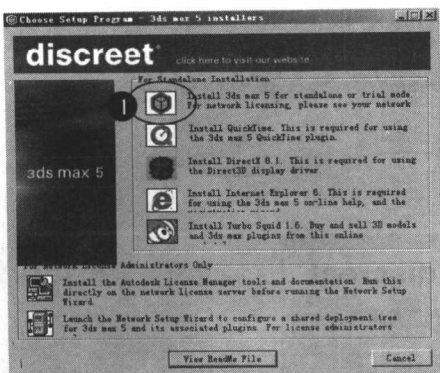


图 1-1 3ds max 安装选择界面

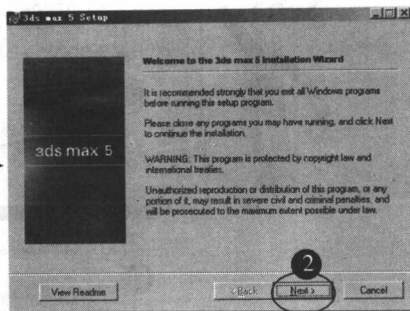


图 1-2 欢迎对话框

(5) 单击 按钮, 进入下一步安装, 打开如图 1-3 所示的对话框。

(6) 单击 按钮再单击 按钮, 打开如图 1-4 所示的对话框。

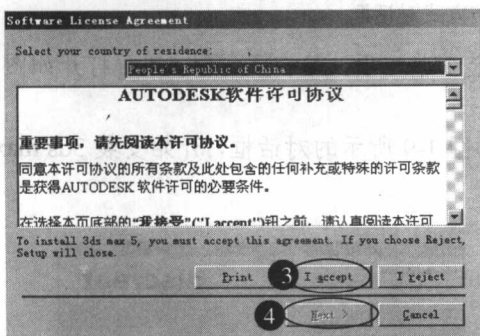


图 1-3 协议对话框

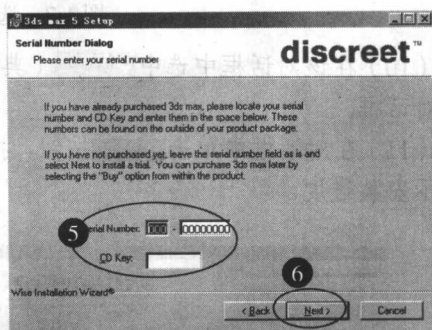


图 1-4 序列号对话框

(7) 在该对话框中输入软件的注册号 (Serial Number) 和光盘号码 (CD key) 后单击 按钮, 打开如图 1-5 所示的对话框。

(8) 输入相应的用户信息后, 单击 按钮, 打开如图 1-6 所示的对话框。

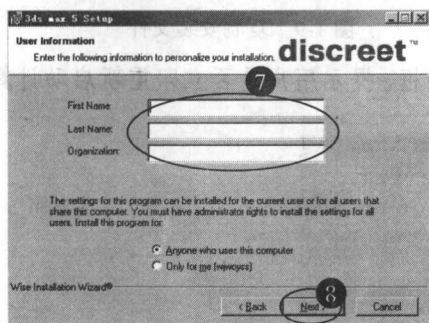


图 1-5 填写用户信息

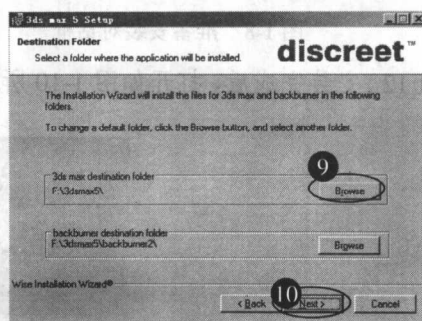


图 1-6 选择安装软件的文件夹



(9) 在打开的对话框中选择安装的位置后, 单击 **Next >** 按钮, 打开如图 1-7 所示的对话框。



通过单击 **Browse** 按钮, 可以根据需要改变安装的位置, 也可以不更改, 如图 1-6 所示为选择系统默认的安装目录。

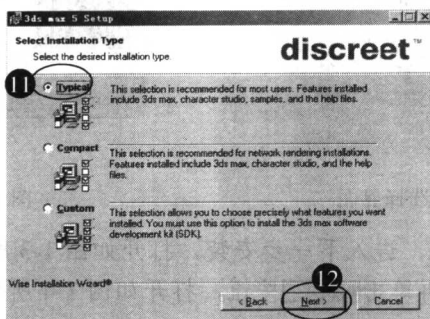


图 1-7 选择安装方式对话框

(10) 在该对话框中选中 **Typical** (典型安装) 单选项。单击 **Next >** 按钮, 打开如图 1-8 所示对话框。

(11) 在对话框中单击 **Next >** 按钮, 打开如图 1-9 所示的对话框, 开始安装 3ds max 5, 并显示安装进度。

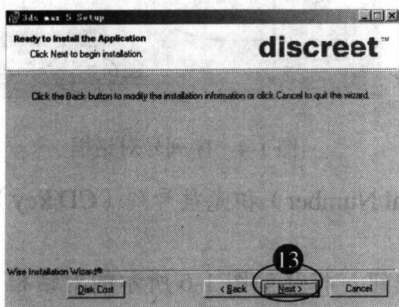


图 1-8 准备安装对话框

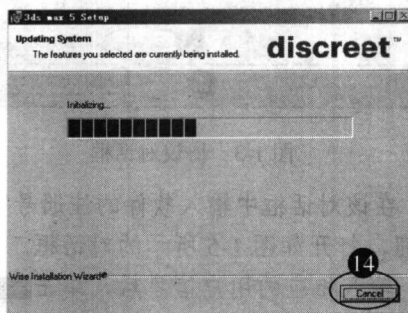


图 1-9 复制安装文件

(12) 安装完成后, 打开如图 1-10 所示的对话框, 提示用户是否立即重新启动计算机。

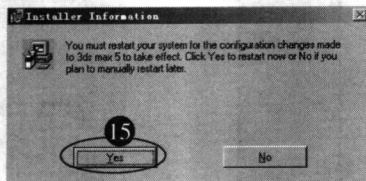


图 1-10 安装完成提示框



(13) 单击 **Yes** 按钮, 完成 3ds max 5 的安装, 并重新启动计算机。

3. 注册 3ds max 5

3ds max 5 安装完成后, 在首次启动 3ds max 5 时, 需要对 3ds max 5 进行注册, 具体操作如下:

(1) 在 Windows 桌面上双击 3ds max 5 的启动图标 , 启动 3ds max 5。稍后将打开“Authorization Code”对话框, 如图 1-11 所示。

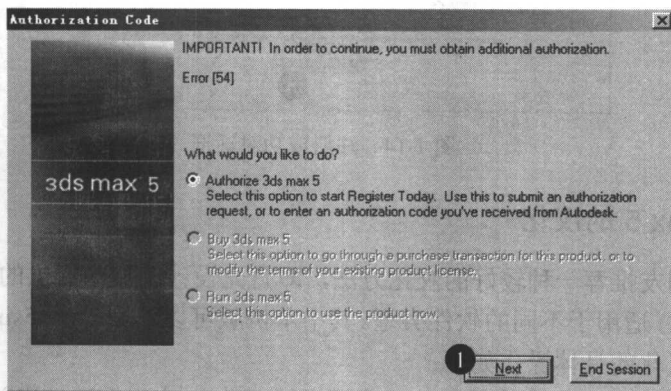


图 1-11 “Authorization Code”对话框

(2) 单击 **Next** 按钮, 打开如图 1-12 所示的“Register Today”对话框, 在该对话框中选中 ☒ Enter authorization code (have an authorization code) 单选项。单击 **Next >** 按钮, 打开如图 1-13 所示的对话框。

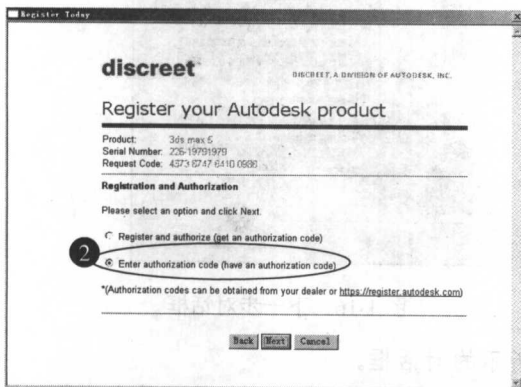


图 1-12 “Register Today”对话框

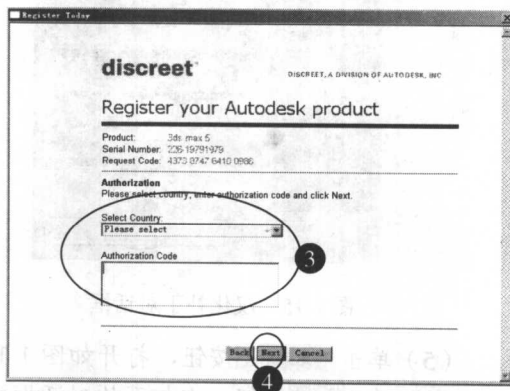


图 1-13 “Register Today”对话框

(3) 在“Select Country”下拉列表框中选择“China”选项, 在“Authorization Code”下方的文本框中输入软件提供的注册码。

(4) 单击 **Next >** 按钮, 打开如图 1-14 所示的提示注册成功对话框, 单击 **Finish** 按钮, 完成 3ds max 5 的注册任务并启动 3ds max 5。

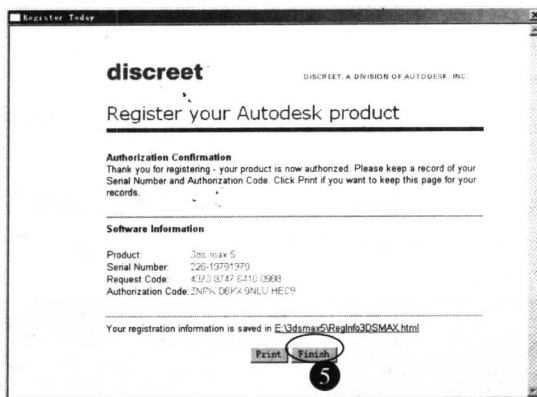


图 1-14 注册成功对话框

1.1.3 3ds max 5 的汉化

下面向读者朋友推荐一种较好的汉化方法，即月光设计工作室提供的内码汉化软件，该软件有 4 个版本，适用于不同的软件类型。其中单机版可以使用 pmax5single 或 pmax5pre 两个汉化软件。汉化的具体操作如下：

- (1) 安装 3ds max 5 后，确保它能正常运行（至少成功运行过一次）。
- (2) 将 3ds max 5 安装目录下的 3ds max 5\3dsmax.exe 文件改名为 3d.exe。
- (3) 运行汉化补丁汉化文件 pmax5pre.exe，打开如图 1-15 所示的对话框。
- (4) 单击 **下一步(N) >** 按钮，打开如图 1-16 所示的对话框。

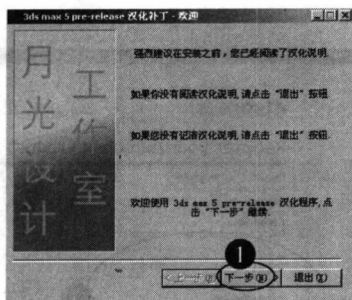


图 1-15 汉化补丁对话框

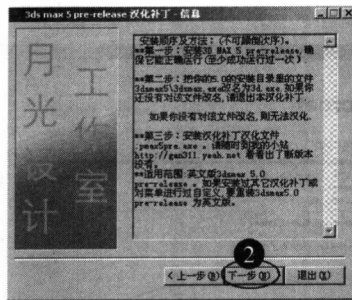


图 1-16 下一步对话框

- (5) 单击 **下一步(N) >** 按钮，打开如图 1-17 所示的对话框。
- (6) 单击 **...** 按钮，在打开的对话框中指定到 3ds max 5 的安装目录，单击 **确定** 按钮后再单击 **下一步(N) >** 按钮，系统自动执行内码汉化。此过程需要一定的时间，完成后关闭对话框，再运行 3ds max 5，界面就变成了汉化版。
- (7) 启动 3ds max 5，其效果如图 1-18 所示。

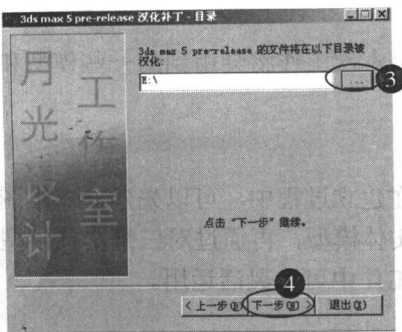


图 1-17 下一步对话框

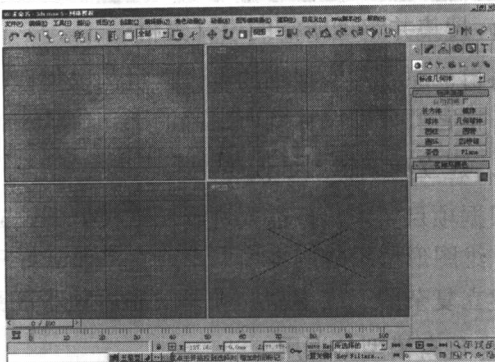


图 1-18 汉化后的工作界面

1.1.4 3ds max 5 的启动与退出

本节将讲解 3ds max 5 的启动与退出方法,使初学者对 3ds max 5 有一个初步的认识和了解。

1. 3ds max 5 的启动

启动 3ds max 5 的常用方法有以下两种:

- 在 Windows 桌面上双击 3ds max 5 的启动快捷图标。
- 选择[开始]▶[程序]▶[discreet]▶[3ds max 5]▶[3ds max 5]菜单命令。

2. 3ds max 5 的退出

3ds max 5 的退出方法有以下两种:

- 选择[文件]▶[退出]菜单命令。
- 单击 3ds max 5 窗口右上角的[×]按钮。

1.1.5 3ds max 的工作流程

3ds max 的工作流程通常分为以下几步:

1. 定义工作界面

用户可以根据自己的爱好和习惯,自定义一个自己喜欢的工作界面。主要通过选择[自定义]▶[自定义工作界面]菜单命令进行设置。

2. 设置工作环境

根据工作特点和承担的项目情况,自己或者同组成员共同设置一个工作环境。这些工作环境包括系统单位的设定以及引用物体和引用场景的设定。引用物体和引用场景的设定是对于工作组而言的。当工作组中要相互引用对方的物体或场景时,对引用物体和引用场景的设定是必要的。

3. 建立工作目录

建立模型、材质、图像等工作目录,便于在以后的工作中存储、查找和调用所需要的文件。



4. 搜集并整理所需的设计素材

将自己原有的或搜集的设计素材加以整理,选出本次工作将会用到的一些模型和材质图片,将它们分别保存到所建立的工作目录中。

5. 建立和编辑三维模型

根据项目要求,按需要进行三维模型的建立。在建立过程中,可以先建立二维图形,再由二维图形编辑成三维模型,或直接建立好三维实体模型,再通过对三维实体模型的编辑来建立复杂的三维模型。操作的先后顺序在实际工作中可以灵活运用。

6. 现有模型的调用

在实际工作中,并不是一个项目的每一个物体的模型都必须建立,对于一些通用的模型可以直接调用。

7. 灯光的建立

当建立和编辑好场景后,即可建立灯光并对各个灯光进行调整设置。

8. 材质的建立或调用

为了使场景中的各个物体更加真实,必须给各个物体赋予各自的材质。材质可以重新建立,也可以调用以前已经编辑好的各种材质。

9. 灯光和材质的综合调整

要使各个物体更加真实、整个场景更加协调自然,就要对整个场景的灯光和材质进行多次综合调整,因为整个场景中的灯光和材质之间会相互影响。这是一个反复的操作过程,需要综合应用设计者的设计经验、观察能力和判断技巧。

10. 渲染出图

当对整个场景满意后,便可以设置渲染的各种条件,最后渲染出图即可。

1.1.6 如何学好 3ds max

要学好 3ds max,首先应根据自己对 3ds max 的了解程度和爱好,去书店选择一本适合自己的参考书,参考书应该具有以下几个特点:

- 理论和操作实践都要具备。
- 理论应该是从操作运用方面来进行讲解的,并且条理分明、浅显易懂。所讲的操作实践应步骤清晰、实用性强。
- 书中应配有作者所讲操作实践部分所作出的彩页,便于在学习中将自己临摹出的效果进行比较。

其次,在学习过程中应该将所学的内容划分为几个阶段,如基本操作阶段;二维图形的建立和编辑阶段;三维模型的建立和编辑阶段;灯光的建立和编辑阶段;材质的建立和编辑阶段等。每个阶段又划分出需要学习的知识点,并分清重点和难点,从而将整个学习过程形成一个树形结构图,使自己的学习过程条理清楚、脉络分明。

第三,学习要有目标性、针对性。学习一步、操作练习一步,并仔细观察和分析所得的结果,理解其中的原理所在。例如,在学习材质时,可以先对材质编辑器中的各种按钮