



新 编

人
门
与
提
高

3DS MAX 5.0 效果图制作

中文 版

本书编委会 编



西北工业大学出版社

新编中文版 3DS MAX 5.0 效果图制作 入门与提高

~~本书编委会~~ 主编

钟秀琴 编

西北工业大学出版社

【内容提要】 3DS MAX 5.0 是 Discreet 公司推出的功能强大的三维设计软件的最新版本, 这个版本相对于以前的版本而言, 在造型、材质、渲染功能和灯光的设置等方面都有很大的改进。

本书是一本讲述效果图制作的书籍。本书由浅入深, 结合实例, 全面、系统地向读者讲解使用 3DS MAX 5.0 制作效果图的特点与技巧, 合理地将 3DS MAX 5.0 中的命令与装潢效果图的制作技巧融为一体。

本书的全部内容是在实际工作与教学实践中积累的经验结晶, 有很高的参考价值。每个实例操作都采用了通俗的语言, 详细讲述了操作步骤, 使读者能够快速入门, 迅速达到熟练水平。

本书非常适合从事建筑及室内装潢行业的设计及工作人员学习, 也可作为高等院校计算机设计教学和高职高专相关专业的上机操作教材, 并且是其他专业和从事不同层次电脑动画、广告设计等相关专业人士学习、参考的资料。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编中文版 3DS MAX 5.0 效果图制作入门与提高/《新编中文版 3DS MAX 5.0 效果图制作入门与提高》钟秀军编. —西安: 西北工业大学出版社, 2003.5

ISBN 7-5612-1640-8

I. 新… II. 新… III. 室内装饰—建筑设计: 计算机辅助设计—应用软件
3DS MAX 5.0 IV.TP.31

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 020064 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通讯地址: 西安市友谊西路 127 号 邮编: 710072 电话: 029-8493844

网 址: <http://www.nwpup.com>

印 刷 者: 陕西向阳印务有限公司

印 张: 24.125 印张

字 数: 599 千字

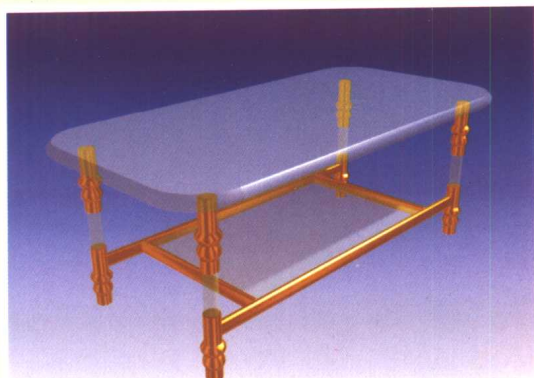
开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

版 次: 2003 年 7 月第 1 版 2003 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 32.00 元



实例1



实例2



实例3



实例4



实例5



实例6

TP31
x049



实例7



实例8



实例9



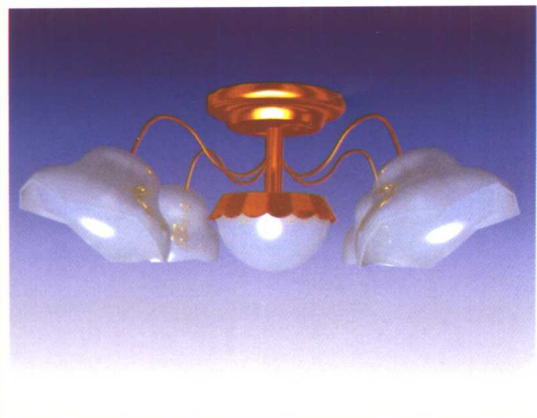
实例10



实例11



实例12



实例13



实例14



实例15



实例16



实例17



实例18



实例19



实例20



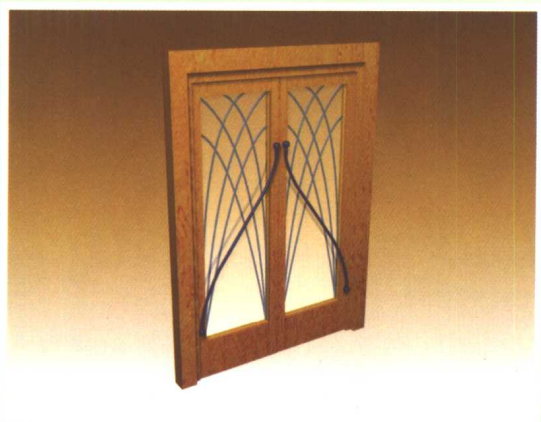
实例21



实例22



实例23



实例24



实例25



实例26



实例27



实例28



实例29



实例30



实例31



实例32



实例33



实例34



实例35



实例36

目 录

第一章 3DS MAX 5.0 基础知识	1
第一节 3DS MAX 5.0 系统初识	2
一、3DS MAX 系统的汉化	2
二、常用快捷键	2
三、窗口类型	3
四、鼠标右键	3
第二节 3DS MAX 5.0 系统界面简介	4
一、3DS MAX 5.0 界面基本布局	4
二、视图区	5
三、视图控制区	6
四、工具栏	8
五、动画控制区	12
六、命令面板	12
七、创建命令面板	12
八、创建三维物体命令面板	15
九、标准三维物体的生成	16
第三节 高级三维物体的生成	20
第四节 材质编辑器介绍	24
第五节 文件的格式	26
第六节 效果图制作的一般步骤	27
第七节 如何提高效果图的制作效率	27
第八节 本章小结	31
第二章 物体的编辑与修改	32
第一节 二维图形的生成	33
一、二维图形创建命令面板	33
二、绘制直线、折线和曲线	33
三、创建其他二维图形	35
第二节 二维图形的修改	45
一、二维图形的顶点、分段及样条	45
二、将一个线形的几部分分开	46
三、编辑曲线	47
四、添加修改编辑器	48
第三节 介绍几种基本修改命令	50

一、弯曲修改	50
二、扭转修改功能	52
三、锥化修改功能	53
四、噪波修改功能	56
五、拉伸修改功能	57
六、面拉伸修改功能	58
七、倒角命令 (Bevel)	59
八、旋转 (Lathe) 命令	60
第四节 三维物体的精细修改——编辑网格	61
一、将多个物体合为一体	63
二、将物体拆分	64
三、编辑顶点	64
第五节 本章小结	67
第三章 制作效果图的局部构件	68
第一节 沙发 1 的制作	69
第二节 沙发 2 的制作	77
第三节 沙发 3 的制作	84
第四节 沙发 4 的制作	91
第五节 沙发 5 的制作	97
第六节 沙发 6 的制作	101
第七节 沙发 7 的制作	106
第八节 沙发 8 的制作	110
第九节 椅子 1 的制作	116
第十节 椅子 2 的制作	123
第十一节 椅子 3 的制作	129
第十二节 椅子 4 的制作	135
第十三节 椅子 5 的制作	141
第十四节 椅子 6 的制作	146
第十五节 茶几 1 的制作	150
第十六节 茶几 2 的制作	154
第十七节 台灯的制作	159
第十八节 吊灯的制作	163
第十九节 电视机柜的制作	169
第二十节 床的制作	176
第二十一节 大衣柜的制作	182

第二十二节 双扇门的制作	188
第二十三节 酒吧转椅的制作	194
第二十四节 钢管椅的制作	199
第二十五节 梳装椅的制作	203
第二十六节 卧室台灯 1 的制作	208
第二十七节 卧室台灯 2 的制作	211
第二十八节 金属壁灯的制作	215
第二十九节 花盆式吊灯的制作	222
第三十节 金属吊灯的制作	227
第三十一节 办公桌的制作	233
第三十二节 单扇门的制作	238
第三十三节 电视机的制作	244
第三十四节 本章小结	250
第四章 客厅效果图的制作	251
第一节 客厅的制作	252
第二节 本章小结	271
第五章 卧室效果图的制作	272
第一节 卧室的制作	273
第二节 本章小结	292
第六章 家居餐厅效果图的制作	293
第一节 家居餐厅的制作	294
第二节 本章小结	312
第七章 厨房效果图的制作	313
第一节 厨房的制作	314
第二节 本章小结	332
第八章 大厅效果图的制作	333
第一节 大厅的制作	334
第二节 本章小结	358
第九章 小餐厅效果图的制作	359

第一节 小餐厅的制作.....	360
第二节 本章小结	377

第一章 3DS MAX 5.0 基础知识

3D Studio MAX 是 Discreet 公司推出的一种功能强大的三维动画制作软件。其最早的 1.0 版本于 1996 年初发布,至今已升级为 5.0 版本,最新版本相对于以前的版本而言,无论是在软件的功能还是在内部算法上都有了显著的改进。随着国内建筑、装潢行业的蓬勃发展,越来越多的人开始使用 3DS MAX 进行建筑设计和效果图制作,因其强大的功能和方便的制作已成为室内外建筑装潢设计师的得力助手。3DS MAX 5.0 软件中的命令和工具相当繁多,但实际上学习制作效果图,并不需要将 3DS MAX 5.0 中所有的命令全部掌握,只要熟练掌握命令面板和工具栏上的几百个命令和工具,就可以在 3DS MAX 5.0 中尽情地发挥自己的想象力,制作出极富真实感的作品。

本章内容

一、3DS MAX 5.0 系统初识

二、3DS MAX 5.0 系统界面简介

三、高级三维物体的生成

四、材质编辑器介绍

五、文件的格式

六、效果图制作的一般步骤

七、如何提高效果图的制作效率

八、本章小结

第一节 3DS MAX 5.0 系统初识

一、3DS MAX 系统的汉化

在进入 3DS MAX 5.0 系统之后，一般可以先启动“东方快车 XP”将其汉化。

启动“东方快车 XP”系统步骤如下：

- (1) 单击 Windows 2000 任务栏左下方的  按钮。
- (2) 单击  →  东方快车XP →  东方快车XP 命令。
- (3) “东方快车 XP”在启动后会在 Windows 桌面的上方出现一组快捷按钮，单击  按钮，在下拉列表中选择  汉化方式：取消汉化  中的  全部汉化 命令。

二、常用快捷键

在制作效果图时，经常会使用一些快捷键，或是与键盘上的 Shift、Ctrl、Alt 键配合使用，以达到比较快捷的效果。

下面我们以列表的方式给出经常使用的快捷键，如表 1.1 所示。

表 1.1 常用快捷键

快捷键	功 能
数字 2 键	可切换工具栏菜单的显示
数字 3 键	可切换命令面板的显示
数字 5 键	按名称隐藏物体
数字 6 键	按名称冻结被选择的物体
数字 7 键	对冻结的物体进行解冻
W 键	切换单个或多个视窗
M 键	弹出“材质编辑器”对话框
N 键	激活“动画记录器”按钮
SPACE 键	对被选择的物体进行锁定切换
H 键	按名称选择物体
S 键	激活捕捉按钮
X 键	切换坐标手柄的显示
V 键	旋转物体
A 键	激活角度捕捉开关
Z 键	进行视窗缩放状态
G 键	切换视窗网格的显示
/ 键	播放动画
F3 键	“平滑+高光”显示
F9 键	快速渲染
F10 键	进行渲染设置
CTRL+I 键	显示渲染后的图像
CTRL+S 键	保存场景
CTRL+X 键	视窗全屏显示
CTRL+O 键	打开文件
CTRL+A 键	将物体对齐
SHIFT+C 键	隐藏像机
SHIFT+Q 键	隐藏几何体
SHIFT+L 键	隐藏灯光