

设计师梦工厂

实现设计师梦想的殿堂

适合自学

本书设计了200个操作与练习实例，由浅入深，从易到难，让您在实战中循序渐进地掌握效果图制作技术，同时掌握相应的行业应用知识。

老师讲解

超大容量的2张DVD多媒体教学光盘，200个案例的全程同步多媒体语音视频教学，而且每个案例都有详细的操作讲解，就像有一位专业老师在您旁边进行指导，您不仅可以通过本系列图书研究每一个细节，而且还可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

技术手册

全书共24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，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专业应用案例的制作方法和流程，书中还设计了近300个技巧提示，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。

从入门
到精通

3ds Max 2009 效果图制作 中文版 从入门到精通



新视角文化行 王玉梅 姜杰 编著



200个
案例的场景文件、
贴图文件和
3ds Max源文件

多媒体语音
视频教学
20
多个小时

光盘附赠
200个
模型素材文件和
3200
多张贴图

DVD
视频教学



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

从入门
到精通

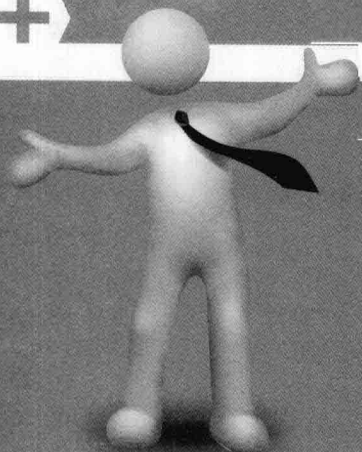
设计师林艺

3ds Max 2009 效果图制作 中文版 从入门到精通

+



新视角文化行 王玉梅 姜杰 编著



案例的场景文件、
贴图文件和
3ds Max源文件

多媒体语音
视频教学

20
多个小时

光盘中附赠
200个
模型素材文件和
3200
多张贴图

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

3ds Max 2009中文版效果图制作从入门到精通 / 王玉梅, 姜杰编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2010.4
(设计师梦工厂. 从入门到精通)
ISBN 978-7-115-22076-9

I. ①3… II. ①王… ②姜… III. ①建筑设计: 计算机辅助设计—图形软件, 3DS MAX 2009 IV. ①TU201.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第012261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 2009 进行三维效果图制作的特点, 精心设计了 200 个实例, 循序渐进地讲解了使用 3ds Max 2009 制作专业效果图作品所需要的全部知识。全书共分为 24 章, 依次介绍了 3ds Max 2009 的基础操作、标准基本体的应用、扩展基本体的应用、二维线形的应用、二维线形转三维物体的应用、三维物体修改命令的应用、高级建模的应用、材质及贴图的应用、材质表现的应用、3ds Max 的默认灯光、真实灯光的表现、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、室内各种墙体的制作、室内各种门窗的制作、室内各种天花的制作、室内效果图的制作、室外建筑环境的制作、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及效果图漫游动画的设置等内容。附带的 2 张 DVD 视频教学光盘包含了书中 200 个案例的多媒体视频教学文件、源文件、素材文件、光域网和最终渲染输出文件, 并且赠送专业的材质贴图库。

本书采用“完全案例”的编写形式, 兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点, 技术实用、讲解清晰, 不仅可以作为室内外效果图制作初、中级读者的学习用书, 而且也可以作为大、中专院校相关专业及效果图培训班的教材。

设计师梦工厂·从入门到精通

3ds Max 2009 中文版效果图制作从入门到精通

- ◆ 编 著 新视角文化行 王玉梅 姜 杰
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>
北京昌平百善印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 23.75 彩插: 4
字数: 741 千字 2010 年 4 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2010 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-22076-9

定价: 58.00 元 (附 2 张 DVD)

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 2009 中文版效果图制作从入门到精通

关于本系列图书

感谢您翻开本系列图书。在茫茫的书海中，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，或许您为担心自己是否能做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己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”两种形式编写，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的 DVD 多媒体教学光盘包含书中所有案例的视频教程、源文件和素材文件。希望通过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小专题，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，您不仅可以通过本系列图书研究每一个操作细节，而且还可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

本系列书近期已推出以下品种。

Photoshop CS4 平面设计实战从入门到精通	Flash CS3 动画制作实战从入门到精通
Photoshop CS3 图像处理实战从入门到精通	InDesign CS3 从入门到精通
Photoshop CS4 数码照片处理从入门到精通	3ds Max/VRay 三维模型与动画制作实战从入门到精通
Photoshop CS3 平面设计实战从入门到精通	3ds Max 2009 从入门到精通
3ds Max 2009/VRay 建筑动画制作实战从入门到精通	会声会影 X2 从入门到精通
Photoshop CS4 从入门到精通	AutoCAD 2009 辅助设计从入门到精通
会声会影 X2 实战从入门到精通	AutoCAD 2009 机械设计实战从入门到精通
3ds Max + VRay 效果图制作从入门到精通	Photoshop CS4 图像处理实战从入门到精通



关于本书

本书首先讲解了 3ds Max 2009 的基本技术,包括基本操作、标准基本体建模、扩展基本体建模、二维线形建模、二维转三维建模的基本操作、使用三维物体修改命令进行建模的操作方法、高级建模的应用、材质及贴图的应用、材质表现的应用、灯光和摄影机的应用;然后从提升效果图制作技能的角度出发,逐渐深入讲解,内容包括室内装饰物的制作、室内各种灯具的制作、室内各种家具的制作、室内各种墙体的制作、室内各种门窗的制作、室内各种天花的制作;最后通过综合应用案例的实战练习,学习专业效果图的制作,包括室内效果图的制作、室外建筑环境的制作、室外效果图的制作、室内及室外效果图的后期处理和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编写而成,从效果图的制作流程入手,逐步引导读者系统地掌握软件和效果图制作的各种技能。

2. 语言通俗,标注明了。全书语言浅显易懂,除了本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,让读者学习起来更加轻松,阅读更加容易。

3. 案例丰富专业,技巧全面实用。200 个实例和大量的应用技巧,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。本书配有两张海量信息的 DVD 光盘,包含 200 个实例的多媒体语音教学文件、案例源文件和素材文件,为读者扫清了可能的学习障碍。

本书由新视角文化行总策划,由制作公司和一线专业教师编写,在成书的过程中,得到了杜昌国、邹庆俊、易兵、宋国庆、汪建强、信士常、罗丙太、王泉宏、李晓杰、王大勇、王日东、高立平、杨新颖、李洪辉、邹焦平、张立峰、邢金辉、王艾琴、吴晓光、崔洪禹、田成立、梁静、任宏、吴井云、艾宏伟、张华、张平、孙宝莱、孙朝明、任嘉敏、钟丽、尹志宏、蔡增起、段群兴、郭兵、杜昌丽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。读者在学习的过程中,如果遇到问题,可以联系作者(网站 www.visualbooks.cn 或者电子邮件 nvangle@163.com),也可以与本书策划编辑郭发明联系交流(guofaming@ptpress.com.cn)。

新视角文化行
2010 年 2 月

目 录

Contents

3ds Max 2009 中文版效果图制作从入门到精通

第 1 章 3ds Max 2009 的基本操作	1
实例 1 认识用户界面	1
实例 2 设置个性化界面	2
实例 3 自定义视图布局	3
实例 4 自定义菜单	4
实例 5 自定义工具栏按钮	5
实例 6 设置右键菜单	7
实例 7 设置及调用命令面板	7
实例 8 设置界面颜色	9
实例 9 设置快捷键	10
实例 10 设置单位	10
第 2 章 标准基本体的应用	12
实例 11 玻璃茶几	12
实例 12 电脑桌	14
实例 13 电脑	17
实例 14 餐桌	19
实例 15 吸顶灯	21
实例 16 筒灯	22
实例 17 吊灯	23
实例 18 液晶电视	24
实例 19 电视柜	26
实例 20 高脚凳	27
第 3 章 扩展基本体的应用	30
实例 21 单人沙发	30
实例 22 装饰柱	32
实例 23 木制餐桌	33
实例 24 艺术茶几	35
实例 25 简易消防栓	36
第 4 章 二维线形的应用	37
实例 26 铁艺圆凳	37
实例 27 楼梯扶手	39
实例 28 铁艺	40
实例 29 搁物架	42
实例 30 垃圾筒	45



第5章 二维线形转三维物体的应用	47	第8章 材质及贴图的应用	103
实例 31 【挤出】——墙体	47	实例 65 认识材质编辑器	103
实例 32 【挤出】——窗格	50	实例 66 【混合】材质	104
实例 33 【车削】——果盘	52	实例 67 【多维/子对象】材质	106
实例 34 【车削】——异形天花	54	实例 68 【双面】材质	108
实例 35 【倒角】——休闲沙发	55	实例 69 【光线跟踪】材质	109
实例 36 【倒角】——方格木门	57	实例 70 【位图】贴图	109
实例 37 【倒角剖面】——门套	58	实例 71 【光线跟踪】贴图	111
实例 38 【倒角剖面】——会议桌	60	实例 72 【平面镜】贴图	112
实例 39 【放样】——窗帘	61	实例 73 【棋盘格】贴图	113
实例 40 【放样】——石膏线	63	实例 74 【平铺】贴图	114
实例 41 【多截面放样】——圆桌布	65	实例 75 【噪波】贴图	114
实例 42 【多截面放样】——欧式柱	66	实例 76 【衰减】贴图	116
第6章 三维物体修改命令的应用	68	实例 77 【细胞】贴图	117
实例 43 【弯曲】——旋转楼梯	68	实例 78 【渐变】贴图	118
实例 44 【弯曲】——弧形墙	70	第9章 材质表现的应用	119
实例 45 【扭曲】——装饰柱	72	实例 79 乳胶漆材质	119
实例 46 【扭曲】——花瓶	73	实例 80 清玻璃材质	120
实例 47 【锥化】——石桌石凳	74	实例 81 磨砂玻璃材质	122
实例 48 【锥化】——台灯	75	实例 82 不锈钢材质	124
实例 49 【噪波】——山形	77	实例 83 白陶瓷材质	125
实例 50 【噪波】——床垫	78	实例 84 木纹材质	127
实例 51 【晶格】——装饰摆件	79	实例 85 沙发布纹材质	128
实例 52 【晶格】——珠帘	81	实例 86 沙发靠垫材质	130
实例 53 【编辑网格】——显示器	82	实例 87 真实地毯 1——VRay 置换模式	132
实例 54 【编辑网格】——方形装饰柱	83	实例 88 真实地毯 2——VRay 毛发	134
实例 55 【FFD 长方体】——枕头	84	实例 89 木地板材质	135
实例 56 【FFD 长方体】——休闲沙发	85	实例 90 大理石地面	138
第7章 高级建模的应用	87	实例 91 室外水材质	139
实例 57 【布尔】——时尚凳	87	实例 92 砖墙材质	140
实例 58 【ProBoolean】(超级布尔)—— 水晶花瓶	89	实例 93 透空贴图	141
实例 59 【网格平滑】——靠垫	91	实例 94 建立及调用材质库	142
实例 60 【NURBS 曲面】——双人床罩	92	第10章 3ds Max 的默认灯光	145
实例 61 【面片栅格】——单人床	93	实例 95 【点光源】	145
实例 62 【编辑多边形】——方形浴缸	95	实例 96 【线光源】	147
实例 63 【编辑多边形】——咖啡杯	97	实例 97 【矩形光源】	148
实例 64 【编辑多边形】——休闲躺椅	100	实例 98 【目标聚光灯】	150
		实例 99 【目标平行光】	152

实例 100 【泛光灯】	154	实例 134 台灯	205
实例 101 【天光】	155	实例 135 方筒灯	208
实例 102 【体积光】	156	第 15 章 室内各种家具的制作	210
第 11 章 真实灯光的表现	158	实例 136 茶几	210
实例 103 【VRay 灯光】	158	实例 137 中式餐椅	212
实例 104 【VRay 阳光】	159	实例 138 休闲凳	217
实例 105 【光度学 Web】	160	实例 139 欧式贵妃椅	220
实例 106 直型灯槽效果	162	实例 140 L 型组合沙发	224
实例 107 复杂型灯槽效果	163	实例 141 隔断	227
实例 108 室内日光效果	164	实例 142 屏风	229
实例 109 室内人工光效果	166	实例 143 儿童床	231
实例 110 室外日景效果	168	实例 144 窗帘	232
实例 111 室外夜景效果	169	实例 145 座便器	234
实例 112 霓虹灯效果	172	实例 146 洗手盆	236
第 12 章 摄影机的应用	173	实例 147 会议桌	240
实例 113 快速设置摄影机	173	实例 148 会议椅	241
实例 114 摄影机景深的使用	175	第 16 章 室内各种墙体的制作	244
实例 115 会议室摄影机的设置	176	实例 149 客厅墙体的制作	244
实例 116 公共卫生间摄影机的设置	177	实例 150 卧室墙体的制作	247
实例 117 商业大楼摄影机的设置	179	实例 151 书房墙体的制作	249
第 13 章 室内装饰物的制作	181	实例 152 会议室墙体的制作	250
实例 118 装饰瓶	181	实例 153 公共卫生间墙体的制作	251
实例 119 青花瓶	182	第 17 章 室内各种门窗的制作	253
实例 120 玻璃装饰画	183	实例 154 客厅推拉门的制作	253
实例 121 竹隔断	184	实例 155 卧室凸窗的制作	255
实例 122 鹅卵石	185	实例 156 书房推拉门的制作	256
实例 123 地球仪	186	实例 157 会议室窗户的制作	259
实例 124 铁艺果盘	188	实例 158 卫生间门、窗的制作	261
实例 125 餐具	189	第 18 章 室内各种天花的制作	263
实例 126 玩具	190	实例 159 客厅天花的制作	263
实例 127 碗盘架	191	实例 160 卧室天花的制作	264
第 14 章 室内各种灯具的制作	193	实例 161 书房天花的制作	265
实例 128 玻璃吊灯	193	实例 162 会议室天花的制作	266
实例 129 欧式吊灯	196	实例 163 公共卫生间天花的制作	268
实例 130 筒式壁灯	197	第 19 章 室内效果图的制作	270
实例 131 现代落地灯	199	实例 164 客厅的制作	270
实例 132 中式落地灯	200	实例 165 卧室的制作	276
实例 133 射灯	203	实例 166 书房的制作	280



实例 167	会议室的制作	285
实例 168	公共卫生间的制作	285
第 20 章	室外建筑环境的制作	286
实例 169	廊架	286
实例 170	凉亭	288
实例 171	候车亭	289
实例 172	路灯	291
实例 173	路面广告	292
实例 174	雕塑	294
实例 175	围墙	295
实例 176	花坛座	296
实例 177	古桥	298
实例 178	阳台护栏	299
实例 179	喷泉	301
实例 180	玻璃门	304
实例 181	雨篷	305
实例 182	遮阳伞	306
实例 183	公共座椅	306
实例 184	垃圾桶	306

第 21 章	室外效果图的制作	307
实例 185	门头效果图的制作	307
实例 186	办公楼效果图的制作	312
实例 187	住宅效果图的制作	323
实例 188	别墅效果图的表现	329
实例 189	商业大楼的表现	333
第 22 章	室内效果图的后期处理	336
实例 190	客厅的后期处理	336
实例 191	卧室的后期处理	341
实例 192	书房的后期处理	344
实例 193	公共卫生间的后期处理	346
实例 194	制作室内彩色平面图	347
第 23 章	室外效果图的后期处理	354
实例 195	门头的后期处理	354
实例 196	办公楼的后期处理	356
实例 197	别墅的后期处理	359
实例 198	住宅的后期处理	362
第 24 章	效果图漫游动画的设置	367
实例 199	客厅浏览动画的设置	367
实例 200	鸟瞰图浏览动画的设置	369

第1章 3ds Max 2009 的基本操作

■ 本章内容

- 认识用户界面
- 定义自己的菜单
- 设置及调用命令面板
- 设置单位
- 设置个性化界面
- 自定义工具栏按钮
- 设置界面颜色
- 自定义视图布局
- 设置右键菜单
- 设置快捷键

本章主要讲解 3ds Max 2009 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、自定义视图布局、自定义菜单及工具栏等。目的是为后面的知识讲解做好充分的基本工作。为了方便学习,我们在编写本书的时候,采用的是中文版。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 1 认识用户界面

实例目的

通过启动 3ds Max 2009 中文版软件来熟悉 3ds Max 2009 界面的组成部分。

实例要点

- 启动 3ds Max 2009 中文版。
- 了解 3ds Max 2009 每一部分的名称及功能。

操作步骤

步骤 (1) 双击桌面上的  按钮,启动 3ds Max 2009 中文版,此时等待 5~10 秒,就可以看到 3ds Max 2009 中文版的界面了,如图 1-1 所示。



图 1-1 3ds Max 2009 中文版界面



技巧 有很多种方法可以启动 3ds Max，第一种方法是双击 按钮进行启动，第二种方法是单击【开始】/【程序】/【discreet】/【3ds Max 2009】选项，第三种方法是双击带有“.max”格式的文件即可启动。

步骤 (2) 大家可以看到与以往版本有所区别的是增加了一个【学习影片】窗口，如果你的电脑安装了 QuickTime 播放器，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 按钮就可以了。整个界面我们可以分为 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、动画控制区。

下面对 3ds Max 2009 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”。标题栏最左侧是 3ds Max 2009 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；紧随其后的是文件名和软件名；标题栏最右侧是 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：**工具栏中汇集了我们经常用到的命令，它以工具按钮的形式放在不同的位置，在应用程序中可以最简单、最方便地使用工具。
- **视图区：**系统默认的视图区模式分为顶视图、前视图、左视图和透视图。这四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，从弹出的菜单中选择视图。
- **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) 命令面板和 (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，它们还可以对视图进行缩放、局部放大、全屏显示、旋转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，记录动画、选择动画帧、播放动画及控制动画时间。

实例总结

本实例通过认识 3ds Max 2009 软件的工作界面，让读者快速理解和掌握 3ds Max 2009 软件界面的各部分功能。

Example 实例 2 设置个性化界面

实例目的

本实例通过设置一个个性化的界面，来学习 3ds Max 2009 中文版界面的设置方法。

实例要点

- 启动 3ds Max 2009 中文版。
- 使用菜单栏中的【加载自定义 UI 方案】命令设置个性化界面。

操作步骤

步骤 (1) 双击桌面上的 按钮，快速启动 3ds Max 2009 中文版。

步骤 2 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【discreet-dark.ui】选项，单击 **打开(O)** 按钮，如图 1-2 所示。

步骤 3 此时，3ds Max 即以【discreet-dark.ui】系统界面显示，我们可以选择一种【ame-dark.ui】界面显示，如图 1-3 所示。

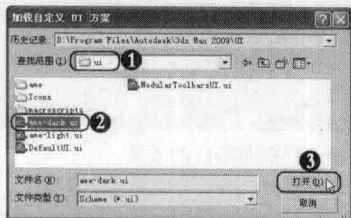


图 1-2 【加载自定义 UI 方案】对话框

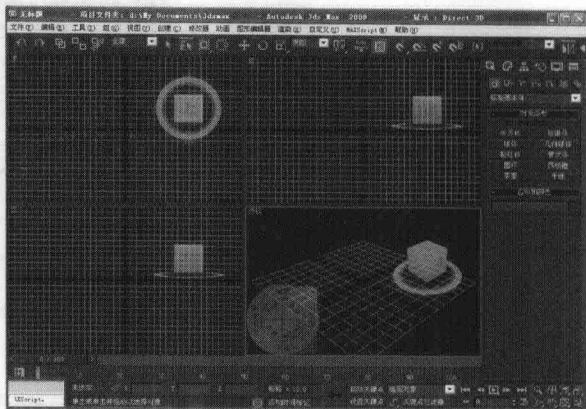


图 1-3 设置个性化界面后的效果

技巧 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 是默认设置的。

实例总结

本例通过一个实例，对怎样设置 3ds Max 个性化界面做了详细的讲述。

Example 实例 3 自定义视图布局

实例目的

本实例通过【视口配置】命令，来学习怎样定义一个自己喜欢的视图布局及调整视图。

实例要点

- 启动 3ds Max 2009 中文版。
- 使用菜单栏中的【视口配置】命令设置自定义视图布局。

操作步骤

步骤 1 启动 3ds Max 2009 中文版。

步骤 2 在视图区中将光标放在任意视图的文字上，单击鼠标右键，从弹出的右键菜单中选择【配置...】选项，如图 1-4 所示。

步骤 3 此时会弹出【视口配置】对话框，激活【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 1-5 所示。

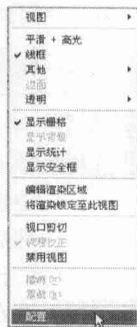


图 1-4 右键菜单

技巧 读者可以将鼠标指针放在中间的分割线上，当鼠标指针变成双向箭头的时候，可以移动视图的大小及位置。



步骤 (4) 修改后的视图布局如图 1-6 所示。

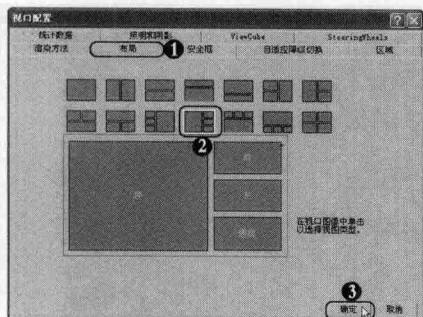


图 1-5 【视口配置】对话框

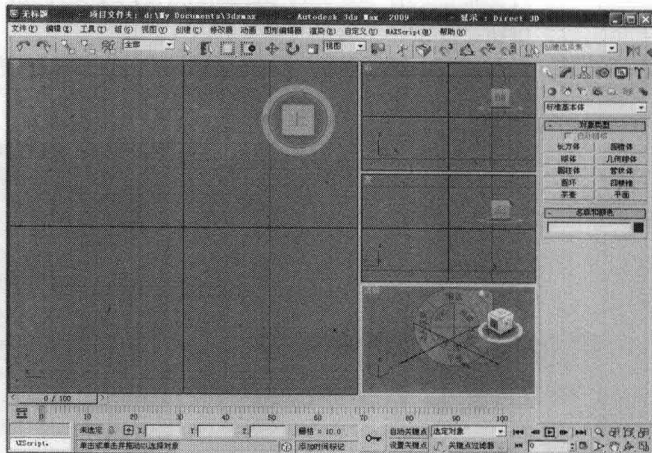


图 1-6 修改视图布局后的效果

技巧 读者如果不喜欢这个界面，可以重新选择一种布局方式，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方式。

实例总结

本实例通过设置视图布局，学习了怎样使用【视口配置】命令来设置 3ds Max 的视图布局。

Example 实例 4 自定义菜单

实例目的

本实例来学习怎样自定义菜单。

实例要点

- 启动 3ds Max 2009 中文版。
- 使用菜单栏中的【自定义用户界面】命令定义自己的菜单。

操作步骤

步骤 (1) 启动 3ds Max 2009 中文版。

步骤 (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【菜单】选项卡，单击 **新建...** 按钮，弹出【新建菜单】对话框，在此可以输入名称，然后单击 **确定** 按钮，如图 1-7 所示。

此时在左下方的窗口中会出现一个“常用命令”菜单，我们可以将它拖到右面的主菜单栏窗口中。

步骤 (3) 在左下方窗口中选择【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 1-8 所示。

技巧 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，便于在操作中快捷、准确地制作效果图。

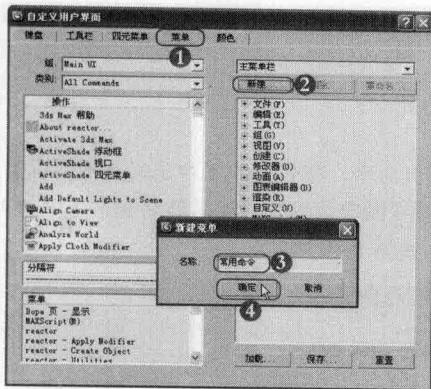


图 1-7 【自定义用户界面】对话框 1

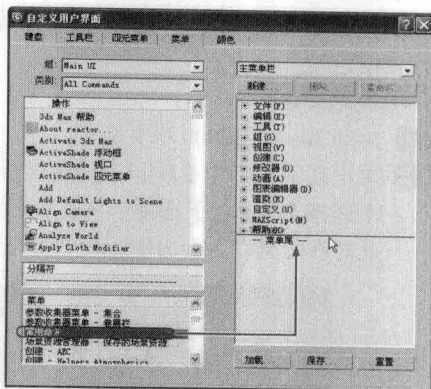


图 1-8 【自定义用户界面】对话框 2

步骤 (4) 在【类别】右侧的窗口中选择 Modifiers (修改)，选择【FFD 长方体修改器】，拖动到“常用命令”的下方，如图 1-9 所示。

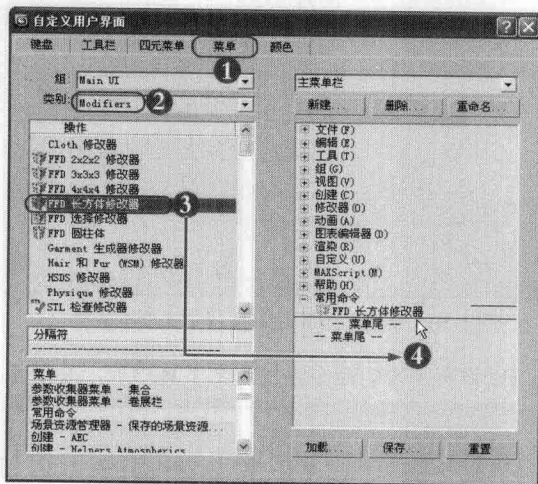


图 1-9 拖动所需要的命令

步骤 (5) 使用同样的方法将所需要的命令拖动到“常用命令”的下方。

技巧 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。

实例总结

本实例详细地讲述了菜单栏的设置方法。

Example 实例 5 自定义工具栏按钮

实例目的

本实例通过为工具栏自定义按钮，来学习怎样添加及设置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，以便于操作。

实例要点

- 启动 3ds Max 2009 中文版。



- 使用菜单栏中的【自定义用户界面】命令自定义工具栏按钮。

操作步骤

步骤 ① 启动 3ds Max 2009 中文版。

步骤 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【图层管理】，然后拖动到主工具栏的位置，此时在工具栏上会出现 (图层管理) 按钮，如图 1-10 所示。

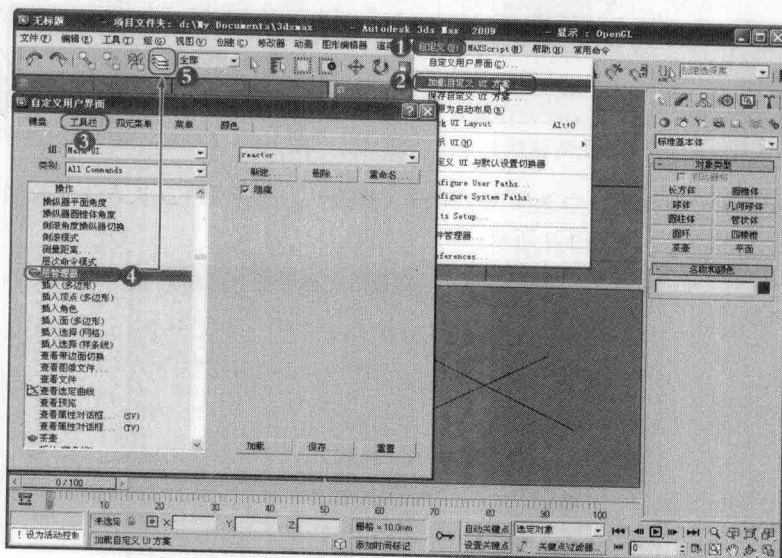


图 1-10 将【图层管理】按钮定义到工具栏上

步骤 ③ 使用同样的方法可以将所需要的命令添加到主工具栏上，关闭【自定义用户界面】对话框。

技巧 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，用鼠标左键按住此按钮不放，可显示出隐藏的其他按钮。

步骤 ④ 将鼠标指针放在主工具栏的上方，当其变为 状时，单击鼠标右键会弹出右键菜单，选择【附加】，此时在窗口中出现了一个【附加】工具栏。

步骤 ⑤ 如果我们要将 (阵列) 按钮设置到主工具栏上，直接按住 (阵列) 按钮往主工具栏上拖动是无效的，这时需要按住键盘上的 Alt 键，然后再向主工具栏上拖动就可以了，如图 1-11 所示。

步骤 ⑥ 如果我们要删除工具栏中多余的按钮，按住键盘上的 Alt 键，在视图中拖动不想要的按钮，此时弹出【确认】对话框，单击 按钮即可将主工具栏上定义的按钮删除，如图 1-12 所示。

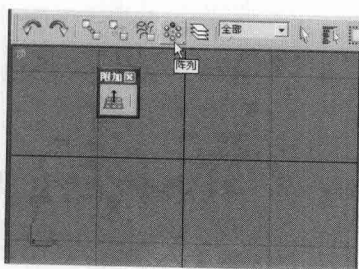


图 1-11 定义按钮

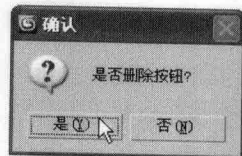


图 1-12 删除按钮

技巧 我们可以根据实际工作的需要，在工具栏中保留常用工具按钮，将不常用的工具按钮删除，便可增大工作界面。

实例总结

本实例详细讲解了如何在工具栏上添加或删除按钮。

Example 实例 6 设置右键菜单

实例目的

本实例我们来学习怎样为 3ds Max 2009 设置右键菜单。

实例要点

- 启动 3ds Max 2009 中文版。
- 使用菜单栏中的【自定义用户界面】对话框自定义工具栏按钮。

操作步骤

步骤 (1) 启动 3ds Max 2009 中文版。

步骤 (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【四元菜单】选项卡，在下面的窗口中选择【阵列】项，然后将其拖动到右侧的窗口中，如图 1-13 所示。

步骤 (3) 此时我们已经将【阵列】命令设置为右键菜单，如图 1-14 所示。

技巧

我们可以按照上述方法将常用的命令设置到右键菜单中，以便在工作时能够提高作图效率。

实例总结

本实例通过将【阵列】设置为右键菜单，详细地讲述了设置命令到右键菜单中的操作过程。

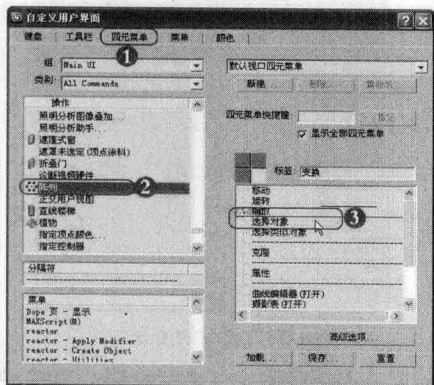


图 1-13 【自定义用户界面】对话框

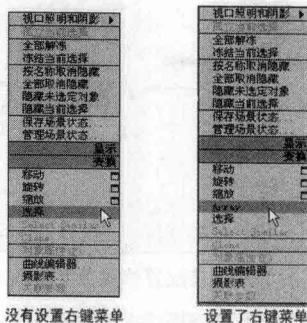


图 1-14 菜单设置前后的效果

Example 实例 7 设置及调用命令面板

实例目的

本实例我们来讲述一下命令面板的设置及调用。



实例要点

- 启动 3ds Max 2009 中文版。
- 使用【配置修改器集】设置一个命令面板。
- 将设置好的命令面板保存起来。

操作步骤

步骤 (1) 启动 3ds Max 2009 中文版。

步骤 (2) 单击命令板中的 (修改) 按钮, 再单击 (配置修改器集) 按钮, 在弹出的菜单中选择【显示按钮】选项, 如图 1-15 所示。

步骤 (3) 此时在修改命令板中会出现一个默认的命令面板, 如图 1-16 所示。

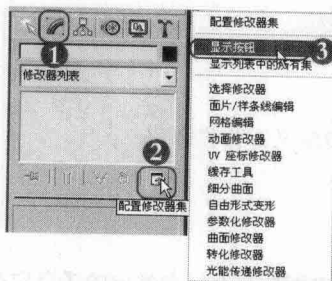


图 1-15 修改命令板

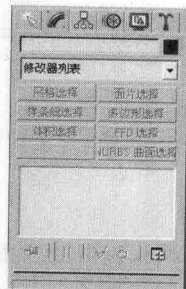


图 1-16 命令面板

这个修改命令板中提供的是系统默认的一些修改命令, 一般情况下是用不到的, 下面我们来将常用的修改命令设置为一个面板。例如:【挤出】、【车削】、【倒角】、【弯曲】、【锥化】、【晶格】、【编辑网格】、【FFD 长方体】等。

步骤 (4) 单击 (配置修改器集) 按钮, 在弹出的菜单中选择【配置修改器集】选项, 此时弹出【配置修改器集】窗口, 在【修改器】下面的窗口中选择所需要的命令, 然后按住鼠标左键将其拖动到右面的按钮上, 如图 1-17 所示。

步骤 (5) 使用同样的方法将所需要的命令拖过去, 按钮显示的个数也可以进行设置, 设置完成后可以将这个命令面板保存起来, 如图 1-18 所示。

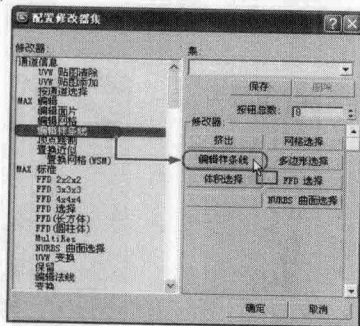


图 1-17 【配置修改器集】窗口

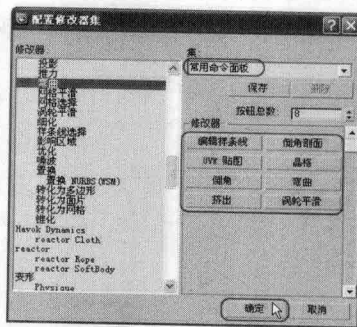


图 1-18 设置的命令面板

技巧

通常, 专业的设计师或绘图员, 都会设置一个自己喜欢的命令面板, 这样会非常方便地找到所需要的修改命令, 而不需要再到【修改器列表】中进行寻找了。

实例总结

本实例我们学习了如何设置一个命令面板, 希望读者能够独立设置一个自己的修改命令面板, 练习