## 一些比较有用的3dmax技巧

1. 在给物体添加贴图前先在修改器里给它添加一个UVW坐标后便可以在材质编辑器里用它修改贴图的位置  
   2.要使物体高亮显示,可以在材质编辑器里添加自发光  
   3.像投影,反射,折射等效果都是3D软件自己计算出来的.我们只要在材质编辑器里给物体添加了某些功能或特性,3D会根据这些数据进行计算并产生相应的效果  
   4.漫反射里添加的图片显示的是原图片效果 ,而贴图：反射添加图片显示的却是高亮的镜面效果  
   5.光线跟踪可以让物体变亮[有高光] 它里面的贴图按钮可以利用图片使物体变亮  
   6.灯可以调节颜色 主光用聚光灯 补光用泛光灯 可以用好多盏 都可以添加投影 各种灯还可以在修改器里排除其所能照射到的立体使之不被照射到   
   7.要使物体不被渲染 可以在其属性里去掉勾选"对摄象机可见"   
   8.材质编辑器里的自发光只会让物体自己变亮 而对周围物体没有任何影响  
   9.漫反射里的贴图比贴图里的更融入物体 两者只差个纹理和环境选项的不同  
   10.添加材质时如果物体在创建时形状被修改了 则要先给物体添加一个UVW坐标修改器来和材质编辑器里的UVW修改面板一起调节图形  
   11.给物体添加光线跟踪材质以后就会产生周边物体的倒影等效果[漫反射里的光线跟踪是产生玻璃效果的透明,而贴图里的是产生镜面效果]  
   12.噪波贴图让表面产生视觉上的粗糙效果 但物体的形状并未改变 这是和噪波修改器的本质的不同  
   13.材质编辑器里STANDARD里的光线跟踪多了个折射率选项,可调折射率  
   14.在材质编辑器里如果不能调节贴图大小和位置 可以添加UVW变换修改器来进行调节  
   15.材质球用完可以删去供再用 而视图里的图形材质不会跟着删去  
   16.做灯泡，先做个灯泡让它自发光，然后在里面打上灯就可以发光了  
   17.我们可以对灯光指定照射对象也可以排除灯光的照射对象  
   18.渲染：效果：可以给渲染出的场景图片添加效果 如模糊效果[在制作灯光模糊效果时常用]  
   19.有时候贴图在视图里不会显示但在渲染里显示

20.贴图可以直接从软件外界拖入到物体上  
21.参考图是用材质编辑器里的漫反射贴图贴在创建的"平面"上的 右键点编辑器里的查看图象可以出现贴图大小的信息,供来修改创建的贴图大小  
22.材质颜色在材质编辑器里选择,选择后就可以直接在修改器列表上的颜色筐里选取颜色修改线筐颜色了  
23.布尔运算后的对象贴图坐标丢失,要给对象加一个UVW map修改器后才会显示贴图  
24.材质编辑器里贴图面板上的反射和折射分别可以起到镜面和透明的效果  
25.可以选择多边形层级分别对物体的各个面添加各种材质  
26.渲染是门光线与投影艺术的学问 上材质和渲染是联着的,材质效果将直接影响渲染出的效果  
27.人物身上的纹理图案都是在PS里画好后贴在模型上的  
28.用完材质球后把材质球删掉,视图里的材质仍不会消失  
29.有时候要在材质编辑器里将物体的材质改为双面显示才可以看到组成的面  
30.点击渲染菜单里的"动态着色视口"可以让视图变成渲染窗口  
31.材质编辑器里的环境光和漫反射都可以改变物体颜色 渲染菜单里环境里"背景颜色"可以修改视图背景颜色  
32.可编辑多边形应用材质编辑器贴图里的置换贴图可以让立体根据图案进行造型,生成一个根据图案生成的立体效果,但只能在渲染窗口才可以看到这种效果  
33.材质编辑器贴图栏里的“置换”和“凹凸”都是使用来自图片的RGB信息改变对象的曲面法线的方向[即改变面的朝向]来产生立体效果的[亮部凸起 暗部凹进 凹凸强度大小取决于贴图栏里的“数量”值]它们都只能在渲染时才可以看到效果 而视图里都只能看到贴图的效果 但他们又有本质的区别：在渲染器里[而在视图里两者并无区别 显示的都是贴图的效果]，前者利用图片把物体置换成了新的形状 而后者并没有改变物体的形状 它产生的凹凸感只是储存在贴图里的RGB信息产生的效果而已  
34.UVW编辑器里 把面拼在一起时,要让接缝尽量少,或是放到不显眼的地方