

中文版

3ds max

+VRay+Photoshop

室外效果图制作 经典208例

麓山文化 编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



附赠DVD光盘

-83

中文版 3ds max+VRay+Photoshop

室外效果图制作经典 208 例

麓山文化 编著



TU201.4

L884

机械工业出版社

本书根据使用 3ds max + V-Ray + Photoshop 进行室外建筑效果图制作的流程和特点,精心设计了 208 个实例,循序渐进地讲解了使用 3ds max + V-Ray + Photoshop 制作室外建筑效果图所需要的基础知识、制作方法和相关技巧。

全书共分为建筑模型、建筑材质、灯光与摄影机、Photoshop 后期、综合制作和建筑动画 6 大篇。第 1 篇为建筑模型篇,按照初学者的学习规律,循序渐进地介绍了 3ds max 的基本操作和建筑构件、园林小品模型的创建方法;第 2 篇为建筑材质篇,介绍了室外效果图制作各种材质类型的表现和制作方法;第 3 篇为灯光和摄影机篇,分别介绍了 3ds max 灯光、摄影机和 V-Ray 灯光、摄影机的创建和应用方法;第 4 篇为 Photoshop 后期篇,介绍透视效果图的后期处理,以及建筑立面图和建筑彩色总平图的制作方法;第 5 篇为综合制作篇,分别以完整的别墅、住宅、办公楼、高层写字楼、商业大楼和鸟瞰小区等综合实例,系统地介绍了不同类型、不同时间、不同气氛的商业室外建筑效果图的制作流程和方法,帮助读者综合运用前面所学知识,积累实战经验;第 6 篇为建筑动画篇,介绍了常见的摄影机动画、树木风吹动画、落叶动画、生长动画、下雨动画和喷泉动画的制作方法。

本书附赠 3 张 DVD 光盘,总容量达 12G,除提供所有案例的效果文件和素材文件外(光盘 A 和光盘 B),还提供了 12 个小时高清语音视频教学(光盘 C),详尽演示了 150 个高难度案例的制作方法和过程。确保初学者能够看得懂、学得会、做得出。

本书采用完全案例教学的编写形式,内容丰富,技术实用,讲解清晰,案例精彩,兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点。不仅可以作为效果图制作初、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和上机实训教材。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 3ds max + V-Ray + Photoshop 室外效果图制作经典 208 例/麓山文化编著. —北京:机械工业出版社, 2010.1
ISBN 978-7-111-29481-8

I. 中… II. 麓… III. 室外装饰—建筑设计: 计算机辅助设计—图形软件, 3ds max、V-Ray、Photoshop IV. TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 002179 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑: 汤攀 责任编辑: 汤攀

责任印制: 杨曦

北京蓝海印刷有限公司印刷

2010 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

184mm × 260mm · 31.75 印张 · 789 千字

0001—4000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-29481-8

ISBN 978-7-89451-427-1(光盘)

定价: 68.00 元(含 3DVD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心: (010) 88361066

门户网: <http://www.cmpbook.com>

销售一部: (010) 68326294

教材网: <http://www.cmpedu.com>

销售二部: (010) 88379649

封面防伪标均为盗版

读者服务部: (010) 68993821

前 言

好的建筑设计离不开精美的建筑效果图表现。建筑业的高速发展促使建筑效果图制作成为一个不可或缺的行业。建筑效果图表现的主要任务就是将抽象、晦涩的设计符号转化为形象、生动的“照片级”视觉形象。

建筑效果图制作是一门综合的艺术,要求相关人员熟练掌握建模、渲染和后期等相关软件。本书根据使用 3dsmax+VRay+Photoshop 进行室外建筑效果图制作的流程和特点,精心设计了 208 个实例,循序渐进地讲解了使用 3ds max 9+VRay 1.5RC5 + Photoshop CS4 制作室外建筑效果图所需要的基础知识、制作方法和相关技巧。

1. 本书内容

全书内容共 6 篇,分为 19 章。

第 1 章 本章主要讲解了中文版 3ds max 9 的界面和基本操作,例如认识用户界面、自定义界面、镜像、复制、捕捉、对齐、约束等工具的使用。本章是全书的基础,熟练掌握这些基本操作和工具的方法,可为后续章节的学习打下坚实的基础。

第 2 章 本章讲解了常见建筑构件模型的制作方法,例如门窗、栏杆、门头和不同种类的楼梯等。读者在制作这些建筑构件的同时,可以学习并掌握 3ds max 基本的建模思路和方法,如基本几何体建模、二维图形建模、拉伸、车削、多边形编辑建模等,从而可以轻松应付任何复杂的建筑模型。

第 3 章 本章讲解了园林小品模型的制作方法,例如路灯、花钵、栈道、拱桥、雕塑、拉膜、景观亭、云墙、塔楼等。读者可从中学习到一些特殊的建模方法,如面片、NURBS 建模等。

第 4 章 本章讲解了摄影机的创建,包括目标摄影机、自由摄影机和 VR 物理摄影机的创建和调整方法。

第 5 章 本章讲解了灯光的知识,学习标准灯光和 VRay 灯光的创建和应用。室外建筑效果图制作使用的灯光类型不是很多,掌握这些灯光的用法,足以应付日常工作需要。

第 6 章 本章讲解了建筑材质的表现方法,如建筑效果图制作中常见的墙漆、墙砖、大理石、玻璃、栏杆、文化石、楼板等。

第 7 章 本章讲解了常见园林材质的表现方法,如草地、水面、植物、花钵、雕塑等材质类型。

第 8 章 本章讲解了使用 Photoshop 进行透视效果图后期处理的方法,例如添加天空、树木、人物等配景素材,制作大气、下雨、雪景、喷泉、水面等特效。

第 9 章 本章讲解了建筑立面图的制作方法。讲解了从 AutoCAD 输出 EPS 图形到 Photoshop 中制作完成的全过程。

第 10 章 本章讲解了建筑彩色总平面图的制作方法。讲解了从输出 EPS 图形到 Photoshop 中制作完成的全过程。

第 11 章 本章讲解了制作别墅效果图的全过程,包括模型的创建、摄影机的创建、材质的编辑、灯光、渲染输出和后期处理的全过程。

第 12 章 本章通过对创建摄影机、编辑材质、设置灯光、渲染输出和后期制作的讲解,学习多层住宅日景效果图的制作。

第 13 章 本章通过对创建摄影机、编辑材质、设置灯光、渲染输出和后期制作的讲解,学习办公楼

日景效果图的制作。

第14章 本章通过对创建摄影机、编辑材质、设置球天环境、设置灯光、渲染输出和后期制作的讲解，学习全玻璃办公楼日景效果图的制作。

第15章 本章通过对创建摄影机、编辑材质、设置灯光、渲染输出和后期制作的讲解，学习商业大楼夜景效果图的制作。

第16章 本章通过对创建摄影机、编辑材质、设置灯光、渲染输出和后期制作的讲解，学习住宅小区鸟瞰效果图的制作。

第17章 本章主要讲解建筑配景动画的制作方法。包含内容有 Forest Pro 森林插件、风吹大树动画、落叶动画、下雨动画和建筑生长动画等七个类型。

第18章 本章讲解了写字楼浏览动画的制作。讲解了从创建摄影机动画到渲染输出的全过程。

第19章 本章讲解了鸟瞰图浏览动画的制作方法，讲解了创建鸟瞰摄影机动画的方法、雾效的制作方法和渲染输出。

2. 本书特点

本书专门为室外建筑效果图初学者细心安排、精心打造，总的来说，具有如下特点：

■循序渐进 通俗易懂。全书完全按照初学者的学习规律，精心安排各章内容，由浅到深、由易到难，可以让初学者在实战中逐步学习到建筑效果图制作的所有知识和操作技巧，掌握建模、材质、灯光、渲染和后期的全部内容，成长为一个效果图制作高手。

■案例丰富 技术全面。本书的每一章都是一个小专题，每一个案例都是一个知识点，涵盖了效果图制作的绝大部分技术。读者在掌握这些知识点和操作方法的同时，还可以举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

■技巧提示 融会贯通。本书在讲解基本知识和操作方法的同时，还穿插了很多的技巧提示，及时、准确地为您释疑解惑、点拨提高，使读者能够融会贯通，掌握效果图制作的精髓。

■视频教学 学习轻松。本书配备了高清语音视频教学，老师手把手地细心讲解，可使读者领悟到更多的方法和技巧，感受到学习效率的成倍提升。

3. 本书作者

本书由麓山文化编著，参加编写的有：师志杰、李红萍、李红艺、李红术、李红文、陈云香、林小群、陈军云、何俊、周国章、刘有良、何晓瑜、廖博、陈运炳、申玉秀、刘争利、朱海涛、朱晓涛、彭志刚、李羨盛、陈志民、刘莉子、周鹏、刘佳东、肖伟、何亮、林小群、刘清平、陈文香、蔡智兰、陆迎锋、罗家良、罗迈江、马日秋、潘霏、曹建英、罗治东、廖志刚、姜必广、杨政峰、罗小飞、喻文明等。

由于作者水平有限，书中错误、疏漏之处在所难免。在感谢您选择本书的同时，也希望您能够把对本书的意见和建议告诉我们。

售后服务 E-mail:lushanbook@gmail.com

麓山文化

目 录

前 言

第1篇 建筑模型篇

第1章 3ds max 基本操作

例 001 认识并设置 3ds max 用户界面	1
例 002 自定义视图布局和菜单	4
例 003 自定义工具栏和右键菜单	6
例 004 自定义命令面板和界面颜色	8
例 005 设置快捷键	10
例 006 设置单位	11
例 007 复制对象	12
例 008 沿曲线复制对象	13
例 009 镜像工具	14
例 010 阵列对象	15
例 011 对齐对象	16
例 012 使用组	18
例 013 使用捕捉	19
例 014 使用轴约束	20
例 015 设置首选项	21

第2章 建筑构件建模

例 016 推拉窗	23
例 017 飘窗	25
例 018 古式窗花	29
例 019 古式门	30
例 020 阳台推拉门	34
例 021 欧式阳台栏杆	34
例 022 阳台玻璃栏杆	38
例 023 铁艺护栏	39
例 024 围墙	41
例 025 欧式门头	42
例 026 大门雨棚	45
例 027 地下车库雨棚	45
例 028 玻璃爪	48

例 029 步廊	50
例 030 观光电梯	53
例 031 旋转楼梯	56
第 3 章 园林小品建模	58
例 032 钢架结构	58
例 033 现代雕塑	59
例 034 拉膜 1	60
例 035 拉膜 2	62
例 036 花钵	63
例 037 花钵底座	64
例 038 地砖拼花	65
例 039 亲水栈道	66
例 040 拱桥	69
例 041 喷泉 1	70
例 042 喷泉 2	71
例 043 直杆路灯	72
例 044 异型灯柱	76
例 045 草坪灯	77
例 046 花架	78
例 047 观赏水池	79
例 048 游泳池	82
例 049 廊架	82
例 050 山石	84
例 051 小蘑菇景观	85
例 052 石桌凳	86
例 053 室外健身器材	87
例 054 中式景观亭	90
例 055 欧式景观亭	92
例 056 太阳椅	95
例 057 太阳伞	98
例 058 石柱	99
例 059 休闲椅	101
例 060 消防栓	102
例 061 交叉路口	106
例 062 指示牌	107
例 063 垃圾箱	109
例 064 车站牌	111
例 065 牌坊	112

例 066 云墙	113
例 067 塔楼	116

第 2 篇 摄影机与灯光篇

第 4 章 摄影机的应用	120
--------------------	-----

例 068 目标摄影机	120
例 069 自由摄影机	122
例 070 V-Ray 物理摄影机	124

第 5 章 创建场景灯光	129
--------------------	-----

5.1 3ds max 标准灯光	129
例 071 目标聚光灯	129
例 072 自由聚光灯	131
例 073 目标平行光	132
例 074 自由平行光	133
例 075 泛光灯	135
例 076 天光	138
5.2 V-Ray 灯光	139
例 077 VR 阳光	139
例 078 V-Ray 灯光	141

第 3 篇 建筑材质篇

第 6 章 编辑常见建筑材质	145
----------------------	-----

例 079 墙漆材质 1	145
例 080 墙漆材质 2	146
例 081 位图砖墙材质	149
例 082 平铺贴图砖墙材质	150
例 083 大理石材质	151
例 084 文化石墙体材质	152
例 085 栏杆材质	153
例 086 贴图模拟玻璃反射	154
例 087 镀膜玻璃	156
例 088 透明玻璃	157
例 089 楼板材质	158

第 7 章 园林材质的编辑	160
例 090 花钵材质	160
例 091 花架材质	161
例 092 植物材质	162
例 093 草地材质	163
例 094 铺路材质	164
例 095 水面材质 1	166
例 096 水面材质 2	167
例 097 VR 材质包裹器	168
例 098 铁锈材质	169
例 099 垃圾箱材质	170
例 0100 雕塑材质	171
例 0101 无光/投影材质	172

第 4 篇 Photoshop 后期篇

第 8 章 建筑效果图后期处理	174
8.1 图像合并与素材选取	174
例 102 合并渲染图像	174
例 103 魔术橡皮擦工具抠图	175
例 104 魔棒工具抠图	176
例 105 钢笔工具抠图	177
例 106 色彩范围命令抠图	178
8.2 天空背景制作	180
例 107 渐变工具制作天空	180
例 108 图像合成法制作天空	181
8.3 配景素材添加技法	183
例 109 复制法添加素材	183
例 110 贴入命令法添加素材	185
例 111 使用图层蒙版添加室内景物	186
例 112 编辑图层蒙版调整草地	187
例 113 建筑调整	189
例 114 远景效果调整	190
例 115 添加中景树木素材	192
例 116 制作树木投影	194
例 117 添加人物素材	196
例 118 制作人物倒影	197
例 119 制作人物阴影	199

8.4 后期特效技法	201
例 120 制作大气效果	201
例 121 制作下雨效果	203
例 122 制作雪景素材	205
例 123 制作下雪效果	206
例 124 制作草地积雪效果 1	208
例 125 制作草地积雪效果 2	210
例 126 路面做旧效果	210
8.5 喷泉及水面制作	211
例 127 制作喷泉效果	211
例 128 制作水面倒影	213
例 129 合成法制作水面	217
例 130 素材法制作水面	218
8.6 后期最终处理	219
例 131 局部颜色调整	219
例 132 整体颜色调整	221
例 133 调整构图 1	222
例 134 调整构图 2	223
8.7 后期处理综合实例	224
例 135 古镇夜景表现后期制作	224
 第 9 章 建筑立面图的制作	235
例 136 输出建筑立面 EPS 图形	235
例 137 制作建筑立面墙体	238
例 138 制作建筑立面的屋顶	241
例 139 制作建筑立面门窗	243
例 140 制作建筑立面的阳台和立柱	244
例 141 制作建筑立面的百叶	246
例 142 制作建筑立面的构件	246
例 143 调整建筑立面并添加阴影	247
例 144 添加建筑立面配景	252
 第 10 章 建筑总平面图的制作	255
例 145 输出总平图 EPS 图形	255
例 146 合并总平图的 EPS 文件	256
例 147 制作总平图的道路	258
例 148 制作总平图的草地	261
例 149 制作总平图的铺地	263

例 150 制作总平图的水面	264
例 151 制作总平图的建筑	265
例 152 添加总平图素材	268
例 153 总平图的最终调整	272

第 5 篇 综合制作篇

第 11 章 别墅效果图表现	279
例 154 整理并导入别墅 CAD 图	279
例 155 创建别墅墙体模型	282
例 156 创建别墅屋顶、屋檐和瓦片模型	284
例 157 创建别墅门窗模型	287
例 158 创建别墅阳台和栏杆模型	288
例 159 创建别墅台阶和其他模型	292
例 160 创建别墅摄影机	295
例 161 编辑别墅材质	297
例 162 别墅效果图渲染测试和灯光设置	301
例 163 别墅效果图渲染输出	307
例 164 别墅效果图后期制作	311
第 12 章 多层住宅日景表现	323
例 165 创建多层住宅日景摄影机	323
例 166 编辑多层住宅日景材质	325
例 167 设置多层住宅日景的环境	329
例 168 多层住宅日景的渲染测试和灯光设置	332
例 169 多层住宅日景的渲染输出	336
例 170 多层住宅日景的后期制作	340
第 13 章 办公楼日景表现	348
例 171 创建办公楼日景摄影机	348
例 172 编辑办公楼日景材质	350
例 173 设置办公楼日景球天环境	357
例 174 办公楼日景的渲染测试和灯光设置	359
例 175 办公楼日景的渲染输出	363
例 176 办公楼日景的后期制作	366
第 14 章 高层写字楼日景表现	373
例 177 创建全玻璃办公楼日景摄影机	373

例 178 编辑全玻璃办公楼日景材质	374
例 179 设置全玻璃办公楼日景的环境	381
例 180 全玻璃办公楼日景的渲染测试和灯光设置	384
例 181 全玻璃办公楼日景的渲染输出	387
例 182 全玻璃办公楼日景的后期处理	391

第 15 章 商业大楼夜景表现

例 183 创建商业大楼夜景摄影机	402
例 184 编辑商业大楼夜景材质	404
例 185 设置商业大楼夜景的球天环境	409
例 186 商业大楼夜景的渲染测试和灯光设置	411
例 187 商业大楼夜景的渲染输出	415
例 188 商业大楼夜景的后期制作	418

第 16 章 住宅小区鸟瞰表现

例 189 创建住宅小区鸟瞰摄影机	430
例 190 编辑住宅小区鸟瞰场景材质	431
例 191 住宅小区鸟瞰灯光设置	437
例 192 住宅小区鸟瞰的渲染输出	439
例 193 住宅小区鸟瞰的后期处理	441

第 6 篇 建筑动画篇

第 17 章 建筑动画制作基本技法

例 194 Forest Pro 森林插件	451
例 195 树木风吹动画	456
例 196 落叶动画	459
例 197 鱼游动动画	463
例 198 下雨动画	467
例 199 喷泉粒子动画	470
例 200 建筑生长动画	474

第 18 章 写字楼浏览动画制作

例 201 制作写字楼摄影机动画	477
例 202 制作写字楼飞机飞行动画	480
例 203 设置写字楼浏览动画灯光	482
例 204 写字楼浏览动画渲染输出	485

第 19 章 住宅小区鸟瞰动画制作	487
例 205 创建鸟瞰图摄影机动画	487
例 206 设置鸟瞰图浏览动画灯光	490
例 207 鸟瞰图浏览动画雾特效制作	493
例 208 鸟瞰浏览动画渲染输出	495

第 20 章 城市建筑鸟瞰动画制作	501
例 209 创建城市建筑鸟瞰图	501
例 210 设置城市建筑鸟瞰图浏览动画	504
例 211 城市建筑鸟瞰图浏览动画雾特效制作	506
例 212 城市建筑鸟瞰图浏览动画灯光特效制作	511
例 213 城市建筑鸟瞰图浏览动画渲染输出	514
第 21 章 城市建筑鸟瞰动画制作	519
例 214 创建城市建筑鸟瞰图	519
例 215 设置城市建筑鸟瞰图浏览动画	521
例 216 城市建筑鸟瞰图浏览动画雾特效制作	523
例 217 城市建筑鸟瞰图浏览动画灯光特效制作	526
例 218 城市建筑鸟瞰图浏览动画渲染输出	529

附录 A 建筑鸟瞰动画制作

第 1 章 建筑鸟瞰动画制作	531
例 101 创建建筑鸟瞰图	531
例 102 设置建筑鸟瞰图浏览动画	534
例 103 建筑鸟瞰图浏览动画雾特效制作	536
例 104 建筑鸟瞰图浏览动画灯光特效制作	539
例 105 建筑鸟瞰图浏览动画渲染输出	542
第 2 章 建筑鸟瞰动画制作	547
例 201 创建建筑鸟瞰图	547
例 202 设置建筑鸟瞰图浏览动画	550
例 203 建筑鸟瞰图浏览动画雾特效制作	552
例 204 建筑鸟瞰图浏览动画灯光特效制作	555
例 205 建筑鸟瞰图浏览动画渲染输出	558

第 1 篇 建筑模型篇

本篇首先通过实例介绍了中文版 3ds max 9 的界面和基本操作, 然后通过建筑构件和园林小品模型的创建, 学习 3ds max 基本的建模知识和建模方法。

第1章 3ds max 基本操作

本章主要讲解了中文版 3ds max 9 的界面和基本操作, 例如认识用户界面、自定义界面、常用工具和单位设置等。只有掌握了这些基本知识, 才能熟练运用该软件制作出建筑效果图。

例001 认识并设置 3ds max 用户界面



操作界面就是用户与程序进行交流的接口。任何软件都有其特有的操作界面, 只有了解各个操作界面及其之间的关系才能进一步深入学习。本实例通过启动并打开 3ds max 9, 熟悉该软件的用户界面, 掌握界面设置方法。

文件路径:	无
视频文件:	无
播放时长:	无

1. 启动中文版 3ds max 9

01 双击桌面上的 3ds max 9 图标, 即可启动中文版 3ds max 9, 其启动界面如图 1-1 所示。



图 1-1 启动界面

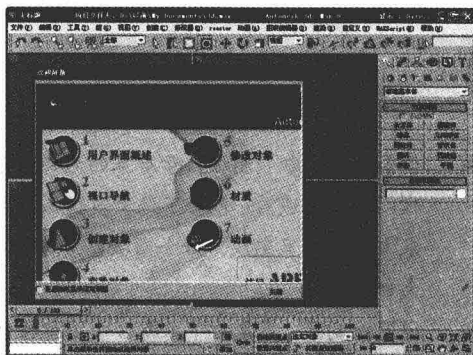


图 1-2 工作界面

02 等待几秒钟, 就可以看到中文版 3ds max 9 用户工作界面, 如图 1-2 所示。

2. 中文版 3ds max 9 基本布局

01 3ds max 9 新增了一个【欢迎屏幕】, 单击不同的按钮, 可以观看相关功能的技能影片。单击

关闭按钮，可以关闭该窗口。

02 3ds max 用户界面可以分为 8 个部分：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、动画控制区。

- **标题栏：**顶部蓝色的一行，是系统的【标题栏】。位于标题栏左端的是 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，紧随其右侧的是当前打开的场景文件名称和软件名称。标题栏右端是 Windows 的 3 个基本控制按钮：最小化、最大化、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、渲染及寻找帮助的用户接口。
- **工具栏：**工具栏位于菜单栏的下方，由“主工具栏”和多个浮动工具栏组成。工具栏中许多工具按钮的功能与菜单栏命令是完全相同的，但是使用工具按钮相比而言更直观、更快捷一些。其中尤以主工具栏最为常用，它包含了一些使用频率很高的工具，如变换对象工具、选择对象工具和渲染工具等，可以使用手形光标拖动主工具栏以显示其他工具按钮。
- **视图区：**系统默认的视图区分为 4 个视图：顶视图、前视图、左视图和透视图。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置转换成为其他的视图区。视图的转换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】命令中进行选择，如图 1-3 所示。除此之外，也可以使用快捷键进行快速切换，如切换为摄影机视图的快捷键为 C 键，切换为前视图的快捷键为 F 键。

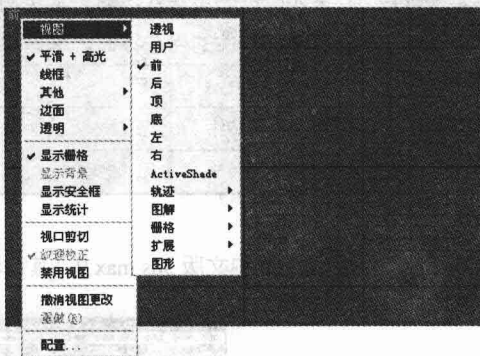


图 1-3 切换视图

- **命令面板：**命令面板位于屏幕的右侧，它是用户最频繁访问的区域之一，同时也是 3ds max 的核心工作区域，它包含了绝大多数工具和命令，对象的创建、修改以及动画设置等大部分工作基本上在这里完成。命令面板包含【创建】、【修改】、【层级】、【运动】、【显示】和【工具】6 大部分。
- **视图控制区：**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及方位。它可以对视图进行缩放、局部放大、全屏显示、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，如图 1-4 和图 1-5 所示。
- **提示及状态栏：**状态栏和提示行位于屏幕的底部。状态栏主要用于显示用户目前所选择的内容。利用状态栏左侧的“选择锁定切换”按钮，还可以锁定已选择的对象，以免误选其他对象。状态栏还随时提供用户鼠标指针的位置和当前所选对象的坐标信息。

- 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。

3. 设置个性化界面

01 在菜单栏中选择【自定义】|【加载自定义 UI 方案】命令，如图 1-6 所示。

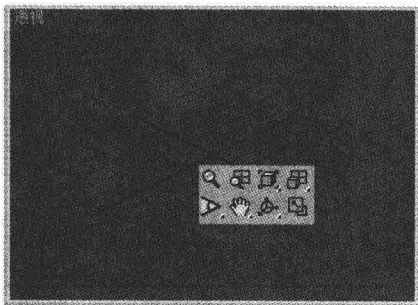


图 1-4 透视图对应的按钮

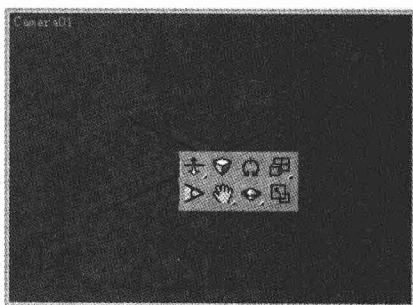


图 1-5 摄影机视图对应的按钮

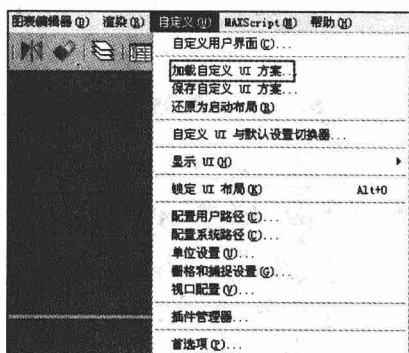


图 1-6 选择命令

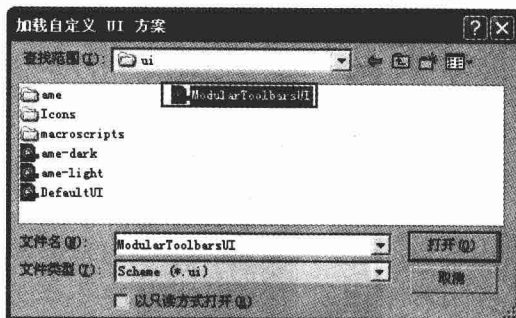


图 1-7 选择 UI 方案

02 在弹出的【加载自定义 UI 方案】对话框中，选择 3ds max 9 安装路径下的 UI 文件夹，选择 ModularToolbarsUI 选项，单击 **打开** 按钮，如图 1-7 所示，3ds max 9 系统即以选择的系统界面显示，如图 1-8 所示。

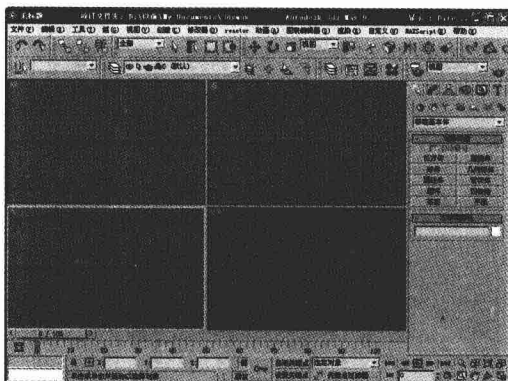
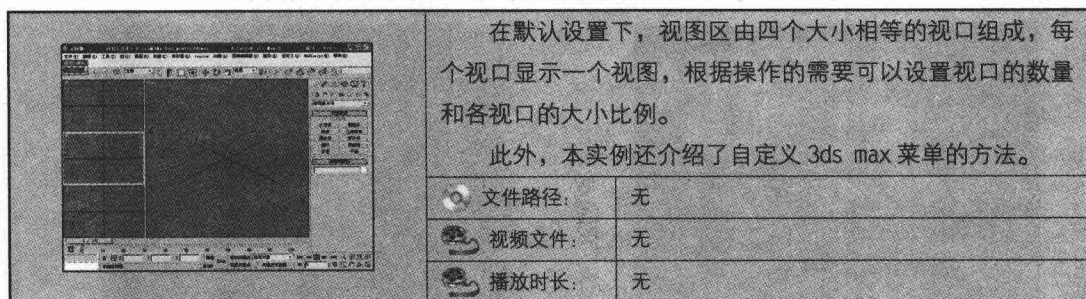


图 1-8 重新加载界面显示效果

提示: DefaultUI.ui 是系统默认的用户界面文件,读者也可自行重新加载该文件,恢复至默认显示。

例002 自定义视图布局和菜单



1. 自定义视图布局

01 打开中文版 3ds max 9。

02 选择任意一个视图,将鼠标放在视图的名称上,单击鼠标右键,在弹出的右键菜单中选择【配置】命令,如图 1-9 所示。

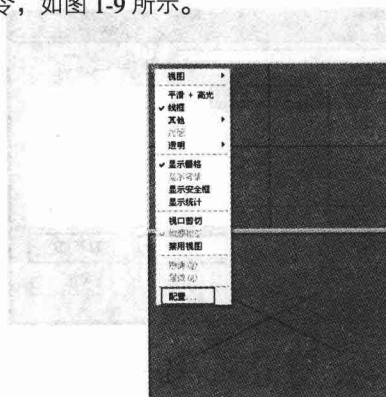


图 1-9 配置菜单

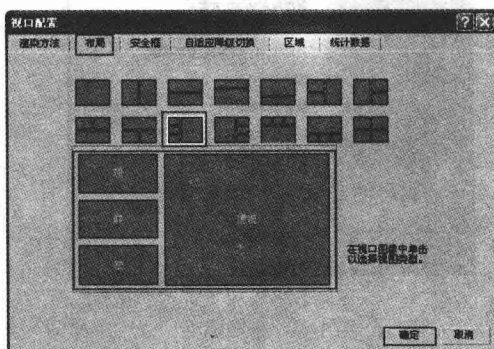


图 1-10 视口配置对话框

03 在弹出的【视口配置】对话框中,选择【布局】选项卡,选择一个自己需要的视图布局,单击 **确定** 按钮,如图 1-10 所示,修改后的视图布局如图 1-11 所示。

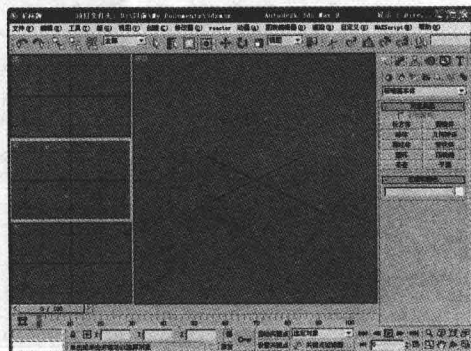


图 1-11 视口布局显示