

China-pub.com

下载

附录A 菜单

本附录将详细介绍关于 3D Studio MAX 3.0菜单的使用方法。菜单栏如图 A-1所示。



图A-1 菜单栏

A.1 File(文件)下拉菜单

1. File/New...

产生一个新的场景文件，选择后出现 New Scene对话框。该选项不修改系统设置(如视图设置、快照设置、材质编辑、背景图案等等)。

热键：Ctrl+N

2. File/Reset

重新设置3D Studio MAX程序。选择此项后出现一个要求确认的对话框。系统将重新设置包括视图设置、快照设置、材质编辑、背景图案等所有信息，使 3D Studio MAX恢复默认设置，该设置存储在maxstart.max文件中。用户自定义的设置将被删除。

3. File/Open...

打开一个已存在的3D Studio MAX场景文件，选择此项后出现一个文件选择对话框。

热键：Ctrl+O

注意 如果需要打开一个使用了插件的.max场景，而该插件还没有安装，那么会出现一个对话框列出所缺的插件。你仍可打开它，但是任何用到所缺插件的物体将用一个立方体代替。

4. File/Save

存储文件。若为一个新文件，则出现一对话框，询问欲存储的文件名；若为一个旧文件，则不再询问，即覆盖原来的文件。

热键：Ctrl+S

5. File/Save As...

更改名字存储一个文件，选取后出现一个对话框，让用户输入新的文件名。

注意 3D Studio MAX可按一定的时间间隔增量保存文件或是进行文件备份。可以打开 Preference Settings对话框，设置File面板中的Increment on Save (增量存储)和 Backup on Save(备份保存)选项。

6. File/Save Selected...

以另一个名字存储已选择的物体，此项只有在场景中存在选中的物体时才起作用。其中相同的位图如属性不同，将保存为两个不同的文件，与被选择物体相关联的物体也会被保存。

7. File/XRef Objects...

外部参照物。XRef(外部参考物体)实际上是参照外部 3D Studio MAX文件,因此,当XRef物体被编辑时,源物体的参数将不会改变;而当源物体改变或是备份后,目标文件中的XRef物体也同时被更新。

注意 该项为3D Studio MAX 3.0的新增功能。

8. File/XRef Scenes...

外部参照场景。XRef场景与源场景的关系与上面XRef物体性质相似。XRef场景可以使参与同一工程的一组人能够相互访问他人的工作,而不会有改变其文件的危险。

注意 该项为3D Studio MAX R3的新增功能。

9. File/Merge...

把另一个3D Studio MAX文件中的物体合并到当前场景中。选择后出现一个选择对话框,可将选定文件中所需的物体与现有的场景合并。

10. File/Replace...

可以使用户将场景中一个或多个几何体用合并的物体来取代。当用户建立场景或者动画时,希望用简单的几何体来制作,然后在渲染前使用 Replace功能将更具体的几何模型导入。

11. Merge Animation

合并动画,让你从其他场景中输入一个动画。

12. File/Import...

可导入其他程序生成的文件,包括:

1) 3D Studio Mesh(3D Studio 的网格文件和结构文件 3DS.prj),它们是由 3D Studio 所生成的文件。

2) 3D Studio Shape.shp文件,是由3D Studio 2D Shaper生成的文件。

3) Auto CAD.dxf文件,是由计算机辅助设计软件 AutoCAD Dxfout命令生成的.dxf文件。

其他文件还包括 3D Studio Project(PRJ)、Adobe Illustrator(AI)、Initial Graphics Exchange Standard(IGES)、3D Studio Shape(SHP)、Stereolithography (STL)、VRML(WRL、WRZ)等格式的文件。

13. File/Export...

用于将 3D Studio MAX场景输出为其他文件格式,如: 3D Studio Mesh(.3ds)、AutoCAD(DXF)等等。

14. File/Export Selected

输出已选择的项为其他文件格式,只有在场景中有被选中的物体才有效。

15. File/Archive...

归档当前项目,使用外部程序生成一个压缩档案格式 .zip文件。其中包括场景中位图和路径等信息。

16. File/Summary Info...

显示当前场景的统计信息,通常包括物体的数量、面(Face)和点(Vertex)的个数、上一次渲染的时间>Last Rendering Time)等等。

17. File/Properties...

当前文件的属性。选择后出现 File Properties 对话框。用户可以输入文件属性。当 Windows NT 4.0和Windows 98访问该3D Studio MAX文件属性时，就可看到该信息。

18. File/View File...

选择并观看一个静止画面或一个动画文件。

19. File/Exit

退出3D Studio MAX程序。

20. File/History

展现历史记录，其中保存了最近几次打开过的文件。其默认值是展示四个文件，最后一个打开的文件在记录的顶部。

A.2 Edit(编辑)下拉菜单

1. Edit/Undo

取消上一次的操作，此命令可取消多达 20步的操作。

热键：Ctrl+Z

2. Edit/Redo

取消上一次的Undo操作，操作的名称出现在 Undo命令旁的Edit菜单中。

热键：Ctrl+A

3. Edit/Hold

在一个可恢复的缓冲区里存储当前的 3D Studio MAX场景和设置。包括所有的几何体、灯光、摄像机、视图配置和选择设置。该命令和 Edit/Fetch命令配合使用。

4. Edit/Fetch

恢复由 Hold命令存储的 3D Studio MAX场景和设置，同时也包括所有的几何体、灯光、摄像机、视图配置和选择设置。

5. Edit/Delete

从场景中删除当前选定的对象。

热键：Del

6. Edit/Clone

产生一个选定物体的复制体，包括 Copy(复制)、Instance(关联复制)、Reference(参考)等几种设置。如要复制多个物体，在操作时按住 Shift键不放。

7. Edit/Select All

全选场景中的所有物体。在工具栏中符合当前选择过滤器的所有物体将被选中。

8. Edit/Select None

按照当前选择过滤器的类型取消所有物体的选择。

9. Edit/Select Invert

反相选择。Invert意味着当前未被选中的所有物体会被选中，当前选中的所有物体将取消选择。

10. Edit/Select By

有条件选择。包括：

- Select by Color：按颜色选择，选取场景中同一颜色的所有物体。

- Select by Name：按名字选择，允许通过一个物体列表上的名字来选择，出现 Pick Object对话框。该功能与工具栏上的 Select by Name按钮对应。

11. Edit/Region

区域选择开关，包括窗体(Windows)和交叉(Crossing)选择两种。

12. Edit/Edit Named Selections...

编辑列表中命名的选择集。选择后打开 Edit Named Selections对话框，让用户可管理列表中命名的选择集。




13. Edit/Properties...

被选中物体的属性。选择后出现 Object Properties对话框，这样可以察看和编辑被选择物体的属性。

此项也可通过在一个物体上按右键所出现的下拉式菜单中得到。

A.3 Tools(工具)下拉菜单

1. Tools/Transform Type-In...

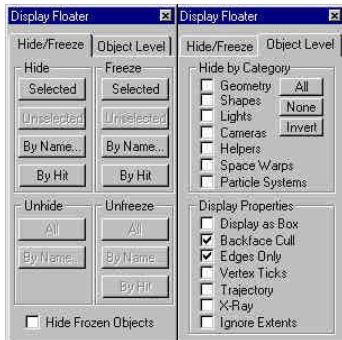
坐标变换精确值的输入,允许为选定物体的Move、Rotate和Scale变换输入精确的值，与主工具栏中的  Select and Move、 Select and Rotate、 Select and Scale 按钮的功能相同。图 A-2以 Move Transform Type-In对话框为例显示了该功能的用户界面。



图A-2 Move Transform Type-In对话框

2. Tools/Display Floater...

该对话框包含了显示面板上最主要的功能。用户在工作时可以让其浮动，这样可以改变视窗显示，而不需要变换当前的命令面板，使工作更加简单。该面板的界面如图A-3所示。




图A-3 Display浮动面板

3. Tools/Selection Floater...

该对话框让用户可以选择场景中的物体。在编辑场景时打开该对话框，可以方便地选择场景中的物体。


4. Tools/Mirror...

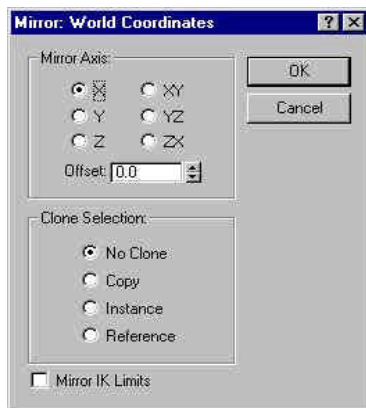
移动一个或多个物体的同时对它们的方位进行镜像，以当前坐标系的中心来镜像当前选择的物体。选择后会出现如图A-4所示的Mirror对话框。

该功能相当于主工具栏中的  Mirror Selected Objects按钮。

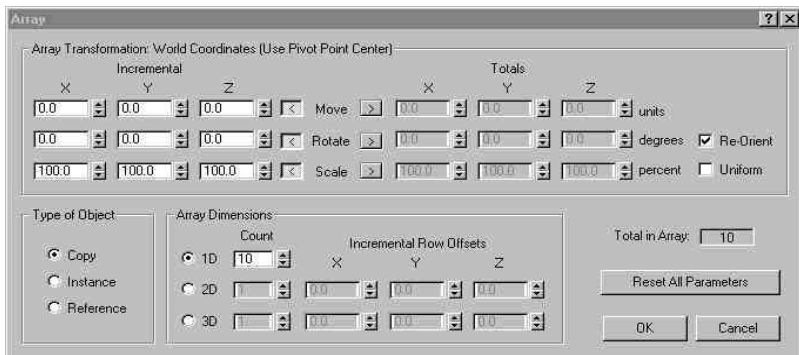
5. Tools/Array...

对选中的物体进行阵列操作。对话框如图 A-5所示。

该功能相当于主工具栏中的  Array按钮。



图A-4 Mirror对话框



图A-5 Array对话框

6. Tools/Snapshot

快照，在某一时间复制一个动画物体。在任何一帧都可产生一个复制品，即沿着物体运动轨迹可产生多个空间复制品。对话框如图A-6所示。

该功能相当于主工具栏中的 Snapshot按钮。

7. Tools/Align...

对准，将当前选择的物体与目标选择物体对齐。可将当前选择物体界限框的方向及位置与目标物体的界限框对齐。对话框如图A-7所示。

该功能相当于主工具栏上的 Align按钮。

8. Tools/Align Normals...

对准法向矢量，对准两物体的法向矢量，可以使用此功能对准几何体上的面。对话框如图A-8所示。

该功能相当于主工具栏上的 Normal Align按钮。

9. Tools/Place Highlight

放置高光点，把任意一个灯光(或物体)与另一个物体对准，以使它的高光点(即反光点)处在精确的位置。

该功能相当于主工具栏上的 Place Highlight按钮。

10. Tools/Align Camera

使一个摄像机与选择的面对齐。

该功能相当于主工具栏中的 Align Camera按钮。

11. Tools/Align to View

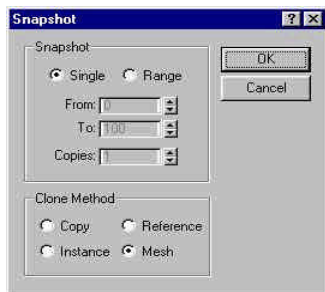
使当前物体或子物体的 Local坐标系与当前视图对齐。对话框如图A-9所示。

该功能相当于主工具栏中的 Align to View按钮。

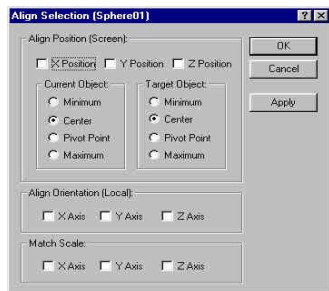
12. Tools/Material Editor...

材质编辑器，提供材质和贴图的生成和编辑功能，在前面的章节中我们有详细的介绍。

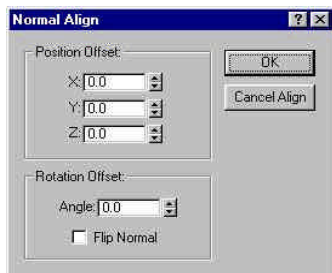
该功能相当于主工具栏中的 Material Editor按钮。



图A-6 Snapshot对话框



图A-7 Align Selection对话框




图A-8 Normal Align对话框




图A-9 Align to View对话框

13. Tools/Material/Map Browser...

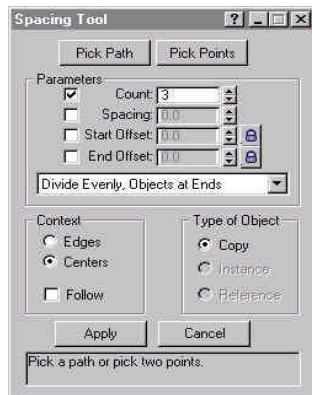
打开材质/贴图浏览器，该功能与材质编辑器中的  按钮功能相对应。

14. Tools/Space Tools...

使当前选择集的物体按定义好的样条曲线或者两个端点的路径分布。其对话框如图 A-10 所示。

该功能相当于主工具栏中的  Space Tools 按钮。

注意 该项为3D Studio MAX 3.0的新增功能。



图A-10 Spacing Tool对话框

A.4 Group下拉菜单

1. Group/Group

组织一个选择集的物体或一组物体形成一个单独的组。一旦形成组以后，就可以把该选择集当成一个独立的对象对待。

2. Group/Open

临时拆开一个组，并在一个组内处理物体。可在一个组内变换和修改而不影响其他组物体。该命令与Group/Close配合使用。

3. Group/Close

在Group/Open操作之后，重新恢复组成一个打开的组。
重新组成一个打开的组。

4. Group/Ungroup

将当前组分成元件物体和组。该命令打散一级组，可对比后面的 Group/Explode命令。

5. Group/Explode

打散一个组内的所有物体，而不考虑嵌入组的数量。

6. Group/Detach

将选定的物体从它的组中拆下来。只有再使用 Group/Open命令打开一个组后，该命令才变得可用。

7. Group/Attach

将选定的物体变成现有组的一部分。

A.5 Views下拉菜单

1. Views/Undo

取消对当前视图的上一次变化。该命令类似于 Edit/Undo命令。

热键：Shift + Z

2. Views/Redo

取消当前视图的上一次Undo操作。

热键：Shift + A

3. Views/Save Active Front View

存储活动的Front视图。在一个内部缓冲区中存储活动的Front视图。

4. Views/Restore Active Front View

恢复活动的Front视图。恢复先前用Save Active View命令存储的Front视图。

5. Views/Grids

提供基本网格(Home Grid)和网格物体(Grid Objects)的功能。

6. View/Viewport Background

用于控制活动视图的背景图案的显示。

7. Views/Update Background Image

更新源活动视图中的背景图像。如果该视图中没有背景图像，该命令为不可用。

8. Views/Reset Background Transform

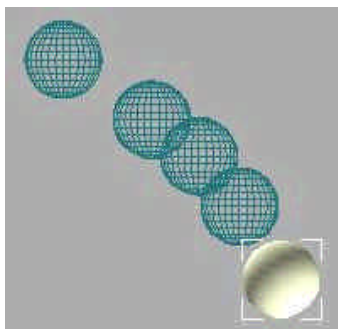
重新设置背景比例以适应于视图。

9. Views/Show Transform Gizmo

该命令可以开关所有视图中被选择的物体的三轴坐标。

10. Views/Show Ghosting

Ghosting(影像)是一种显示方式，该命令把动画当前帧前后帧数的网格影像复制品显示出来。这样可以用于分析或者调整动画，影像重叠表示较慢的运动，影像分得较开就表示较快的运动，如图A-11所示。



图A-11 Ghosts的轨迹

11. Views/Show Key Times

该命令执行后，将显示一个物体的运动轨迹。时间值将标注在视图中轨迹的各个关键点附近。

12. Views/Shade Selected

当视图是Wireframe或其他设置时，该命令可以将选择的物体转变为Smooth + Highlight显示方式。

13. Views/Show Dependencies

显示依存性。显示依存于选择对象的物体并高亮显示。与选择对象有任何依存关系的物体都以绿色高亮显示。

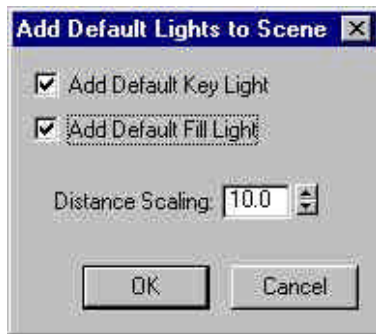
14. Views/Match Camera to View

该命令移动一个被选中的摄像机，使其与激活的Perspective视图相匹配。

15. Views/Add Default Lights to Scene

其选项能将默认设置的灯光转变为真正场景中的灯光设置。

在3D Studio MAX中，包括一个在场景左前方的Key Light，以及一个在场景右后方的Fill Light。两个默认的光都是泛光灯。用Add Default Lights to Scene对话框可以选择加入任一灯光或是两者同时加入，如图A-12所示。



图A-12 Add Default Lights to Scene对话框

注意 该项为3D Studio MAX 3.0的新增功能。

16. Views/Redraw All Views

重画所有视图。因为在调整几何体时，会出现一些不规则的线条，或者物体的一部分消

失了，该命令可让用户快速地重画所有的线条。

17. Views/Deactivate All Maps

解除所有的贴图。选择后出现一个提示对话框，要求用户确认操作。生效后场景中所有材质的Show Map in Viewport按钮将被关闭。

注意 该操作不能用Undo撤消，所以最好首先用Edit/Hold命令保存场景。

18. Views/Update During Spinner Drag

当该选项打开，拖动一个 Spinner对象(如半径 Spinner)时，将即时备份各视图中的效果。如果该选项关闭，则在拖动并释放鼠标后才开始备份。

19. Views/Expert Mode


专业视图模式。生效后，所有工具栏将消失，四个视图增大。在该模式下，可用数字键2来显示/隐藏工具栏，用数字键3来显示/隐藏命令面板。

热键：Ctrl+X

A.6 Rendering下拉菜单

1. Rendering/Render...

显示渲染场景对话框并让用户设置所有的渲染参数。

该功能相当于主工具栏上的  Render Scene按钮。

2. Rendering/Video Post...

视频合成，提供各种类型事件的合成渲染输出，包括当前场景、位置、图像处理功能等。效果如图A-13所示。

3. Rendering/Show Last Rendering

显示最后一次的渲染效果。如果没有进行过渲染操作，该项为不可用。

热键：Ctrl+I

4. Rendering/Environment...

Environment(环境)功能。建立大气和背景影响，用户可把环境功能用于以下方面：

1) 设置背景颜色并制作动画。

2) 在渲染场景(屏幕环境)的背景中使用一个图像，或使用纹理贴图作为球体、圆柱体或收缩包裹环境。

3) 设置Ambient Light(环境灯光)并制作动画。

4) 使用大气影响外插入项，如场景中的体光源。

5. Rendering/Effects...

渲染效果。选择后出现 Rendering Effects对话框，可以设置参数来影响渲染后的效果。

注意 该项为3D Studio MAX 3.0的新增功能。

6. Rendering/Make Preview...

制作预览。在当前视图中产生一个动画的 .avi预览文件。

7. Rendering/View Preview...



图A-13 Video Post渲染

观看预览效果。显示标准 Windows 的 Media Player(媒体播放器)来观看当前预览文件。

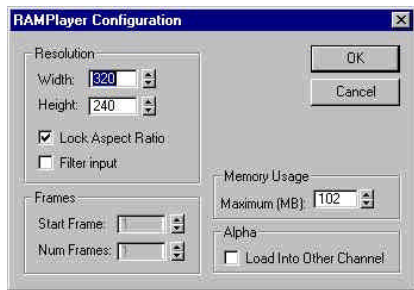
8. Rendering/Rename Preview...

为预览生成的 _scene .avi 重命名。该文件名是系统默认的, 如果用户想保存预览的 .avi 文件, 就可以使用该命令。

9. Rendering/RAM Player...

RAM播放器。该项为 3D Studio MAX 3.0 新增的功能, 可将两段动画调入内存进行实时播放, 并提供了分割画面作为对比。对话框如图 A-14 所示。

注意 该项为 3D Studio MAX 3.0 的新增功能。




图A-14 RAMPlayer Configuration对话框

A.7 Track View下拉菜单

1. Track View/Open Track View

打开最近一次的 Track View(轨迹窗)。

该功能相当于主工具栏上的  Open Track View 按钮。

2. Track View/New Track View

建立新 Track View(轨迹窗)。一个 3D Studio MAX 的场景最多可以建立 13 个轨迹窗。

3. Track View/Delete Track View...

删除 Track View(轨迹窗)。选择后出现 Delete Track View 对话框。

A.8 Schematic View(场景视图)下拉菜单

注意 该菜单栏下的选项全部为 3D Studio MAX 3.0 的新增功能。

1. Schematic View/Open Schematic View

打开 Schematic View。选择后打开对象关系流程图, 使得场景中的物体关系一目了然。该窗口可以放置在界面的任何位置, 但不能驻留在界面上。

2. Schematic View/New Schematic View

新建一个 Schematic View。

3. Schematic View/Delete Schematic View...

删除一个 Schematic View。选择该命令将会打开一个 Delete Schematic View 对话框。

A.9 Customize下拉菜单

注意 该菜单栏下的选项全部为 3D Studio MAX 3.0 的新增功能。

1. Customize/Load Custom UI...

可用于引导储存用户界面(CUI)设置的文件。如果用户觉得自定义的界面太多, 那么简单地引入 defaultui.cui 文件就可以恢复默认设置界面。

2. Customize/Save Custom UI

保存用户自定义的界面设置。选择该命令后会出现一个 Save UI File As...对话框，用户为要存储的设置指定一个名字。

3. Customize/Save Custom UI As...

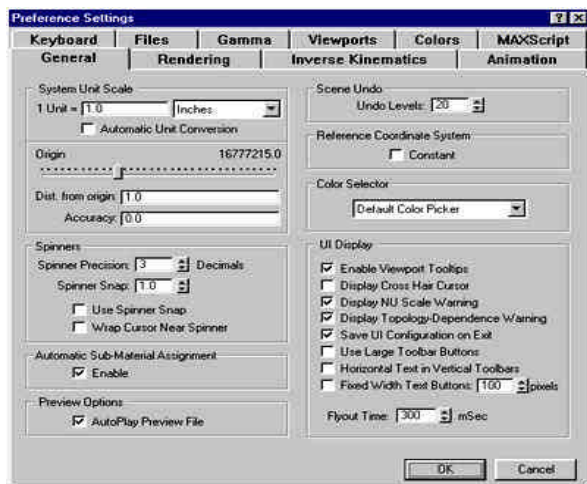
以用户指定的名字另存自定义界面设置。如果用户覆盖了 maxstart.cui文件，那么启动的用户界面将会被永久性地改变。

4. Customize/Configure Paths...

用该命令显示 Configure Paths对话框，并自定义路径(Path)。3D Studio MAX用路径来找寻各种不同格式的文件，包括场景、图像和 MAX脚本等。

5. Customize/Preferences...

3D Studio MAX为显示和操作提供了很多选项。这些选项在 Preference Settings对话框的各个面板中可以获得，其界面如图 A-15所示。



图A-15 Preference Settings对话框

6. Customize/Viewport Configuration...

该命令打开 Viewport Configuration对话框，可用于控制视图模式。

7. Customize/Units Setup...

该命令打开 Units Setup对话框，并建立单位的显示方式。

8. Customize/Grid and Snap Settings...

该命令的对话框将建立快照和用户定义网格的设置。

热键：Shift+右键单击

A.10 MAXScript (MAX脚本)下拉菜单

1. MAXScript/New Script

新建MAX脚本。3D Studio MAX 3.0全面提高了MAX Script的能力，几乎可以应用在程序的每一个过程。这种操作将很方便地记录为宏，再加上简单的脚本语言，然后作为按钮放在自定义的工具栏中。

2. MAXScript/Open Script...

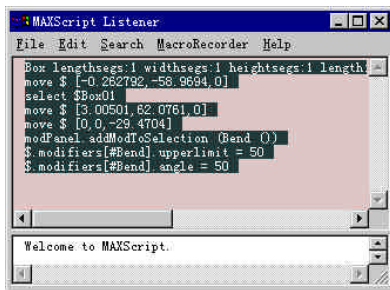
打开MAX脚本。选择后将出现 Choose Editor File对话框，指定要打开的 .ms或.mse脚本文件。

3. MAXScript/Run Script...

运行MAX脚本。选择后同样出现 Choose Editor File对话框。指定一个脚本并作用于场景中的一个物体上。

4. MAXScript/MAXScript Listener...

MAXScript Listener窗口是一个交互式的 MAX脚本编译器。在该窗口输入 MAX脚本命令，并按 Enter 键，脚本将立即被执行。编辑框如图 A-16所示。



图A-16 MAXScript Listener编辑框

5. MAXScript/Macro Recorder

宏记录器。将记录用户进行任何操作，并生成相应的 MAX脚本命令。其输出的命令在 MAXScript Listener的Macro Recorder编辑窗口内。

A.11 Help下拉菜单

1. Help/Online Reference...

联机帮助与参考。

2. Help/MAXScript Reference...

MAX脚本帮助与参考。

3. Help/Learning 3D Studio MAX...

3D Studio MAX入门，有不少精彩的例子。

4. Help/Additional Help...

3D Studio MAX各插件的帮助文件。

5. Help/Connect to Support and Information...

打开一个浏览器，从Internet上获得技术支持与信息。

6. Help/About 3D Studio MAX...

3D Studio MAX的版本与版权信息。