



流行软件经典实例 88 系列

中文

3DS MAX

经典实例 88

本书编委会 编



- 88 个精彩实例带您轻松进入 3DS MAX 殿堂
- 88 种艺术效果让您在设计工作时随意查阅
- 88 种制作方法使您融会贯通，举一反三
- 88 种设计构思让您体会到制作的乐趣



西北工业大学出版社

流行软件经典创作实例

中文 3DS MAX 经典实例 88

本书编委会 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书通过 88 个实例的创作过程,充分展示了 3DS MAX 5.0/6.0 软件的强大功能和使用技巧。本书共分为四篇:文体用品篇、日常用品篇、高级建模篇、综合篇。讲解了如何用 3DS MAX 实现各种实体的创作,具有较高的实用性与指导性。对于每一个实例,都给出了制作要点与详尽的创作步骤,读者只要按照书中的步骤操作,就可以得到了最终的效果,并达到对所学知识融会贯通的目的,从而提高自己的三维制作水平。

本书既可作为 3DS MAX 提高训练的教材,也可作为高等学校计算机设计教学和高职高专相关专业的上机操作教材,可供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。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 3DS MAX 经典实例 88/《中文 3DS MAX 经典实例 88》编委会编. —西安:西北工业大学出版社, 2006.6

ISBN 7-5612-1711-0

I. 中… II. 中… III. 三维—动画—图形软件, 3DS MAX IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 001465 号

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号 邮编:710072

电 话:029-88493844 88491757

网 址:www.nwpup.com

印 刷 者:兴平市印刷厂

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:22

字 数:590 千字

版 次:2006 年 7 月修订版

2006 年 7 月第 1 次印刷

定 价:25.00 元



实例1



实例2



实例3



实例4



实例5



实例6



实例7



实例8



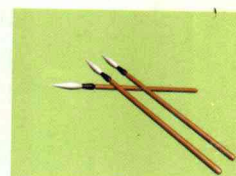
实例9



实例10



实例11



实例12



实例13



实例14



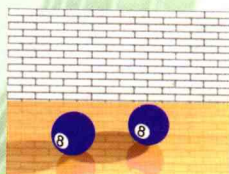
实例15



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



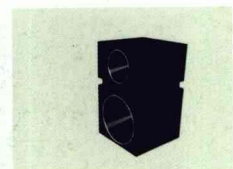
实例36



实例37



实例38



实例39



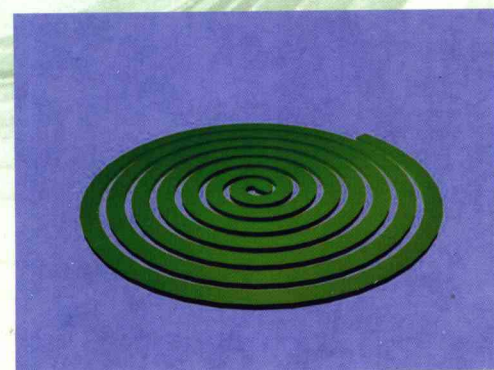
实例40



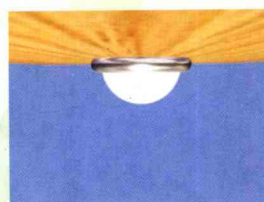
实例41



实例42



实例43



实例44

3DS MAX

经典实例 88



实例45



实例46



实例47



实例48



实例49



实例50



实例51



实例52



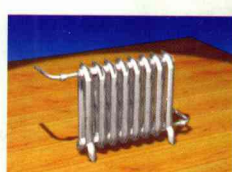
实例53



实例54



实例55



实例56



实例57



实例58



实例59



实例60



实例61



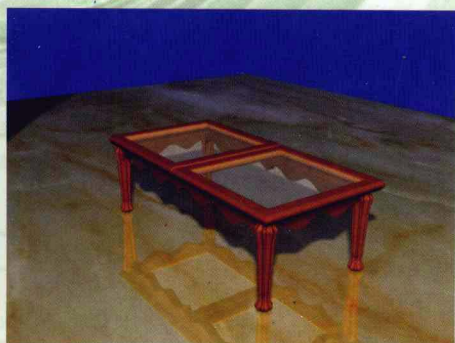
实例62



实例63



实例64



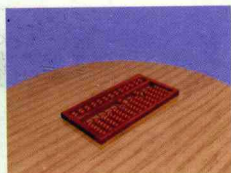
实例65



实例66



实例67



实例68



实例69



实例70



实例71



实例72



实例73



实例74



实例75



实例76



实例77



实例78



实例79



实例80



实例81



实例82



实例83



实例84



实例85



实例86



实例87



实例88

前言

3DS MAX 是在 PC 机操作平台上, 迄今为止最优秀的三维制作软件之一。只要能想像到的东西, 3DS MAX 几乎都可以在虚拟的三维空间中得以实现。3DS MAX 最新版本无论是在软件的功能还是在内部算法上都比以前的版本有了显著的改进, 它已成为各类电脑设计师的得力助手。

本书以实例的形式向读者讲解如何使用 3DS MAX。全书由浅入深, 分门别类地精心制作了 88 个实例, 包含了工农业、建筑、动画广告、家居装饰等各个领域方面的内容, 满足不同层次的读者需求。

本书由文体用品篇、日常用品篇、高级建模篇、综合篇 4 篇组成。本书不再是一般功能的罗列, 也不是将一个个空白单调的功能硬塞给读者, 而是通过实例的创作过程, 让读者来快速掌握三维建模及动画、效果图等多方面制作的技巧。

由于作者水平有限, 书中仍存在着不足和疏漏之处, 恳请广大读者批评指正。

编者

目 录

第一篇 文体用品篇	1
实例 1 剪刀	2
实例 2 飞镖	6
实例 3 小刀	10
实例 4 橡皮	15
实例 5 鞍马	18
实例 6 健身器	21
实例 7 奖杯	24
实例 8 胶带夹	29
实例 9 键盘插头	34
实例 10 摇铃	40
实例 11 银元宝	44
实例 12 毛笔	47
实例 13 笔筒	50
实例 14 照片	53
实例 15 纸扇(一)	57
实例 16 纸扇(二)	59
实例 17 足球	63
实例 18 台球	67
实例 19 火箭模型	70
实例 20 五角星	74
第二篇 日常用品篇	77
实例 21 木桶	78
实例 22 单人沙发	81
实例 23 菜刀与案板	85
实例 24 小台扇	89
实例 25 水杯	94
实例 26 自行车锁	97
实例 27 星花	101
实例 28 冰淇淋	103

实例 29	茶 具	106
实例 30	洒水壶	109
实例 31	瓶装牛奶	115
实例 32	脱皮的墙	119
实例 33	拖 鞋	122
实例 34	插 头	126
实例 35	胶囊 (一)	132
实例 36	胶囊 (二)	135
实例 37	电暖器	140
实例 38	废纸篓	144
实例 39	音 箱	148
实例 40	衣 架	151
实例 41	花 瓶	154
实例 42	缺口碗	157
实例 43	蚊 香	160
实例 44	吸顶灯	163
实例 45	牙 膏	166
实例 46	洗手池	171
实例 47	齿 轮	176
实例 48	纸 杯	179
实例 49	钵	182
实例 50	筷 子	185
实例 51	枕 头	188
实例 52	床 单	191
实例 53	金属链	194
实例 54	金 币	197
实例 55	双人沙发	200
第三篇 高级建模篇		205
实例 56	暖 器	206
实例 57	仿古壁灯	211
实例 58	椅 子	215
实例 59	罐 头	222
实例 60	金属水桶	226
实例 61	文具架	230
实例 62	灭火器	234

实例 63	沙 发	239
实例 64	地球仪	244
实例 65	木制茶几	248
实例 66	电视机柜	252
实例 67	席梦思床	258
实例 68	算 盘	264
实例 69	滑板 (一)	268
实例 70	滑板 (二)	271
实例 71	墙角线	275
实例 72	半圆形小茶几	278
实例 73	眼镜盒	281
实例 74	坐便器	286
实例 75	电视机	290
实例 76	卧室台灯	295
实例 77	家用吊灯	299
实例 78	蜡 烛	304
实例 79	吧 台	307
实例 80	办公椅	310
第四篇 综合篇		315
实例 81	飞机模型	316
实例 82	警示牌	320
实例 83	板 车	323
实例 84	玻璃杯	328
实例 85	射灯效果	332
实例 86	跳动的弹簧	335
实例 87	卷页字效果	338
实例 88	手写字	342

第一篇

文体用品篇

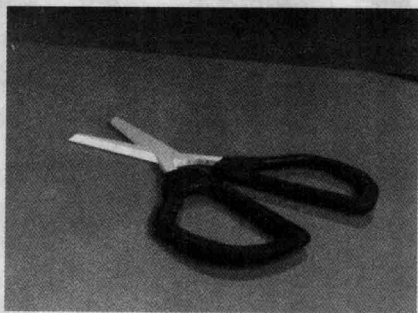
实例 1 剪刀



制作剪刀。



本例制作过程中用到了“倒角圆柱体”、“线”、“斜切”、“布尔运算”等建模方法和修改命令，右图所示为最终的效果图。



- (1) 单击 **文件(F)** → **重新设置(R)** 命令，重新设置系统。
- (2) 单击“创建”按钮 ，进入创建命令面板。
- (3) 建立把手。单击“图形”按钮 ，进入图形创建面板，单击 **线** 按钮，在前视图中建立一条曲线，如图 1.1.1 所示。

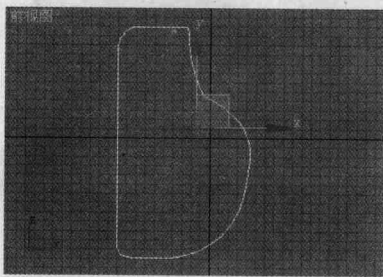


图 1.1.1 建立一条曲线

- (4) 再在前视图中建立一条曲线，如图 1.1.2 所示。

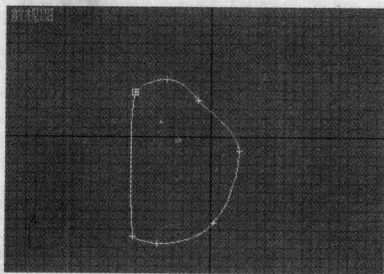


图 1.1.2 再建立一条曲线



(5) 选择其中一条曲线, 单击“修改”按钮, 进入修改命令面板, 单击  下拉列表中的 **编辑样条曲线** 命令, 进入编辑曲线修改面板, 单击 **附加** 按钮, 在视图中单击另一条曲线, 将它们连接起来。单击  下拉列表中的 **斜切** 命令, 进入倒角修改面板, 选中 ☒ **光滑交差面** 复选框, 设置 **斜切值1** 下的 **高度** 为 5, **轮廓** 为 5; ☒ **斜切值2** 下的 **高度** 为 5; ☒ **斜切值3** 下的 **高度** 为 5, **轮廓** 为 -5, 效果如图 1.1.3 所示。

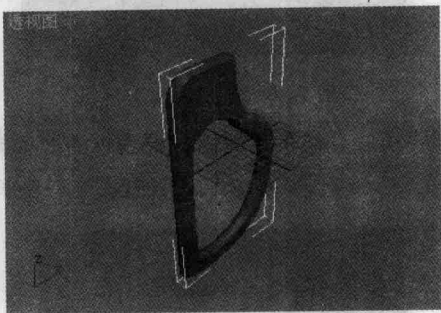


图 1.1.3 斜切修改后的效果

(6) 建立剪刀。单击“图形”按钮, 进入图形创建面板, 单击 **线** 按钮, 在前视图中建立一条曲线, 如图 1.1.4 所示。

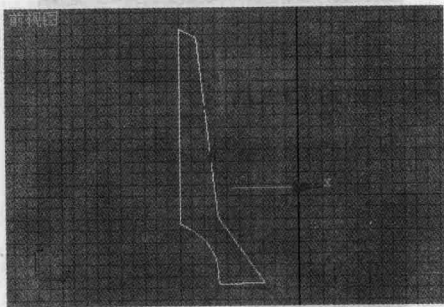


图 1.1.4 建立一条曲线

(7) 单击“修改”按钮, 进入修改命令面板, 单击  下拉列表中的 **拉伸** 命令, 进入拉伸修改面板, 设置 **数量** 为 10, 如图 1.1.5 所示。

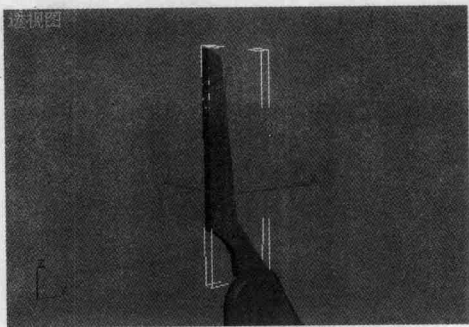


图 1.1.5 拉伸修改后的效果

(8) 单击“几何体”按钮, 进入几何体创建面板, 单击 **方体** 按钮, 在前视图中建立一个长方体, 并调整其位置如图 1.1.6 所示。



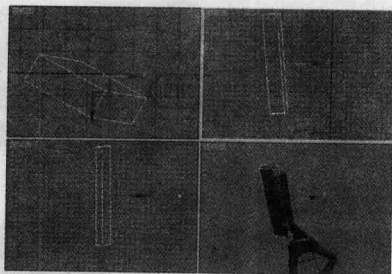


图 1.1.6 建立一个长方体

(9) 选择剪刀, 单击 **标准几何体** 下拉列表中的 **复合物体** 选项, 单击 **布尔运算** 按钮, 进入布尔运算控制面板, 单击 **拾取物体B** 按钮, 在视图中单击长方体, 如图 1.1.7 所示。

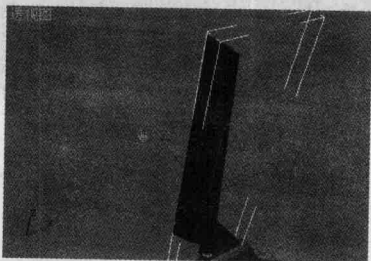


图 1.1.7 布尔运算后的效果

(10) 将把手与剪刀复制一份, 如图 1.1.8 所示。

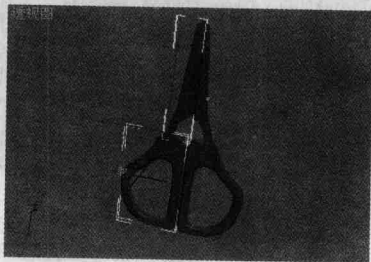


图 1.1.8 复制把手与剪刀

(11) 开始制作材质。单击工具栏上的“材质编辑器”按钮 , 弹出材质编辑器对话框, 如图 1.1.9 所示。

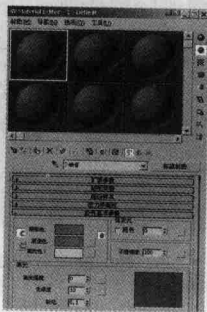


图 1.1.9 “材质编辑器”对话框



(12) 选择第一个样本球, 设置颜色为朱红色, **反光强度** 为 65, **反光度** 为 35, **自发光** 为 40, 在视图中选择把手, 单击“将材质赋予物体”按钮, 将材质赋给它们。

(13) 选择第二个样本球, 单击**反射**选项, 打开下拉列表菜单, 选择**金属**选项, 设置颜色为银白色, **反光强度** 为 200, **反光度** 为 60, **自发光** 为 40, 单击**贴图类型**按钮, 进入贴图方式卷展栏, 单击**反射**后的**无**按钮, 弹出材质贴图对话框, 如图 1.1.10 所示, 选择**位图**选项, 单击**确定**按钮, 弹出选择位图文件对话框, 如图 1.1.11 所示, 选择一幅金属纹理图片, 单击“返回上一级”按钮, 将**数量**改为 30, 在视图中选择剪刀, 单击“将材质赋予物体”按钮, 将材质赋给它们。

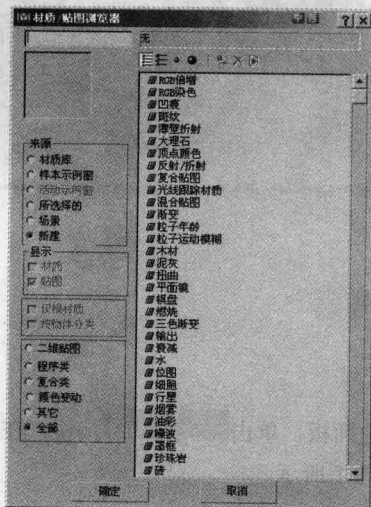


图 1.1.10 “材质贴图”对话框

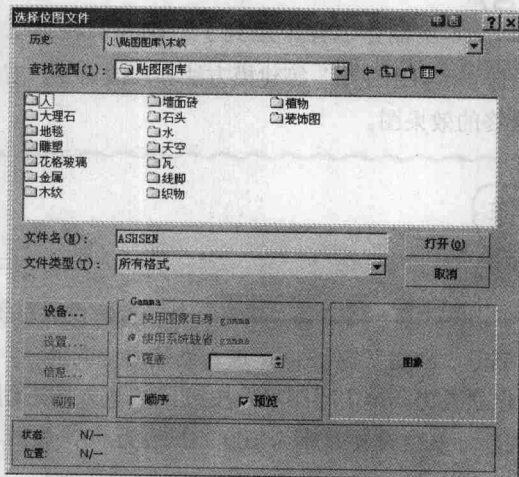


图 1.1.11 “选择位图文件”对话框

(14) 选择剪刀, 单击“修改”按钮, 进入修改命令面板, 单击**编辑列表**下拉列表中的**贴图坐标**命令, 进入贴图坐标修改面板, 选中**方体**单选按钮。在视图中建立一个长方体作为地面。

(15) 单击工具栏上的“快速渲染”按钮, 如图 1.1.12 所示为最终的效果图。

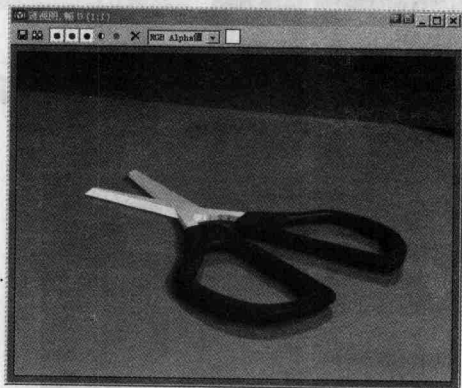


图 1.1.12 剪刀的效果图

实例2 飞 镖



制作飞镖。



本例制作过程中用到了“倒角圆柱体”、“线”、“拉伸”、“自由变形”等建模方法和修改命令，右图所示为最终的效果图。



- (1) 单击**文件(F)**→**重新设置(R)**命令，重新设置系统。
- (2) 单击“创建”按钮, 进入创建命令面板。
- (3) 建立镖靶。单击“图形”按钮, 进入图形创建面板, 单击**圆环**按钮, 在前视图中建立一个圆环, 参数设置**半径1**为100, **半径2**为90, 如图1.2.1所示。

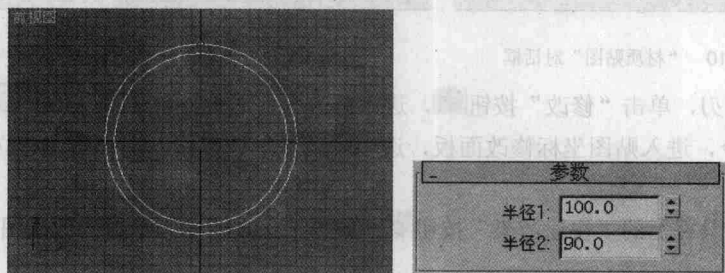


图 1.2.1 建立一个倒角方体

- (4) 单击“修改”按钮, 进入修改命令面板, 单击**编辑列表**下拉列表中的**拉伸**命令, 进入拉伸修改面板, 设置**数量**为5, 如图1.2.2所示。

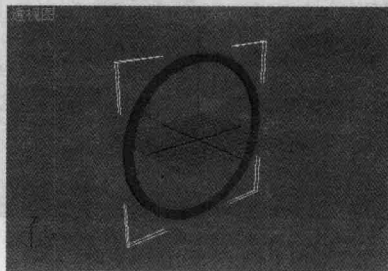


图 1.2.2 拉伸修改后的效果