

疯·狂·学·电·脑·系·列



疯狂

学电脑

FENGTUANG
XUE DIANNAO

三天学会

3ds Max

效果图制作(2012版)

一线科技 卓文 主编

作为一套面向初、中级读者的电脑图书，“疯狂学电脑”丛书语言流畅、设计精美，书中案例完全从实战的角度出发，采用目前最常用的版本，以全程图解的方式带领读者轻松愉快地学习，让大家能够快速、全面地掌握相关软件的精髓内容。

内容精炼实用，易学易用

“疯狂学电脑”丛书在内容安排上删除了偏而不常用的知识，力求精炼实用，在结构安排上遵循由浅入深、循序渐进的学习规律，让读者快速掌握有用的知识和技能是本书最根本的宗旨。

全程图解教学，一学就会

“疯狂学电脑”丛书采用“全程图解”的讲解方式，以图为主，文字为辅。在全书的讲解过程中，主要采用图解方式对知识内容进行诠释，并配以简洁、流畅的语言对操作进行说明，使读者更容易接受和掌握所学的内容。形象地说，初学者只需“按图索骥”地对照图书进行操作练习，即可快速掌握书中所讲的各项知识。

语音教学视频，轻松自学

作者在编写本书时，非常注重初学者的认知规律和学习心态，每个课时之前都给出了课前导读和知识重点，并为书中的重点操作录制了配有语音讲解的演示视频，让读者通过观看视频即可轻松掌握相应知识。

配套光盘内容

- 书中案例的素材与源文件
- 书中典型实例的演示视频

上海科学普及出版社

疯·狂·学·电·脑·系·列



疯狂学电脑

FENCKUANG
XUE DIANNAO

三天学会

3ds Max

常州大学图书馆
藏书章

一线科技 卓文 主编

效果图制作(2012版)

海科学普及出版社

CHONGMING SHI
JIAN SHI
CHONGMING SHI

图书在版编目(CIP)数据

三天学会 3ds Max 效果图制作 / 一线科技 卓文 主编.

—上海: 上海科学普及出版社, 2012.10

(疯狂学电脑)

ISBN 978-7-5427-5416-5

I. ①三… II. ①一… ②卓… III. ①三维动画软件
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 148429 号

责任编辑 徐丽萍

三天学会 3ds Max 效果图制作

一线科技 卓文 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京市蓝迪彩色印务有限公司印刷

开本 787×1092

1/16

印张 16

字数 325000

2012 年 10 月第 1 版

2012 年 10 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-5416-5

定价: 32.80 元

ISBN 978-7-900518-55-2 (随书附赠多媒体光盘一张)



前言

随着当前社会的不断发展,人们的生活节奏越来越快,大家学习电脑操作越来越侧重简单、易学,希望通过有限的时间,尽可能快速地学会需要用到操作。根据上述情况,我们策划出版一系列面向广大初学者的电脑应用经典丛书,全面、细致地讲解电脑操作的最常用、最实用操作,让大家能够在短时间内轻松掌握电脑的各项技能,迅速成长为电脑操作与使用的高手。

丛书主要特色

作为一套面向初、中级读者的电脑图书,“疯狂学电脑”丛书语言流畅、设计精美,书中案例完全从实战的角度出发,采用目前最常用的版本,以全程图解的方式带领读者轻松愉悦地学习,让大家能够快速、全面地掌握相关软件的精髓内容。

内容精炼实用,易学易用

“疯狂学电脑”丛书在内容安排上摒除了偏而不常用的知识,力求精炼实用,在结构安排上遵循由浅入深、循序渐进的学习规律,让读者快速掌握有用的知识和技能是本套丛书最根本的宗旨。

全程图解教学,一学就会

“疯狂学电脑”丛书采用“全程图解”的讲解方式,以图为主、文字为辅。在全书的讲解过程中,主要采用图解方式对知识内容进行诠释,并配以简洁、流畅的语言对操作进行说明,使读者更容易接受和掌握所学的内容。形象地说,初学者只需“按图索骥”地对照图书进行操作练习,即可快速掌握书中所讲的各项知识。

语音教学视频,轻松自学

作者在编写本套丛书时,非常注重初学者的认知规律和学习心态,每个课时之前都给出了课前导读和知识重点,并为书中的重点操作录制了配有语音讲解的演示视频,让读者通过观看视频即可轻松掌握相应知识。

本书内容结构

本书详细地讲解了 3ds Max 的主要功能及用以进行效果图制作的操作方法与应用技巧。内容涉及 3ds Max 效果图制作的方方面面,包括工作环境的设置、基本工具的使用、几何体的创建与编辑、二维图形的创建与编辑、材质与贴图的编辑、灯光与摄像机的设置、场景设置与渲染等知识。全书语言简练、图文结合、知识点实用,并配以大量实例,使读者能够轻松阅读,快速掌握典型效果图的制作。

本书在内容结构上分为菜鸟入门、技能进化和商业应用三大部分,主要内容包括: 3ds Max



2012 快速入门、3ds Max 2012 优化设置、创建图形和常用模型、调整和复制模型、修改图形和实体、材质与贴图、场景设置和渲染、制作客厅效果图、制作书房效果图和制作会议室效果图。另外，本书还随书配有精彩实用的多媒体光盘，通过直观生动的视频演示可以帮助读者轻松学会 3ds Max 的操作和使用技巧。

本书读者对象

本书内容丰富、结构清晰、图文并茂、通俗易懂，专为初、中级读者编写，适合以下读者学习使用：

- (1) 3ds Max 软件的初学者。
- (2) 从事装饰设计的工作人员。
- (3) 从事效果图制作的工作人员。
- (4) 电脑培训班中学习效果图制作的学员。
- (5) 对 3ds Max 感兴趣的业余爱好者。

本书创作团队

本书由一线科技和卓文编写，在此感谢为本书编辑工作提供指导的专业设计人员。由于编写时间仓促，书中难免有疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询指正，我们将认真听取您的宝贵意见，推出更多的精品计算机图书，联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。

编者



第一天 菜鸟入门

第1课时 3ds Max 2012 快速入门.....1

1.1 启动与退出 3ds Max.....2

1.1.1 启动 3ds Max 2012.....2

1.1.2 退出 3ds Max 2012.....2

1.2 认识 3ds Max 2012 界面.....3

1.2.1 标题栏.....3

1.2.2 菜单栏.....4

1.2.3 主工具栏.....4

1.2.4 命令面板.....5

1.2.5 视口背景.....7

1.2.6 视图控制区.....7

1.2.7 状态栏.....8

1.2.8 动画控制区.....8

1.3 掌握文件的基本操作.....9

1.3.1 新建文件.....9

1.3.2 重置文件.....9

1.3.3 保存文件.....10

1.3.4 打开文件.....10

1.3.5 合并文件——添加汽车模型.....11

1.3.6 导入文件——导入

建模参考图.....12

1.3.7 替换文件——替换茶壶.....13

1.3.8 导出文件.....14

第2课时 3ds Max 2012 优化设置.....15

2.1 设置工作界面.....16

2.1.1 设置工具栏.....16

2.1.2 设置命令面板.....18

2.1.3 设置视图窗口——改变

视口的布局.....18

2.1.4 设置视口背景的颜色——

设置白色背景.....20

2.1.5 更换视图窗口.....21

2.1.6 取消视口网格——更清楚地

查看跑车模型.....22

2.1.7 添加视口背景图像——

添加台灯图像.....22

2.1.8 保存自定义界面.....24

2.2 优化工作环境.....24

2.2.1 设置捕捉与栅格.....24

2.2.2 设置绘图单位.....26

2.2.3 设置自动保存时间间隔.....27

2.2.4 捕捉设置.....27

2.2.5 显示或隐藏 ViewCube 标记.....28

第3课时 创建图形和常用模型.....29

3.1 创建标准基本体——制作个性

台灯模型.....30

3.1.1 创建长方体.....30

3.1.2 创建球体.....32

3.1.3 创建圆柱体.....34

3.1.4 创建圆环体.....35

3.1.5 创建茶壶.....36

3.1.6 创建圆锥体.....37

3.1.7 创建几何球体.....38

3.1.8 创建管状体.....38

3.1.9 创建四棱锥.....39

3.1.10 创建平面.....40

3.2 创建扩展基本体——制作

沙发模型.....43

3.2.1 创建切角长方体.....43

3.2.2 创建切角圆柱体.....44

3.2.3 创建胶囊.....45

3.3 创建门窗和楼梯.....48

3.3.1 绘制门模型.....48

3.3.2 绘制窗模型.....50

3.3.3 绘制楼梯模型.....51

3.4 创建图形——创建图文效果.....53

3.4.1 绘制二维图形.....53

3.4.2 二维图形的特性.....59



3.5 创建复合对象.....62

3.5.1 布尔运算——创建雕刻字.....62

第二天 技能进化

第4课时 调整和复制模型.....71

4.1 选择对象.....72

4.1.1 直接选择.....72

4.1.2 按名称选择.....72

4.1.3 按颜色选择.....73

4.1.4 使用选择区域.....73

4.1.5 使用选择范围.....74

4.2 隐藏和冻结对象.....75

4.2.1 隐藏对象.....75

4.2.2 冻结对象.....76

4.3 调整对象.....77

4.3.1 移动对象.....77

4.3.2 旋转对象.....78

4.3.3 缩放对象.....79

4.3.4 对齐操作——调整.....79

茶几脚模型.....79

4.4 复制与变换对象.....81

4.4.1 复制操作——复制音箱模型.....82

4.4.2 镜像操作——镜像.....82

复制手模型.....83

4.4.3 阵列操作——阵列创建.....85

时钟模型.....85

第5课时 修改图形和实体.....88

5.1 使用修改器.....89

5.1.1 修改器简介.....89

5.1.2 修改器的运用.....89

5.2 常见修改器的应用.....90

5.2.1 弯曲修改器——创建水龙头.....90

5.2.2 FFD 修改器——创建办公椅.....92

5.2.3 编辑网格修改器——.....95

创建躺椅.....95

5.2.4 噪波修改器——创建.....96

3.5.2 放样操作——创建窗帘.....66

山地模型.....97

5.2.5 挤出修改器——创建.....98

书籍模型.....98

5.2.6 车削修改器——创建.....99

果盘模型.....99

5.2.7 锥化修改器——创建.....101

桥墩模型.....101

5.2.8 扭曲修改器——创建.....102

钻头模型.....102

5.3 编辑二维图形——创建.....102

酒瓶模型.....102

5.3.1 应用编辑样条线修改器.....103

5.3.2 编辑“顶点”.....104

5.3.3 编辑“分段”.....106

5.3.4 编辑“样条线”.....107

第6课时 材质和贴图.....112

6.1 应用材质编辑器——编辑.....113

沙发材质.....113

6.1.1 打开材质编辑器.....113

6.1.2 材质编辑器菜单.....114

6.1.3 材质样本球.....114

6.1.4 材质编辑器工具栏.....116

6.1.5 材质编辑器参数栏.....119

6.2 运用常用贴图.....125

6.2.1 运用位图贴图——.....126

编辑床材质.....126

6.2.2 运用反射/折射类贴图——.....131

编辑水龙头材质.....131

6.2.3 运用渐变贴图——编辑.....134

灯罩材质.....134

6.3 运用常用材质.....136

6.3.1 标准材质.....136



6.3.2	高级照明覆盖材质	137
6.3.3	多维/子对象材质——编辑 酒瓶材质	138
6.4	运用贴图坐标	142
6.4.1	贴图坐标的作用	142
6.4.2	使用 UVW 贴图修改器—— 调整书籍贴图	144
第 7 课时	场景设置和渲染	149
7.1	应用摄影机	150
7.1.1	创建目标摄影机——设置 客厅摄像角度	150
7.1.2	自由摄影机	153
7.1.3	摄影机视图工具	154
7.2	应用灯光	154
7.2.1	运用泛光灯——照明 餐厅场景	154

7.2.2	运用目标聚光灯——创建 射灯光源	159
7.2.3	运用目标灯光——模拟 射灯光源	161
7.3	设置环境效果	164
7.3.1	设置环境背景——添加 背景图像	164
7.3.2	设置曝光控制——调整 书房曝光效果	166
7.4	渲染输出	169
7.4.1	应用光能传递——客厅 光能传递计算	169
7.4.2	指定渲染器	173
7.4.3	渲染输出设置——渲染 输出客厅效果	174

第三天 商业应用

第 8 课时	制作客厅效果图	177
8.1	创建客厅模型	178
8.1.1	创建客厅框架模型	178
8.1.2	创建客厅门窗模型	181
8.1.3	创建室内模型	185
8.1.4	合并常用模型	189
8.2	编辑客厅材质	190
8.2.1	编辑客厅框架材质	191
8.2.2	编辑室内装饰物材质	195
8.3	设置客厅灯光和渲染	198
8.3.1	添加场景光源	198
8.3.2	渲染场景效果	202
第 9 课时	制作书房效果图	206
9.1	创建书房模型	207
9.1.1	创建书房框架模型	207

9.1.2	创建窗户和吊顶模型	210
9.1.3	合并常用的书房模型	212
9.2	编辑书房材质	213
9.2.1	编辑新材质	213
9.2.2	修改已有的材质	219
9.3	设置灯光和渲染	222
9.3.1	添加书房灯光	223
9.3.2	应用光能传递渲染场景	226
第 10 课时	制作会议室效果图	228
10.1	创建会议室模型	229
10.1.1	创建会议室模型	229
10.1.2	合并会议室内模型	231
10.2	编辑材质和场景渲染	234
10.2.1	编辑会议室材质	234
10.2.2	添加天光和渲染	241



3ds Max 2012 快速入门

第01

3ds Max 是应用非常广泛的三维绘图软件，功能十分强大。3ds Max 广泛应用于建筑和产品效果图的制作领域。本章将学习 3ds Max 的一些基本知识和基本操作，为后期的学习打下良好的基础。

重点索引

- 启动与退出 3ds Max
- 认识 3ds Max 界面
- 掌握文件的基本操作

视频链接

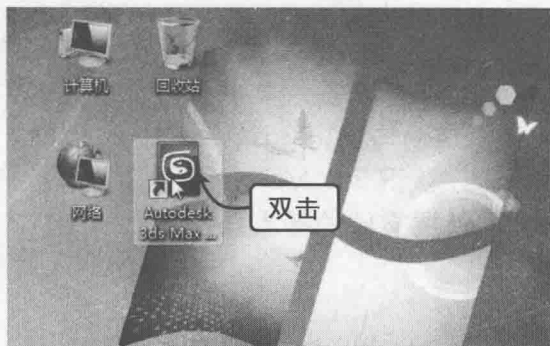


1.1 启动与退出 3ds Max

3ds Max 开创了基于 Windows 操作系统上的面向对象操作技术,具有直观、友好、方便的交互式界面,而且能够自由灵活地操作对象,成为 3D 图形制作领域中的首选软件。在使用 3ds Max 之前,首先需要掌握 3ds Max 的启动和退出的方法。

1.1.1 启动 3ds Max 2012

安装好 3ds Max 2012 以后,双击桌面上的快捷方式图标(如左下图所示),就可以快速地启动 3ds Max 2012 应用程序。在 3ds Max 2012 的启动过程中,屏幕上会出现 3ds Max 2012 的启动画面(如右下图所示),随后将进入 3ds Max 2012 的工作界面。



? 专家指导

启动 3ds Max 2012 的常用方法还包括:单击“开始”菜单,然后从中选择相应的命令启动程序;直接双击电脑中的 3ds Max 文件,启动程序并打开相应的文件。

1.1.2 退出 3ds Max 2012

完成 3ds Max 2012 的使用后,用户可以通过如下两种常用方法退出该应用程序。

1. 使用“退出”命令

单击“菜单浏览器”按钮,选择“退出 3ds Max”命令即可退出程序 3ds Max 应用程序,如左下图所示。

2. 使用“关闭”按钮

单击 3ds Max 2012 窗口右上角的“关闭”按钮,可以快速退出 3ds Max 2012 应用程序,如右下图所示。





? 专家指导

使用 3ds Max 2012 完成模型的制作后，用户也可以按【Alt+F4】组合键退出 3ds Max 2012 应用程序。

1.2 认识 3ds Max 2012 界面

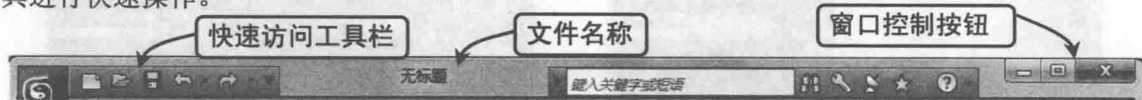
第一次启动 3ds Max 2012 之后，将进入 3ds Max 2012 的欢迎窗口，关闭该窗口，即可进入到 3ds Max 2012 的操作界面，该界面由标题及菜单栏、主工具栏、视口背景、命令面板、状态栏和提示行、动画控制区和视图控制区等部分组成，如下图所示。



1.2.1 标题栏

3ds Max 2012 的标题栏集合了“菜单浏览器”按钮、快速访问工具栏、文件名称和窗口

控制按钮（如下图所示）。单击“菜单浏览器”按钮，可以在弹出的菜单中选择新建、打开、保存等命令对文件进行相应操作，在快速访问工具栏中可以使用新建、打开、保存、撤销等工具进行快速操作。



1.2.2 菜单栏

位于标题栏下方的是菜单栏。3ds Max 2012 包含了 12 个菜单，分别为“编辑”、“工具”、“组”、“视图”、“创建”、“修改器”、“动画”、“图形编辑器”、“渲染”、“自定义”、MAX Script 和“帮助”菜单，如下图所示。



1.2.3 主工具栏

主工具栏是工作中最常用的区域，许多常用的操作命令都以图标按钮的形式出现在这里。在默认状态下，主工具栏包含了 30 项工具按钮，它们都是较常用的工具。在工作中，用户可以对主工具栏进行如下几项设置。

1. 选择附属工具

某些工具按钮右下角有一个小三角形，表示此工具按钮中包含了其他的工具。单击并按住带有附加工具的工具按钮，可以显示该工具按钮中的附属工具（如左下图所示）。将鼠标指针移动到要选择的工具上，然后松开鼠标左键即可选择所要的附加工具。

2. 显示工具名称

当用户不了解某个工具按钮的名称时，可以借助工具按钮的提示来获得帮助，3ds Max 的这种功能给用户带来了极大的方便，用户只需要将鼠标指针移动到工具栏中的某个工具按钮上，稍后便会弹出该工具按钮的名称，从而了解它是什么工具，如右下图所示。



1.2.4 命令面板

命令面板是操作中使用最频繁的区域。在默认状态下，它位于整个操作界面的右侧，由 6 个标签组成，从左向右分别是创建、修改、层级、运动、显示和工具。

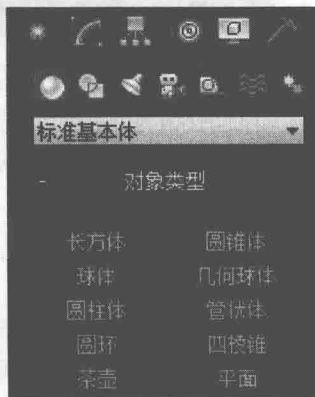
1. 创建面板

单击“创建”面板标签可以显示该面板中的各个命令按钮和参数。创建面板中集合了各种对象的创建命令，单击其中的按钮，便可以启用相应的命令。根据创建对象类型的不同又将创建面板划分为 7 个类别，而每个类别又包含了许多子项。这 7 个类型分别是几何体、图形、灯光、摄影机、辅助体、空间扭曲物体和系统工具，如左下图所示。

每个命令面板都由不同的标题栏组成，在标题栏前边有一个“+”号或“-”号。这种带加号、减号的标题栏称为卷展栏，单击标题栏前面的“+”号，卷展栏将向下展开，显示出可供输入或设置的各项参数；单击标题栏前面的“-”号，卷展栏将会收缩收起。

2. 修改面板

单击“修改”面板标签可以显示该面板中的各个命令按钮和参数。修改面板是对创建的对象进行编辑加工的地方，包括重命名、更改对象的颜色、重新定义对象的外形参数等，如右下图所示。



在修改器堆栈中，可以查看编辑修改器的种类及数量，可以对其中的修改器进行重新编辑，并且可以删除任意一个修改器，还可以从“修改器列表”下拉列表框中重新选择一个编辑修改器添加到修改器堆栈中。

? 专家指导

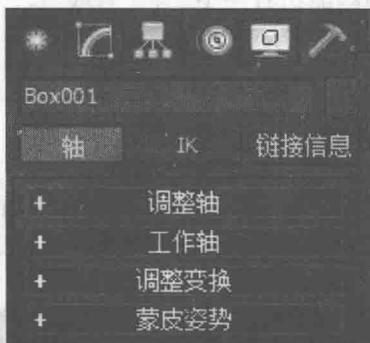
为了编辑对象，往往需要为对象添加一个或多个编辑修改器。编辑修改器具有按预先规定的方法修改对象的能力，并且通过修改面板来显示自身的参数和控制选项。

3. 层次面板

单击“层次”面板标签可以显示该面板中的各个命令按钮和参数。层级面板包含3个按钮：“轴”、IK和“链接信息”（如左下图所示）。单击“轴”按钮后，可以移动并调整对象轴心的位置，常在调整对象变形时使用该功能；IK和“链接信息”按钮可以很方便地为多个对象创建相关联的复杂运动，从而创建更真实的动画效果。

4. 运动面板

单击“运动”面板标签可以显示该面板中的各个命令按钮和参数。运动面板包含“参数”和“轨迹”两个按钮，其作用是为对象的运动施加控制器或约束，如右下图所示。



单击“参数”按钮，可以访问动画控制器和约束界面。动画控制器可以用预置方法来影响对象的位置、旋转和缩放；约束界面则能限制一个对象如何运动，可以通过单击“指定控制器”按钮来访问动画控制器选择列表。使用“轨迹”按钮可以把样条曲线转换为对象的运动轨迹，并通过卷展栏来设置参数。

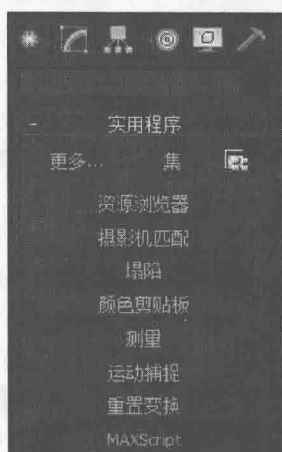
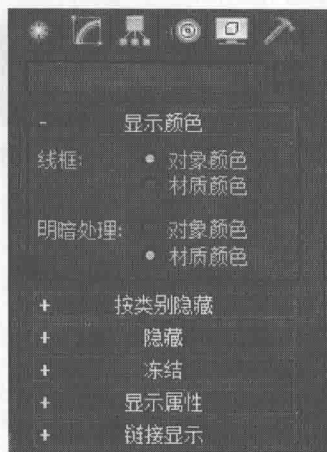
5. 显示面板

单击“显示”面板标签可以显示该面板中的各个命令按钮和参数。显示面板用于控制对象在工作视图中的显示。通过此面板可以隐藏或冻结对象，也可以修改对象所有的参数，如左下图所示。

6. 工具面板

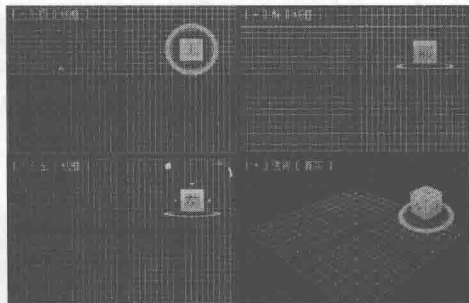
单击“工具”面板标签可以显示该面板中的各个命令按钮和参数。工具面板包含各种功能强大的工具，例如资源浏览器、摄像机匹配、测量器、塌陷、运动捕捉 MAX 及脚本等（如右下图所示）。要使用这些工具，只需单击对应的按钮或从附加的实用程序列表中选择即可。单击“更多”按钮可以访问附加的实用程序列表。





1.2.5 视口背景

在默认状态下, 在 3ds Max 2012 的视口背景中拥有 4 个视图, 分别为顶视图、前视图、左视图和透视视图, 各视图可以相互转换, 并可以调整各个视图的大小, 在视图窗口的左上角标有视图的名称。3ds Max 的操作将在被激活的视图中进行, 被激活视图的边框呈黄色显示, 如下图所示。



? 专家指导

在 3ds Max 中, 如果用户想在视图之间进行切换, 可以通过相应的快捷键来完成, 这样便于提高工作效率。各视图对应的快捷键如下:

顶视图 (T); 底视图 (B); 左视图 (L); 用户视图 (U); 前视图 (F); 透视图 (P)。

在电脑的屏幕上看到的是一个平面结构, 只有水平与垂直的关系。根据投影角度的不同, 3ds Max 2012 的操作界面分为两类视图: 正交视图和透视视图。

✎ 正交视图: 正交视图采用正交投影的方法, 即主体与投影的光线呈 90° , 不进行任何透视, 能够准确表明高度与宽度之间的关系, 主体所有部分都与观察平面平行。在 3ds Max 2012 中, 有效的正交视图包括前视图、后视图、顶视图、底视图、左视图和右视图。

✎ 透视视图: 透视视图最贴近对事物的观察习惯, 它对物体之间的位置定义更为直观。

1.2.6 视图控制区

在 3ds Max 2012 操作界面的右下角存放着用于控制视图区域的视图控制器, 如下图所示, 依次为标准视图控制器、透视视图控制器和摄影机视图控制器。



视图控制器主要用于改变视图中物体的观察效果，但并不改变视图中物体本身的大小及结构，其中常用工具的具体含义如下：

- ❶ 缩放 ：放大或缩小目前激活的视图区域。
- ❷ 缩放所有视图 ：放大或缩小所有视图区域。
- ❸ 最大化显示 ：将所选择的对象缩放到最大范围。
- ❹ 所有视图最大化显示 ：将视图中的所有对象以最大的方式显示。
- ❺ 所有视图最大化显示选定对象 ：将所有视图中的选择对象以最大的方式显示。
- ❻ 缩放区域 ：拖动鼠标缩放视图中的选择区域。
- ❼ 视野 ：同时缩放透视图中的指定区域。
- ❽ 平移视图 ：沿着任何方向移动视窗，但不能拉近或推远视图。
- ❾ 环绕 ：围绕场景旋转视图。这是一个弹出式按钮。
- ❿ 选定的环绕 ：用于围绕选择的对象旋转视图。
- ⓫ 环绕子对象 ：该按钮是黄色的，用于围绕子对象旋转视图。
- ⓬ 最大化视口切换 ：在原视图与满屏之间切换激活的视图。

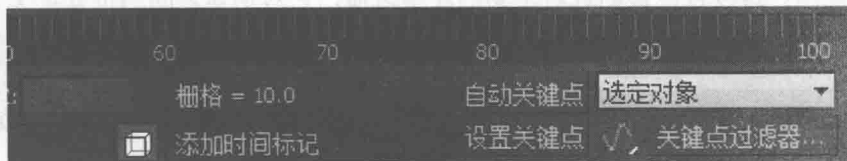
1.2.7 状态栏

在操作过程中，状态栏向用户提供了相应的提示，如对象的数量和类型、坐标和栅格大小。例如，按下“选择锁定切换”按钮 ，将锁定当前对象的选择，此按钮将呈黄色显示，如下图所示。



1.2.8 动画控制区

动画控制区位于操作界面的下方，用来设置控制运动的时间，包括时间控制器和时间滑块，如下图所示。



1.3 掌握文件的基本操作

掌握 3ds Max 2012 的文件操作是用户在进入三维建模学习的基础。文件的基本操作包括新建文件、重置文件、保存文件、打开文件、导入文件、合并文件和输出文件等。

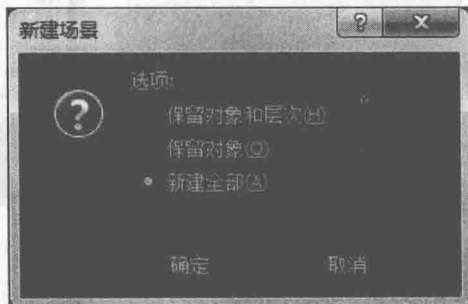
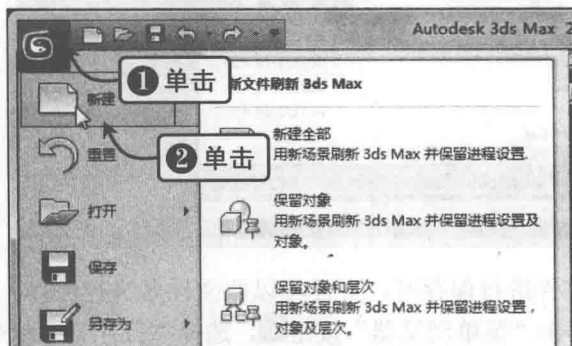
1.3.1 新建文件

当使用 3ds Max 2012 进行一项新的工作时，需要创建一个新的 3ds Max 文件。当启动 3ds Max 2012 以后，程序会自动创建一个新的文件供用户使用。当在工作过程中需要创建一个新的文件时，可以使用如下 3 种方法新建文件。

④ 单击“菜单浏览器”按钮，选择“新建”菜单命令，然后在子菜单中选择所需要的命令，如左下图所示。

④ 单击“快速访问工具栏”中的“新建”按钮，打开“新建场景”对话框，如右下图所示。

④ 按【Ctrl+N】组合键，打开“新建场景”对话框。



在“新建场景”对话框中选择所需选项后单击“确定”按钮，即可创建一个新的文件。在“新建场景”对话框中各选项的含义如下：

- ④ 保留对象和层次：在新建文件场景中，仍保留原有的物体以及各物体之间的层次关系。
- ④ 保留对象：在新建文件的场景中保留了原有的物体，但各物体之间的层次关系消除了。
- ④ 新建全部：在新建文件的场景中不保留之前的任何内容。

1.3.2 重置文件

单击“菜单浏览器”按钮，选择“重置”菜单命令，可以新建一个文件并重新设置系统环境，这个命令在 3ds Max 中会经常用到。

在选择“重置”命令后，将打开一个询问对话框（如左下图所示）。如果单击“是”按钮，将创建一个新的文件，并恢复到默认状态下的操作环境；如果单击“否”按钮，将取消这次的