

设计师梦工厂

从入门
到精通

实现设计师梦想的殿堂

3ds Max 2010

实战

中文
版

从入门到精通

◀ 新视角文化行◎编著 ▶



◀ 适合自学

全书设计了 200 个实例，由浅入深，从易到难，让您在实战演练中逐步掌握软件的核心技能。

◀ 技术手册

本书深入浅出地对 3ds Max 2010 的 16 大软件技术进行了全面、细致的讲解。每一章都是一个专题，与实践紧密结合，囊括 300 多个实用操作技巧。

◀ 老师讲解

超大容量的 DVD 多媒体教学光盘，包含书中 200 个案例的全程同步多媒体语音视频教学，就像有一位专业的老师在您旁边讲解一样。

全程同步多媒体
语音视频教学
400分钟

500张贴图
700个模型，
供随调随用

全书
共有**200**个
精彩案例



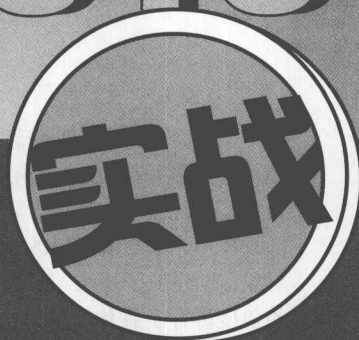
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

设计师梦工厂



实现设计师梦想的殿堂

3ds Max 2010



中文版

从入门到精通

◀ 新视角文化行◎编著 ▶

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

3ds Max 2010中文版实战从入门到精通 / 新视角文化行编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2010. 12
(设计师梦工厂·从入门到精通)
ISBN 978-7-115-23487-2

I. ①3… II. ①新… III. ①三维—动画—图形软件, 3DS MAX 2010 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第154103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 进行三维制作的流程和众多教学人员的制作经验编写而成,并精心设计了非常系统的学习体系。全书共分为 4 篇——基本操作篇、基础建模篇、高级建模篇和综合实战篇,内容包括软件快速入门、管理场景对象、创建二维模型、创建三维基础模型、创建建筑场景模型、掌握编辑修改器、创建复合模型、创建高级模型、应用材质与贴图、创建灯光与摄影机、创建动画对象、创建粒子系统、创建环境特效、渲染与输出场景、动画项目制作及室内外建模,每一章皆从专题、专业的角度进行了具体细致的讲解,读者学后可以融会贯通、举一反三,制作出更多更加精彩的效果。附带的 1 张 DVD 视频教学光盘包含了书中所有案例的多媒体视频教学文件、源文件和素材文件。

本书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,不仅可以作为图像处理和平面设计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平面设计培训班的教材。

设计师梦工厂·从入门到精通

3ds Max 2010 中文版实战从入门到精通

- ◆ 编 著 新视角文化行
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>
中国铁道出版社印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 25.25 彩插: 4
字数: 788 千字 2010 年 12 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2010 年 12 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-23487-2

定价: 59.00 元(附 1DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言

Preface

3ds Max 2010 中文版实战从入门到精通

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。

3ds Max+VRay 效果图制作从入门到精通全彩版	Flash CS3 动画制作实战从入门到精通
Photoshop CS5 中文版从入门到精通	InDesign CS3 从入门到精通
Photoshop CS4 中文版图像处理实战从入门到精通全彩版	3ds Max/VRay 三维模型与动画制作实战从入门到精通
Photoshop CS4 中文版照片处理从入门到精通全彩版	3ds Max 2009 从入门到精通
3ds Max 2010 中文版从入门到精通	3ds Max 9+VRay 效果图制作实战从入门到精通全彩版
Photoshop CS4 从入门到精通全彩版	AutoCAD 2010 中文版辅助绘图从入门到精通
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

本书内容全面，体系完整。第1~5章为基本操作篇，讲解了管理场景对象、创建二维及三维模型、创建建筑场景模型等内容；第6~9章为基础建模篇，讲解了编辑修改器的用法、创建复合及高级模型、应用材质与贴图等内容；第10~14章为高级建模篇，讲解了创建灯光与摄影机、创建动画对象、创建粒子系统、创建环境特效、渲染与输出场景等内容；第15~16章为综合实战篇，讲解了财经栏目动画、影视节目动画、电视片头动画、手机广告动画、公益广告动画、画卷动画、室内装潢和室外设计等实例的制作方法。

本书具有以下特点。

1. 16项技术精讲。本书深入浅出地对3ds Max 2010的16大软件技术进行了全面、细致的讲解。
2. 200个技能实例。本书共计200个实例，帮助读者在实战演练中逐步掌握软件的核心技能与操作技巧。
3. 300多个技巧点拨。作者将平常工作中所积累的3ds Max实战技巧、设计经验，共有300多个，毫无保留地奉献给读者，不仅大大丰富和提高了本书的含金量，而且更能提升读者的实战技巧与经验。
4. 400多分钟语音视频教学。书中200个技能实例操作，全部录制了带语音讲解的演示视频，时间长度达400多分钟，重现书中所有技能实例的操作过程，读者可以结合书本进行学习，也可以独立观看视频演示。
5. 1600多张图片全程图解。本书选用了近1600多张图片，对软件技术和实例进行了全程式的图解，使学习内容变得更通俗易懂，读者可以一目了然，快速领会，大大提高了学习的效率。

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（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9月

目 录

Contents

基本操作篇

第 1 章 软件快速入门	1
实例 1 初识工作界面	1
实例 2 管理场景文件	3
实例 3 管理模型文件	5
实例 4 自定义界面	7
实例 5 设置首选项	9
实例 6 保存用户界面	10
实例 7 选择视图	11
实例 8 设置视图显示	12
实例 9 设置视口布局	14
实例 10 设置视图栅格	15
实例 11 控制视图	16
实例 12 高级控制视图	18
实例 13 使用层管理器	19
第 2 章 管理场景对象	21
实例 14 变换对象——工艺品	21
实例 15 复制对象——桌子	22
实例 16 捕捉对象——手盆	24
实例 17 对齐对象——古典沙发	26
实例 18 移动对象——茶杯	27
实例 19 缩放对象——酒杯	28
实例 20 旋转对象——中式柜架	29
实例 21 隐藏对象——套椅	30
实例 22 冻结对象——圆凳	32
实例 23 阵列对象——小会议桌	34
实例 24 组合对象——时尚壁灯	35
实例 25 链接对象——餐桌椅	36
第 3 章 创建二维模型	38
实例 26 创建线——电脑	38



实例 27 创建圆——吸顶灯	40	实例 47 创建几何球体——餐厅吊灯	74
实例 28 创建弧——烧水壶	41	实例 48 创建四棱锥——壁灯	76
实例 29 创建圆环——艺术茶几	43	实例 49 创建胶囊——躺式沙发	78
实例 30 创建椭圆——吧台椅	45	实例 50 创建软管——烛台	79
实例 31 创建星形——煤气灶	46	实例 51 创建油罐——油桶	81
实例 32 创建矩形——梳妆镜	48	实例 52 创建异面体——装饰灯	82
实例 33 创建 T 形——双人床	49	实例 53 创建环形结——中国结	84
实例 34 创建墙矩形——雕塑	51	实例 54 创建切角圆柱体——调味罐	86
实例 35 创建宽法兰——椅子	53	实例 55 创建切角长方体——书桌	87
实例 36 创建角度——相框	54	实例 56 创建 L-Ext——壁炉	89
实例 37 编辑顶点	56		
实例 38 编辑线段——液晶电视	57	第 5 章 创建建筑场景模型	92
实例 39 布尔运算样条线	59	实例 57 创建折叠门	92
第 4 章 创建三维基础模型	61	实例 58 创建推拉门	94
实例 40 创建球体——柱子	61	实例 59 创建墙——墙体	95
实例 41 创建圆环——摩天轮	62	实例 60 创建遮蓬式窗	97
实例 42 创建茶壶——茶具	64	实例 61 创建平开窗	98
实例 43 创建长方体——床头柜	66	实例 62 创建伸出式窗	100
实例 44 创建圆柱体——洁具	69	实例 63 创建植物——花盆	101
实例 45 创建管状体——风铃	71	实例 64 创建栏杆——植物	103
实例 46 创建圆锥体——沙漏	72	实例 65 创建螺旋型楼梯	105
		实例 66 创建直线型楼梯	107

基础建模篇

第 6 章 掌握编辑修改器	109	实例 79 网格平滑修改器——水龙头	128
实例 67 扭曲修改器——冰激凌	109	实例 80 切片修改器——书本	129
实例 68 补洞修改器——萝卜	112	实例 81 壳修改器——鱼缸	131
实例 69 晶格修改器——电风扇	113	第 7 章 创建复合模型	134
实例 70 噪波修改器——简约双人床	114	实例 82 并集运算——书柜	134
实例 71 弯曲修改器——衣架	116	实例 83 差集运算——烟灰缸	137
实例 72 挤压修改器——办公桌	118	实例 84 交集运算——铁艺架	138
实例 73 拉伸修改器——两用式沙发	119	实例 85 图形合并建模——手提袋	139
实例 74 涟漪修改器——浴缸	121	实例 86 放样建模——餐车	141
实例 75 挤出修改器——闹钟	122	实例 87 散布建模——刺球	143
实例 76 车削修改器——装饰盆	124	实例 88 变形建模——台灯	145
实例 77 倒角剖面修改器——壁画框	125	实例 89 一致建模——盥洗池	146
实例 78 替换修改器——水果	127	实例 90 水滴网格建模——洗手盆	148

实例 91 地形建模·····	149	实例 107 虫漆材质——椅子·····	176
实例 92 连接建模——壁灯·····	151	实例 108 顶/底材质——单人床·····	178
第 8 章 创建高级模型·····	153	实例 109 光线跟踪材质——挂钩·····	180
实例 93 编辑网格对象——仙人掌·····	153	实例 110 多维/子对象材质——文件架·····	182
实例 94 编辑多边形对象——沙发·····	154	实例 111 混合材质——座便器·····	184
实例 95 挤出多边形——茶几·····	156	实例 112 渐变贴图——花盆·····	185
实例 96 倒角多边形——桌子·····	158	实例 113 漩涡贴图——洁具·····	187
实例 97 创建面片对象——双人沙发·····	160	实例 114 棋盘格贴图——棋盘·····	189
实例 98 编辑面片对象——钢琴·····	162	实例 115 位图贴图——抱枕·····	190
实例 99 挤出面片——装饰灯·····	163	实例 116 大理石贴图——客厅·····	191
实例 100 倒角面片——电视机·····	165	实例 117 泼溅贴图——吸顶灯·····	192
实例 101 切角对象——雕塑·····	167	实例 118 衰减贴图——落地灯·····	194
实例 102 创建 NURBS 曲线——闹钟·····	168	实例 119 噪波贴图——毛巾·····	195
实例 103 创建点曲面——屏风·····	169	实例 120 凹痕贴图——喷水池·····	197
实例 104 创建镜像曲面——双人床·····	171	实例 121 细胞贴图——水缸·····	198
第 9 章 应用材质与贴图·····	172	实例 122 木材贴图——方桌·····	200
实例 105 标准材质——洗衣机·····	172	实例 123 RGB 相乘贴图——窗帘·····	201
实例 106 双面材质——吊灯·····	174	实例 124 平面镜贴图——镜子·····	202

高级建模篇

第 10 章 创建灯光与摄影机·····	204	第 11 章 创建动画对象·····	226
实例 125 创建目标聚光灯——自行车·····	204	实例 139 创建动画·····	226
实例 126 创建自由聚光灯——盘子架·····	206	实例 140 使用轨迹视图——昆虫·····	229
实例 127 创建目标平行灯——案板·····	207	实例 141 噪波控制器——篮球动画·····	232
实例 128 创建天光——雕塑·····	209	实例 142 旋转控制器——柜子动画·····	234
实例 129 创建泛光灯——笔记本电脑·····	210	实例 143 缩放控制器——毛毛虫·····	236
实例 130 创建自由平行灯——植物·····	212	实例 144 波形控制器——乒乓球台·····	237
实例 131 设置灯光阴影和颜色—— 钢琴·····	213	实例 145 位置约束——挂环·····	239
实例 132 创建目标灯光——平开门·····	215	实例 146 路径约束——赛车·····	240
实例 133 创建自由灯光——球堆·····	217	实例 147 附着约束——滑板·····	241
实例 134 调节灯光强度——课本·····	218	实例 148 曲面约束——罐子·····	243
实例 135 使用阴影贴图——木椅·····	219	实例 149 创建阻尼器——书架·····	244
实例 136 目标摄影机——小空间·····	221	实例 150 创建弹簧——钥匙扣·····	245
实例 137 自由摄影机——橱柜·····	222	实例 151 链接约束——杯子·····	247
实例 138 调整摄影机——客厅·····	224	实例 152 创建手臂动画·····	248
		实例 153 创建足迹动画·····	250



实例 154	制作正向动画——地球仪	252
实例 155	使用“层次”面板	254
第 12 章 创建粒子系统 256		
实例 156	创建喷射粒子——雨景	256
实例 157	创建雪粒子——雪景	258
实例 158	创建粒子云——蝴蝶	259
实例 159	创建超级喷射——烟花	262
实例 160	创建粒子阵列——足球	264
实例 161	创建暴风雪粒子——花瓣	267
实例 162	创建粒子爆炸扭曲——壁灯	269
实例 163	创建路径跟随扭曲——流星	271
实例 164	创建重力扭曲——水池	273
实例 165	创建风扭曲——烟	275
实例 166	创建漩涡扭曲——葫芦	276
实例 167	创建爆炸扭曲——文字	278
实例 168	创建波浪扭曲——河流	280
实例 169	创建涟漪扭曲——盆子	281
实例 170	使用导向球——喷泉	283

第 13 章 创建环境特效 285		
实例 171	设置渲染环境	285

实例 172	雾效果——房屋	287
实例 173	体积光——小客厅	289
实例 174	火焰效果——烛火	290
实例 175	镜头效果——瀑布	293
实例 176	亮度和对比度效果——文具	296
实例 177	色彩平衡效果——美食	297
实例 178	胶片颗粒效果——客厅	298

第 14 章 渲染与输出场景 300

实例 179	运用主工具栏渲染产品—— 卧室效果图	300
实例 180	渲染输出静态图像——科技馆	302
实例 181	渲染输出动态图像—— 糖果广告	303
实例 182	合成渲染——别墅	305
实例 183	光能传递——烟灰缸	309
实例 184	使用 mental ray 渲染器—— 手镯	310
实例 185	设置 mental ray 折射—— 玻璃鱼缸	312
实例 186	设置 mental ray 反射—— 会议桌	313

综合实战篇

第 15 章 动画项目制作 315		
实例 187	财经栏目——黄金理财	315
实例 188	影视节目——影视播报	320
实例 189	电视片头——天天美食	324
实例 190	手机广告——NOER 手机	328
实例 191	公益广告——节约用水	336
实例 192	画卷动画	341

第 16 章 室内外效果图表现 345		
----------------------------	--	--

实例 193	卧室	345
实例 194	客厅	356
实例 195	餐厅	363
实例 196	会议室	367
实例 197	会展厅	372
实例 198	别墅	377
实例 199	汽车专卖店	388
实例 200	办公楼	393

基本操作篇

第1章 软件快速入门

3ds Max 2010 是一款由 Autodesk 公司最新推出的三维建模、动画及渲染软件，它的功能比以往版本更强大、操作更方便，在建筑和动画制作领域应用非常广泛，成为目前最全面、最流行、最专业的三维建模和动画制作软件。

Example 实例 1 初识工作界面

素 材	无
难 度	★★★★☆☆
视 频	光盘\视频\第1章\实例 1.swf
效 果	无
实例核心	“打开”选项
时 长	1 分 5 秒

操 作 步 骤

步骤 1 移动光标指针至桌面上的 Autodesk 3ds Max 2010 快捷方式图标，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中，选择“打开”选项，如图 1-1 所示。

步骤 2 弹出启动界面，系统开始加载 Autodesk 3ds Max 2010 应用程序，在界面的下方显示出程序启动信息，如图 1-2 所示。

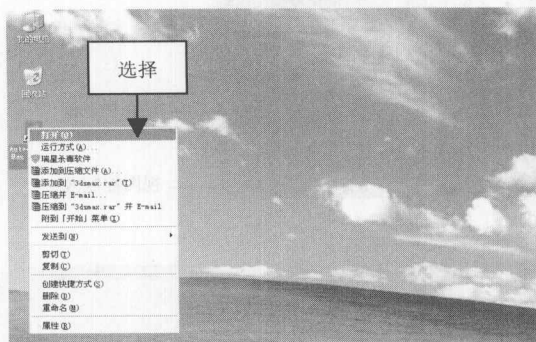


图 1-1 选择“打开”选项

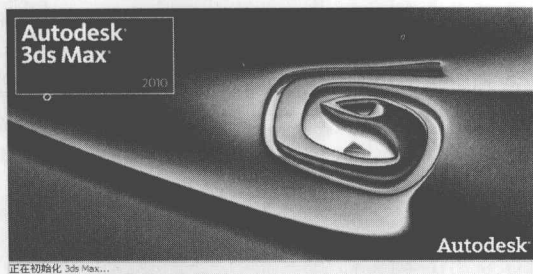


图 1-2 显示程序启动信息

技 启动 3ds Max 2010 有以下 3 种方法。

巧 ➤ 命令：单击“开始|所有程序|Autodesk|Autodesk 3ds Max 2010 32 位”命令。

点 ➤ 文件：双击.max 格式的 3ds Max 文件。

拔 ➤ 图标：双击 Autodesk 3ds Max 2010 快捷方式图标.



步骤 3 稍等片刻, 软件会弹出“学习影片”对话框, 单击对话框右下角的“关闭”按钮, 关闭此窗口, 如图 1-3 所示。



图 1-3 “学习影片”对话框

步骤 4 执行以上操作后, 即可进入 3ds Max 2010 的工作界面, 如图 1-4 所示。3ds Max 2010 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、主工具栏、工作视图区、命令面板区、动画控制区、视图控制区及状态栏 8 个部分组成。

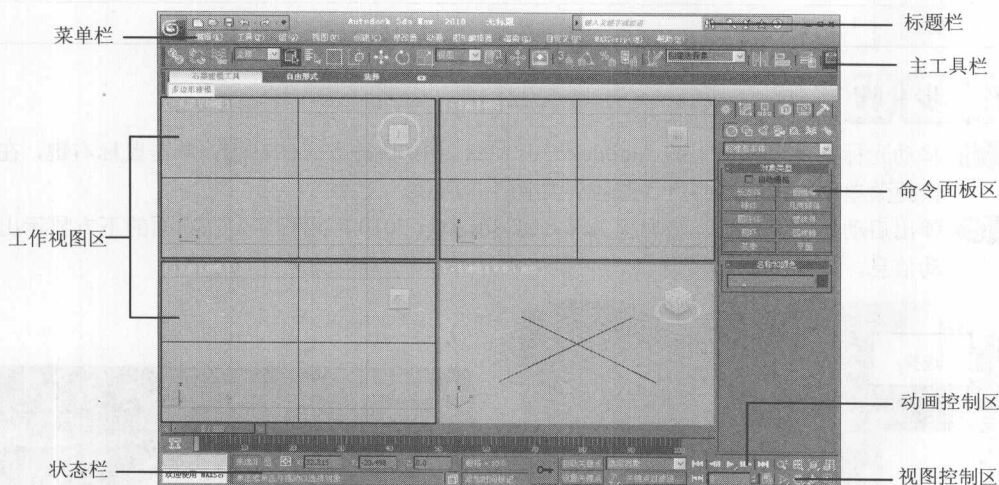


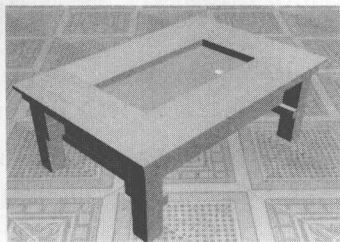
图 1-4 3ds Max 2010 工作界面

- 标题栏: 用于显示当前应用程序的名称、文件的名称等基本信息。
- 菜单栏: 包括“文件”、“编辑”、“工具”等十多个菜单项, 其中大部分内容都可以使用快捷键和工具栏的相应按钮来替代。
- 主工具栏: 位于 3ds Max 2010 菜单栏的下方。通过主工具栏可以快速访问 3ds Max 中很多常见任务的工具和对话框, 其中包括撤销、重做、选择并链接、断开当前选择链接、绑定到空间扭曲、选择对象等功能按钮。
- 命令面板区: 这是 3ds Max 2010 的核心工作部分, 其中包括“创建”、“修改”、“层次”、“运动”、“显示”、“工具”6 个命令面板。

- 工作视图区：3ds Max 2010 的主要工作区，系统默认分为 4 个视图，其分别为顶视图、前视图、左视图和透视图。
- 动画控制区：分为动画时间滑块、动画按钮和动画播放控件 3 个部分。
- 视图控制区：位于系统界面的右下角，使用该区域中的功能按钮可以改变场景的观察效果，但并不改变场景中的对象。
- 状态栏：位于界面的左下角，提供有关场景和活动命令的提示及状态信息。该区域也是坐标显示区域，可以在此输入变换值，调整坐标值。

Example 实例 2 管理场景文件

素 材	光盘\素材\第 1 章\矮桌.max
效 果	光盘\效果\第 1 章\实例 2.max
难 度	★★★★☆
实例核心	“新建场景”按钮
视 频	光盘\视频\第 1 章\实例 2.swf
时 长	1 分 22 秒



操 作 步 骤

步骤 ① 在快速访问工具栏中，单击 “新建场景”按钮，如图 1-5 所示。

步骤 ② 弹出“新建场景”对话框，选中“新建全部”单选按钮，如图 1-6 所示。



图 1-5 单击“新建场景”按钮

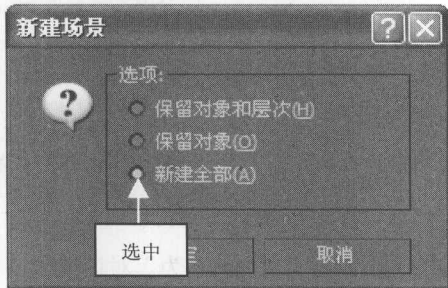


图 1-6 选中“新建全部”单选按钮

用户按【Ctrl+N】组合键，在弹出的“新建场景”对话框中选择相应的选项可快速新建一个空白场景。

步骤 ③ 单击“确定”按钮，新建场景文件；单击快速访问工具栏上的“打开文件”按钮 ，如图 1-7 所示。

步骤 ④ 弹出“打开文件”对话框，在对话框中选择需要打开的模型文件，单击“打开”按钮，如图 1-8 所示。



用户还可以按【Ctrl+O】组合键，打开所需要的模型。



图 1-7 单击“打开文件”按钮

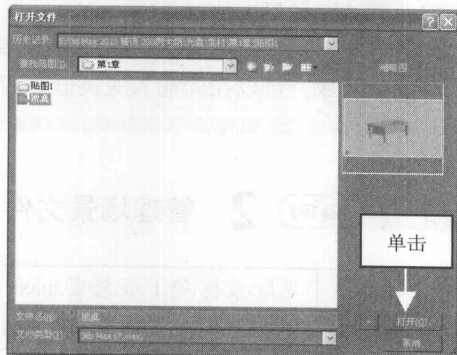


图 1-8 “打开文件”对话框

步骤 5 稍后将打开场景文件，效果如图 1-9 所示。

步骤 6 单击“应用程序”按钮, 在弹出的下拉菜单中选择“另存为”命令，如图 1-10 所示。

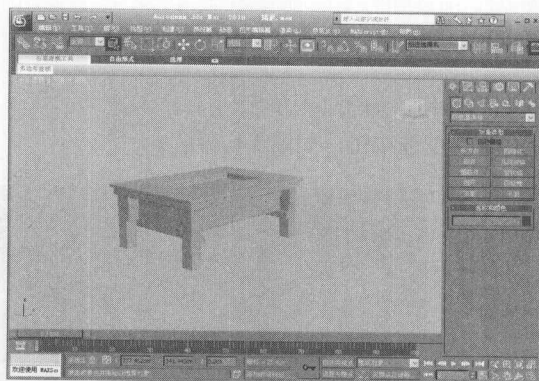


图 1-9 打开场景文件

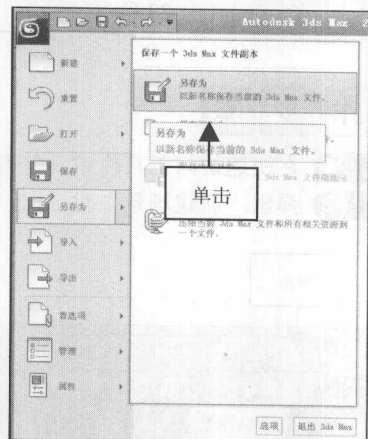


图 1-10 选择“另存为”命令

步骤 7 弹出“文件另存为”对话框，设置文件名和保存路径，单击“保存”按钮，如图 1-11 所示，即可另存为场景文件。

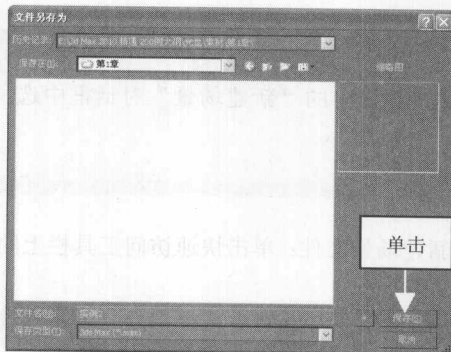


图 1-11 “文件另存为”对话框

Example 实例 3 管理模型文件

素 材	光盘\素材\第1章\垃圾桶.3ds
难 度	★★★★☆
视 频	光盘\视频\第1章\实例 3.swf
效 果	光盘\效果\第1章\实例 3.fbx
实例核心	“导入”命令、“导出”命令
时 长	1分16秒

操 作 步 骤

步骤 (1) 单击“应用程序”按钮，在弹出的下拉菜单中选择“导入|导入”命令，如图 1-12 所示。

步骤 (2) 弹出“选择要导入的文件”对话框，选择需要导入的文件，如图 1-13 所示。

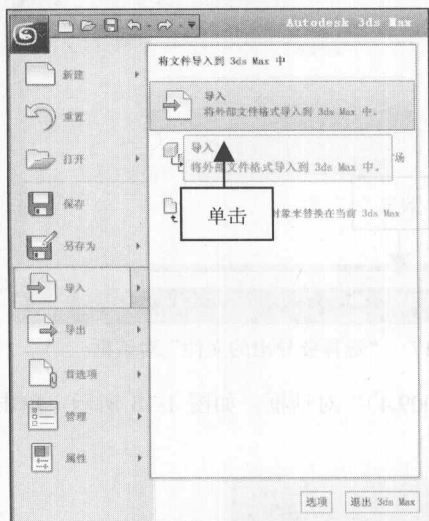


图 1-12 单击“导入”命令

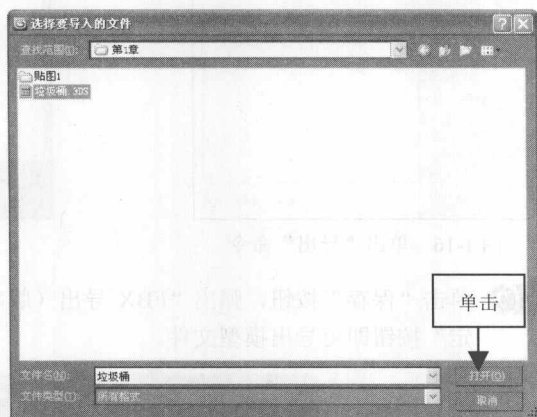


图 1-13 选择需要导入的文件

步骤 (3) 单击“打开”按钮，弹出“3DS 导入”对话框，保持默认设置，单击“确定”按钮，如图 1-14 所示。

步骤 (4) 弹出信息提示框，单击“是”按钮，即可导入一个模型文件，如图 1-15 所示。

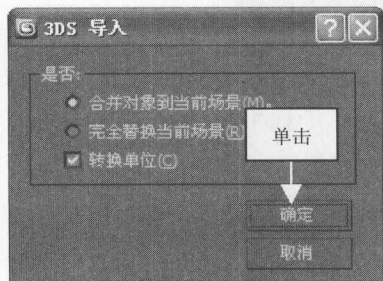


图 1-14 “3D 导入”对话框

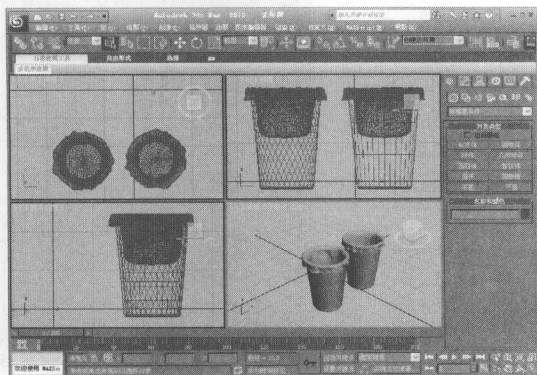


图 1-15 导入模型文件



知识链接

导入文件是 3ds Max 与其他软件之间相互转换数据的一种方式,在 3ds Max 中只能打开“ (.max)”格式的文件,如果用户想要在 3ds Max 中打开其他非 3D 软件的文件格式,可以通过“导入”命令导入 3DS、PRJ、SHP、AI、DWG、DXF、IPT、IAM、FBX、HIR、SYL 等文件格式。当用户单击“导入”命令后,弹出的“选择要导入的文件”对话框中的保存文件类型是安装目录下 export 文件夹中的默认 3ds Max 文件,当选择不同的文件类型后,再导入就会弹出与导入文件格式相关的设置对话框。

步骤 (5) 单击 “应用程序”按钮,在弹出的下拉菜单中,选择“导出|导出”命令,如图 1-16 所示。

步骤 (6) 弹出“选择要导出的文件”对话框,设置文件名、保存路径和保存类型,如图 1-17 所示。

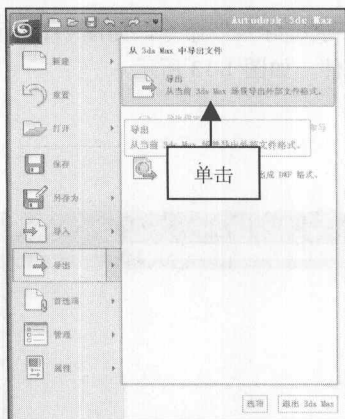


图 1-16 单击“导出”命令

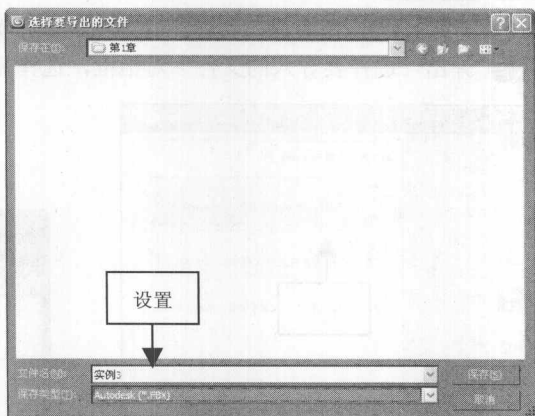


图 1-17 “选择要导出的文件”对话框

步骤 (7) 单击“保存”按钮,弹出“FBX 导出 (版本: 2009.4)”对话框,如图 1-18 所示,单击“确定”按钮即可导出模型文件。

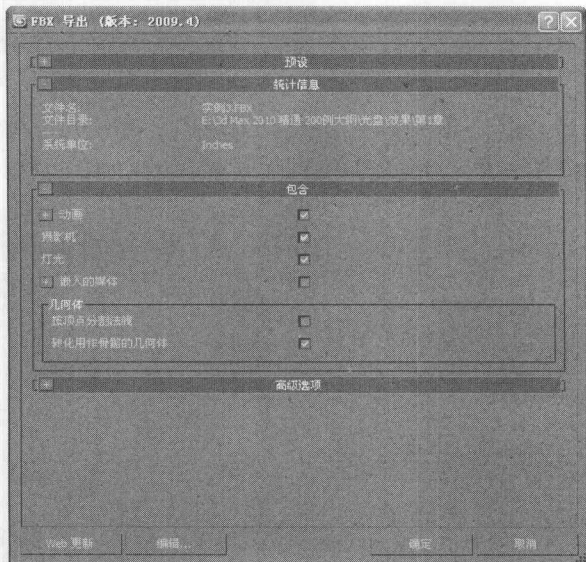


图 1-18 “FBX 导出 (版本: 2009.4)”对话框

知

识

链

接

用户可以根据需要将 3D 模型或场景导出为其他文件格式。到目前为止, 3d Max 软件的文件格式还有 3DS、PRJ、SHP、AI、DWG、DXF、IPT、IAM、FBX、HIR、SYL 等。

Example 实例 4 自定义界面

素 材	无
难 度	★★★★☆☆
视 频	光盘\视频\第 1 章\实例 4.swf
效 果	无
实例核心	“自定义用户界面”命令
时 长	1 分 23 秒

操 作 步 骤

步骤 ① 选择“自定义|自定义用户界面”命令, 如图 1-19 所示。

步骤 ② 弹出“自定义用户界面”对话框, 在“键盘”选项卡列表框中选择“背景锁定切换”选项, 并在“热键”文本框中输入 Ctrl+T, 如图 1-20 所示。

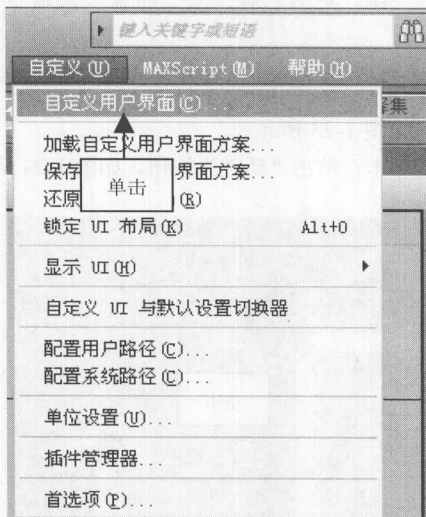


图 1-19 单击“自定义用户界面”命令



图 1-20 输入快捷键

知

识

链

接

自定义快捷键可以简化使用菜单的过程, 极大地提高工作效率。在设置键盘快捷键时, 有的是系统默认好了的快捷键, 不能设置重复的键盘快捷键。如果用户设置的快捷键与当前其他快捷键相冲突, 则“指定”按钮呈灰色状态。若用户需要重新设置快捷键, 则需在左侧的命令列表框中选择相应命令, 单击“移除”按钮后, 即可重新设置快捷键。



步骤 (3) 单击“指定”按钮，切换至“工具栏”选项卡，单击“新建”按钮，如图 1-21 所示。

步骤 (4) 弹出“新建工具栏”对话框，在“名称”文本框中输入“工具栏”，如图 1-22 所示。

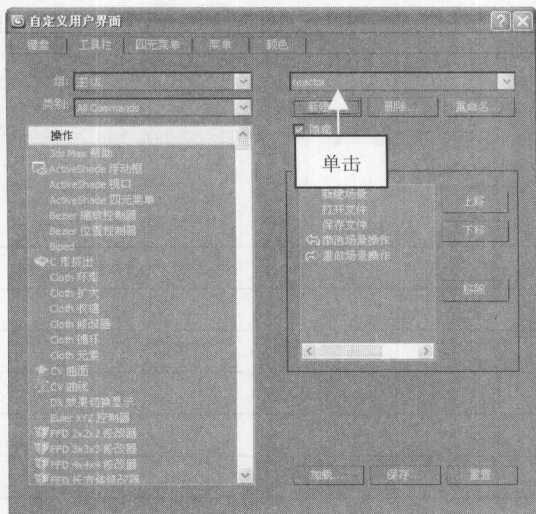


图 1-21 单击“新建”按钮

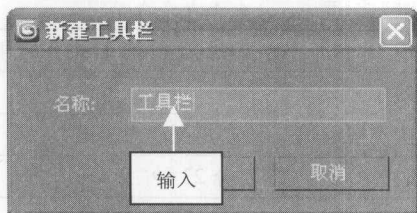


图 1-22 “新建工具栏”对话框

知识链 在设置工具栏时，用户可以在“组”下拉列表框中选择一个组选项，在“类别”下拉列表框中选择需要加入这个组中的工具类型，或直接选择“类型”选项，在其下方的下拉列表框中选择要加入的工具。用户也可以单击“新建”按钮，新建一个组，然后选择工具，将需要的命令工具直接拖到工具栏中。

步骤 (5) 单击“确定”按钮，即可新建“工具栏”工具栏，如图 1-23 所示。

步骤 (6) 进入“自定义用户界面”对话框，切换至“菜单”选项卡，单击“新建”按钮，如图 1-24 所示。



图 1-23 新建工具栏



图 1-24 单击“新建”按钮

步骤 (7) 弹出“新建菜单”对话框，在“名称”文本框中输入“工具菜单栏”，如图 1-25 所示。