

万水计算机实用教程系列

3DS MAX 5

实例教程

亮点工作室 编著



附赠 1CD



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水计算机实用教程系列

3DS MAX 5 实例教程

亮点工作室 编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书是一本难得的基础教程,在编写上吸收了国际上享有盛名的“Inside”教材风格,以渐进式的教学模式和清晰的语言系统全面地介绍了 3DS MAX 5 这一功能强大、操作简易的三维动画设计软件。

全书共分 16 章,分别介绍了三维动画的相关知识,3DS MAX 5 的基础定制、新增功能、界面布局、基本操作和场景设立,建模工具和方法,材质、纹理和贴图,灯光与摄像机,动画、后期合成和渲染输出等等。全书通过范例指导读者学习和掌握软件功能的应用及操作。在最后一章,给出了一个综合应用的实例,为读者提供举一反三的实际操练。另外,值得注意的是,本书内容涉及较广、范例精彩到位,不仅讲述了每种命令操作是什么,还讲述了如何使用它和为什么要使用它。

本书锁定范围广泛的 3DS MAX 5 用户。对于自学该软件的人,介绍学习 MAX 中最受欢迎的建模和动画部分,本书是以教授的逻辑顺序安排的,对概念和工具进行了清晰地解释,这些特点使本书成为一本杰出的教科书。对于经验丰富的 MAX 用户,他们可以得到从低版本到高版本的更新内容,或者从其他 3D 应用程序顺利地转移到 MAX,本书为他们提供了对 MAX 的性能、工作流程和工具集深入的讲解和背景介绍。

总之,本书内容丰富,语言简练,结构一体,图文并茂,适合作为高等院校电脑美术专业师生的自学、教学用书,也适合作为影视广告设计、三维动画制作、室内外装饰等各类人员的参考读物和社会相关领域培训班教材。

图书在版编目(CIP)数据

3DS MAX 5 实例教程 / 亮点工作室编著. —北京:中国水利水电出版社,2003
(万水计算机实用教程系列)

ISBN 7-5084-1488-8

I. 3… II. 亮… III. 三维—动画—图形软件, 3DS MAX 5—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 030392 号

书 名	3DS MAX 5 实例教程
编 著	亮点工作室
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 68359286 (万水)、63202266 (总机)、68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787×1000 毫米 16 开本 30.75 印张 686 千字
版 次	2003 年 5 月第一版 2003 年 5 月北京第一次印刷
印 数	0001—4000 册
定 价	45.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换
版权所有·侵权必究

前 言

3DS MAX 的成长之路

3DS MAX 是一款超强的计算机建模和动画软件，可以用于创建多样的模型和动画，其工具集和 workflow 是强大无比和独一无二的，很容易进行学习，并且随着时间和经验的增加，用户可以渐渐精通该软件。

在使用 MAX 时，为了能够使其工具集的功能得到最充分的发挥，开始一个项目之前要进行仔细的考虑。当用户明白 MAX 的操作规律并能使用其工具集时，就可以在自己的 workflow 中最大限度地发挥其潜能。MAX 是一个有些深度的软件，其布局是极富逻辑的。因此，学习过程比想象的要简单得多。

3DS MAX 的最新版本是 5，它是该软件的第 9 个版本。最初，由 Autodesk Multimedia Group（Autodesk 公司的多媒体小组）开发的该软件叫做 3D Studio，是基于 DOS 下的强大程序。该软件由 5 个模块构成：3D Editor、Shaper、Lofter、Material Editor 和 Key Framer，每一个模块都有其自身的职能和工具，但在同一时间内只能激活一个模块。以今天的标准来看，3D Studio 将计算机建模放到了桌面上，其功能超过了那些工作站上的产品（这些产品有时要花费上万美元），让广大用户可以使用行业产品。

随着 Windows 环境的快速成长，3D Studio 仍然作为 DOS 程序存在。因为开发者感觉 Windows 以其自身的资源要求和 16 位设置，并不足以处理 MAX 要求的任务。后来，Autodesk Multimedia Group 被作为一个独立的公司（被称为 Kinetix 公司）分离出去。但是，他们预见到将 MAX 转移到 Windows 环境下是不可避免的。于是，Kinetix 进入了 32 位编程、多任务处理能力和多处理器支持的 Windows NT 环境，这种环境能满足 MAX 的处理要求。现在，该程序被称为 3D Studio MAX，具有全新的界面，抛弃了相互限制的模块，取而代之的是任何时间所有的工具都可以使用的环境。尽管它要求大多数用户改变他们的操作系统，但是它在处理能力和 workflow 中的改进使得改变是值得的。最终，MAX 添加了在 Windows 95 环境下运行的能力，但是该版本不适于某些大的操作且降低了其可靠性。

在 2000 年的早些时候，Kinetix 收购了 Discreet（一个生产高端视频编辑和合成软件包的加拿大公司），并将 Discreet 作为其名称。随着公司名称的变化，Kinetix 旗舰产品的名称也进行了相应的改变：3D Studio MAX 变为 3DS MAX，这就是目前最流行的建模和动画软件包。

本书的读者对象

本书锁定范围广泛的 3DS MAX 5 用户。对于自学该软件的人，介绍学习 MAX 中最受

欢迎的建模和动画部分，本书是以教授的逻辑顺序安排的，对概念和工具进行了清晰地解释，这些特点使本书成为一本杰出的教科书。对于经验丰富的 MAX 用户，他们可以得到从低版本到高版本的更新内容，或者从其他 3D 应用程序顺利地转移到 MAX，本书为他们提供了对 MAX 的性能、工作流程和工具集深入的讲解和背景介绍。

要求的基本技能

3DS MAX 是一款基于高尖端的建模和动画软件，它原本的工作环境是高级工作站。随着 PC 机硬件速度的提高，它被移植至 PC 机环境下。基于这个原因，所以在开始运行 3DS MAX 之前，应该具有 Windows 2000 或者 Windows NT 及约定的基础知识，应该知道如何使用鼠标以及 Windows 的标准菜单和命令。此外，还应该知道如何打开、关闭、保存文件。如果需要复习这些技术，可参阅 Windows 的相关书籍。另外，如果用户对 Maya 和 Lightwave 等三维软件有实际的操作经验，会发现学习和运用 3DS MAX 更是得心应手，随心所欲。

本书要达到的目标

编写本书只有一个目标：以一种清楚的和简明的方式涉足 3DS MAX 5 的相关主题，从而提供多种方法让用户可以将他们的创造力和技巧释放到 3D 环境中。必要时会重点讲解某些主题，这反映了作者希望证明这些技巧将对创造过程贡献出巨大的力量。总之，本书将主要精力放在那些可以添加到读者 MAX 知识宝库中的内容上。

当然，3DS MAX 5 是一种深入的和复杂的应用程序，它为用户提供了创建和输出难以置信的 3D 场景所需要的工具。没有任何一本书可以覆盖每一个独特的工具和参数的可能用法。本书就是要在有限的篇幅内尽可能地讨论重要的工具和概念。本书对概念进行了解释、对工具进行了实践操作，并且在完成练习的过程中给予了自由的空间，使读者可以使用所学到的知识。

计算机图形学是一个不断发展的领域，主要软件和硬件的每一个新版本的产生，都使更多的工作成为可能。为了保持竞争力，3D 艺术家必须不断地学习和发展他们的技巧并理解相关的概念。

作者的话

在本书的每个章节中都包括一些注释，它们是“注意”、“提示”、“实例”和“步骤”，用于为读者提供信息和帮助以补充正文。基于这个原因，提醒读者特别注意它们的存在。

自 90 年代中期以来，随着计算机硬件环境和 3D 软件的完善和发展，要求人们在短时间内掌握它的各项知识和技能；现代社会工作和生活的节奏也要求我们在短时间内立刻学会

和掌握某些必备的知识和技能。基于以上原因，作者在编写本书时注意到知识层次的递进、尽可能地少使用专业词汇（必要时是不可避免的）。当然，有些术语与其他相关书中的术语有些出入，这可能是每个人的习惯和见解不同罢了。

该书由资深的 3DS MAX 5 设计师和培训专家精心编写，面向初、中和高级 3DS MAX 5 用户，全书设计理念新颖、信息丰富、技术精湛、描述准确、通俗易懂，必将成为市面上最系统、最全面、最权威的 3DS MAX 5 培训参考手册。

参与本书创意设计、内容编写和实例制作的人员有：马存伟、李少勇、李艳霞、高飞、高善文、苏凯、王强、王小燕、马东、吕小艳、王侠、朱松、冯世中、吕刚、关平、张强、黄小心、孙梅、王玉曦、李波、明英、孙涛、张胜利等。本书最后由马存伟、李少勇、李艳霞统纂定稿。另外，在写作过程中，高英、张波、朱丽、陈风、孟心、赵志强等协助做了大量模型制作、素材收集和整理工作。

由于本书涉及的范围较广，再加上作者水平有限和写作时间仓促，书中错误和不妥之处在所难免。书中任何错误，自当由作者负责，同时也敬请各位读者批评指正，是所至盼！对于批评指正，我们定会全力改进，在后续的工作中提高。

其他重要资源

网络上有很多关于 3DS MAX 信息的共享资源，但是有好有坏，参差不齐。以下介绍的站点是学习该软件不可缺少的。Discreet 公司的主页，是现有软件产品信息的来源地：网址为 <http://www2.discreet.com/>；<http://support.discreet.com:8080/~max/login> 是 3DS MAX 的自由论坛，在这里，可以询问或者回答有关该软件的相关问题；特别推荐，<http://www.3dcafe.com> 是专注于 3D 建模的特色网站。3DS MAX 是一个开放性的架构，在其中存在多个著名的第三方插件，首选第三方供应商是 Digimation，其主页为 www.digimation.com。以上提供的诸多网址，如有兴趣，你不妨到那一游。

本书作者

2002 年 9 月 22 日

目 录

前言

第 1 章 初识 3DS MAX 5	1
1.1 安装和启动	1
1.1.1 安装 3DS MAX 5	1
1.1.2 启动 3DS MAX 5	3
1.2 MAX 5 的工作方法	3
1.2.1 开始动画	4
1.2.2 了解工作窗口	8
1.2.3 设置工作环境	8
1.2.4 创建三维模型	11
1.2.5 创建表面材质	12
1.2.6 创建灯光和摄像机	13
1.2.7 创建动画效果	15
1.2.8 渲染场景	18
1.2.9 特殊操作方法	18
1.3 调整视窗并创建对象	21
1.3.1 创建山脉对象	21
1.3.2 创建文字对象	25
1.3.3 创建摄像机	27
1.4 动画的设定	29
1.5 设置材质	32
1.5.1 给对象指定材质	32
1.5.2 为对象制作动态变化的材质	34
1.6 粒子系统的添加	35
1.7 渲染输出	38
1.8 复习题	40
第 2 章 3DS MAX 5 基础	41
2.1 了解屏幕的布局	41
2.1.1 菜单栏	42
2.1.2 工具栏	43
2.1.3 动画时间控制区	43
2.1.4 命令面板	44

2.1.5	视图区	44
2.1.6	状态行和提示行	44
2.1.7	视图控制区	45
2.2	定制 MAX 5 的界面	45
2.2.1	改变界面的外观	45
2.2.2	改变和定制工具栏	47
2.2.3	编辑命令面板内容的设置	52
2.2.4	动画时间的设置	54
2.2.5	改变视图的颜色	54
2.2.6	设置 3DS MAX 的快捷键	59
2.3	复习题	63
第 3 章	基本操作	64
3.1	File (文件) 菜单的基本操作	64
3.1.1	打开文件 (Open)	65
3.1.2	建立新文件 (New)	66
3.1.3	重设场景 (Reset)	66
3.1.4	存储/另存文件 (Save/Save as)	66
3.1.5	合并 (Merge)	67
3.2	操作选取工具	69
3.2.1	选择对象  (Select Object) 按钮	69
3.2.2	选择并移动  (Select and Move) 按钮	70
3.2.3	选择并旋转  (Select and Rotate) 按钮	71
3.2.4	选择并缩放  (Select and Scale) 按钮	73
3.2.5	按名称选择  (Select by Name) 按钮	74
3.2.6	选择过滤器  (Select Filter) 按钮	76
3.2.7	选择区域 (Select Region) 按钮	77
3.2.8	选择并链接  (Select and Link) 按钮	80
3.2.9	取消链接  (Unlink Selection) 按钮	81
3.3	视图的控制操作	82
3.3.1	视图划分	83
3.3.2	视图类型	83
3.3.3	视图显示类型	88
3.3.4	视图快捷菜单	91
3.3.5	物体快捷菜单	92
3.4	视图控制工具	94

3.5	认识坐标系统	95
3.5.1	Reference Coordinate System (参考坐标系)	95
3.5.2	轴心点的控制按钮	96
3.5.3	X、Y、Z 轴向限制按钮	96
3.6	复习题	97
第 4 章	标准几何对象的建立	98
4.1	建立基本的三维模型	98
4.1.1	认识三维模型	98
4.1.2	建立方体 (Box) 造型	100
4.1.3	建立球体 (Sphere) 造型	100
4.1.4	建立圆柱体 (Cylinder) 造型	102
4.1.5	建立圆环 (Torus) 造型	105
4.1.6	建立茶壶 (Teapot) 造型	107
4.1.7	建立圆锥 (Cone) 造型	109
4.1.8	建立几何球体 (GeoSphere) 造型	111
4.1.9	建立管状体 (Tube) 造型	112
4.1.10	建立四棱锥 (Pyramid) 造型	114
4.1.11	建立平面 (Plane) 造型	116
4.2	建立扩展几何体模型	119
4.2.1	建立多面体 (Hedra) 造型	120
4.2.2	建立环形结 (Torus Knot) 造型	122
4.3	编辑三维模型	125
4.3.1	了解编辑修改模型	126
4.3.2	弯曲 (Bend)	126
4.3.3	导边 (Taper)	128
4.3.4	扭曲 (Twist)	128
4.3.5	倾斜 (Skew)	129
4.4	复习题	130
第 5 章	编辑修改器堆栈	131
5.1	认识堆栈	131
5.2	为堆栈添加编辑修改器	135
5.2.1	Modify (修改) 命令面板的外观	135
5.2.2	指定 Bend (弯曲) 编辑修改器并设置动态变化	136
5.2.3	Gizmo (线框) 的调整	138
5.2.4	访问创建参数	138

5.3	堆栈的编辑	139
5.3.1	 Show End Result (显示最后结果) 的使用	140
5.3.2	取消编辑修改器的影响	140
5.3.3	删除编辑修改器	141
5.3.4	塌陷堆栈	142
5.4	复习题	143
第 6 章	建立与编辑 2D 造型	144
6.1	建立 2D 造型	144
6.1.1	认识 2D 造型	144
6.1.2	绘制线 (Line)	146
6.1.3	绘制圆形 (Circle)	148
6.1.4	绘制椭圆形 (Ellipse)	149
6.1.5	绘制弧形 (Arc)	149
6.1.6	绘制多边形 (NGon)	152
6.1.7	绘制矩形 (Rectangle)	153
6.1.8	绘制同心圆 (Donut)	155
6.1.9	绘制星形 (Star)	156
6.1.10	绘制螺旋线 (Helix)	158
6.1.11	绘制文字 (Text)	160
6.1.12	Start New Shape (开始新图形) 的使用	162
6.2	2D 造型的编辑修改	163
6.2.1	创建图形并指定编辑修改器	163
6.2.2	改变节点类型	164
6.2.3	编辑线段	169
6.2.4	编辑曲线	170
6.3	连接曲线	172
6.3.1	创建图形并使用 Close (关闭)	172
6.3.2	插入节点并进行连接	173
6.4	2D 图形的布尔运算	175
6.5	Edit Spline 与 Editable Spline 的区别与使用	178
6.6	对象的编辑修改	180
6.6.1	挤压建模 (Extrude)	180
6.6.2	旋转建模 (Lathe)	182
6.6.3	倒角建模 (Bevel)	184
6.7	复习题	186

第7章 复杂建模	187
7.1 放样建模	187
7.1.1 放样的概念	187
7.1.2 基本放样对象	191
7.1.3 调整放样对象的变形	195
7.2 布尔运算模型	203
7.3 网格对象和面片对象	205
7.3.1 Mesh（网格）对象	205
7.3.2 Patch（面片）对象	214
7.4 复习题	219
第8章 材质和贴图	220
8.1 使用材质编辑器	220
8.1.1 材质编辑器的基本界面	220
8.1.2 设置标准材质的基本参数	231
8.1.3 设置材质扩展参数	237
8.2 贴图的映射坐标	238
8.2.1 认识贴图的映射坐标	238
8.2.2 调整映射坐标	239
8.2.3 UVW Mapping	243
8.3 材质的贴图通道	246
8.3.1 过渡色和环境色贴图通道	246
8.3.2 不透明贴图	246
8.3.3 自发光贴图	249
8.3.4 基本反射贴图	249
8.3.5 自动反射贴图和自动折射贴图	253
8.4 复习题	254
第9章 复合材质和贴图	255
9.1 复合材质	255
9.1.1 进入复合材质编辑	255
9.1.2 双面材质	256
9.1.3 混合材质	257
9.1.4 多维次物体材质	259
9.2 复合贴图	267
9.2.1 混合贴图	267
9.2.2 合成贴图	268

9.3 复习题	271
第 10 章 简单的位移动画与正向运动	272
10.1 编辑帧和制作动画	272
10.1.1 动画控制工具	273
10.1.2 利用编辑帧制作动画	276
10.2 轨迹视图	277
10.2.1 认识轨迹视图	277
10.2.2 使用轨迹视图	279
10.2.3 可视性轨迹	286
10.3 正反向运动动画	289
10.3.1 认识层级面板	289
10.3.2 Pivot 的控制	289
10.3.3 设置 Link Info (链接信息)	291
10.3.4 正向运动动画	291
10.3.5 反向运动动画	292
10.4 复习题	295
第 11 章 粒子系统与空间扭曲的使用	296
11.1 粒子系统	296
11.1.1 认识粒子系统	296
11.1.2 喷射粒子系统	297
11.1.3 雪粒子系统	302
11.1.4 超级喷射系统	304
11.1.5 粒子系统与材质	312
11.2 空间扭曲	314
11.2.1 认识空间扭曲	315
11.2.2 Ripple (涟漪)	315
11.2.3 Wave (波浪)	318
11.2.4 Bomb (爆炸)	321
11.2.5 Gravity (引力)	324
11.2.6 Wind (风)	326
11.2.7 Deflector (导向板)	327
11.3 复习题	330
第 12 章 灯光与摄像机	331
12.1 灯光的类型	331
12.1.1 Standard (标准) 灯光	332

12.1.2	Photometric (光度计) 灯光	332
12.2	标准灯光的应用	333
12.2.1	Omni (泛光灯)	333
12.2.2	Target Spot (目标聚光灯)	343
12.2.3	Free Spot (自由聚光灯)	345
12.2.4	Free Direct (自由平行光) 和 Target Direct (目标平行光)	346
12.2.5	Skylight (天光)	346
12.3	光度计灯光的应用	348
12.3.1	点灯光/线性灯光/区域灯光	348
12.3.2	IES Sun/IES Sky (指数太阳/指数天空)	350
12.4	设置环境光源	351
12.5	摄像机	353
12.5.1	目标摄像机	353
12.5.2	自由摄像机	354
12.5.3	使用摄像机	355
12.6	复习题	361
第 13 章	3DS MAX 中环境效果的设置	362
13.1	环境设置	362
13.2	设置环境颜色和环境背景	363
13.3	大气环境	365
13.3.1	设置标准雾和层雾	365
13.3.2	应用体积雾	369
13.4	体积光的应用	373
13.5	复习题	375
第 14 章	3DS MAX 中的特效制作	376
14.1	启动 Video Post (视频合成器) 模块	376
14.2	镜头特效滤镜效果	379
14.3	设置 Lens Effects Glow (发光) 效果	383
14.3.1	常用的指定方法	383
14.3.2	使用 Lens Effects Glow (发光)	384
14.4	创建 Lens Effects Flare (镜头闪光)	393
14.5	加入 Lens Effects Heighlights (高光)	405
14.6	使用 Lens Effects Focus (镜头调焦)	410
14.7	复习题	412
第 15 章	3DS MAX R5 的渲染输出	413

15.1	3DS MAX 渲染基础	413
15.1.1	渲染工具	413
15.1.2	Render Type (渲染类型)	414
15.1.3	渲染设置	416
15.1.4	安全框的使用	420
15.2	静帧渲染	420
15.3	动画渲染	422
15.3.1	制作预视动画	422
15.3.2	帧渲染与场渲染	424
15.3.3	视频压缩设置	425
15.4	文件的输出格式	426
15.5	复习题	428
第 16 章	大结局	429
16.1	三维地球的制作	429
16.1.1	设置背景显示	429
16.1.2	地图的临摹绘制	432
16.1.3	地图模型的编辑	436
16.1.4	制作经纬线	439
16.1.5	多维次物体材质的编辑	444
16.2	沿地球划过的流星	448
16.2.1	流星的制作	448
16.2.2	飞行路径的设置	450
16.3	晚间报道标版 Logo 的制作	454
16.3.1	制作标版 Logo	454
16.3.2	设置多维次物体材质纹理	456
16.4	动画的设置调整	460
16.4.1	旋转的地球	460
16.4.2	摄像机动画	461
16.4.3	飞入镜头的文字	463
16.4.4	划过文字的镜头闪光	464
16.5	在 Video Post (视频合成器) 中添加特效	465
16.5.1	添加项目	467
16.5.2	特效的生成	468
16.6	渲染输出	475
16.7	复习题	476

第 1 章 初识 3DS MAX 5

教学目标:

“工欲善其事，必先利其器”。

在本书的开始部分，我们先用一章的篇幅来简要地介绍一下 3DS MAX 5 的启动以及在 3DS MAX 5 中的正确操作方法，并通过一个简单的小例子来熟悉 3DS MAX 5 的功能模块。

教学重点与难点:

1. 了解 MAX 5 工作的方法
2. 在 MAX 5 中一些特殊的操作方法
3. 对象的创建与编辑
4. 动画的设置
5. 动态材质的制作

1.1 安装和启动

对于初次使用 3DS MAX 5 软件的用户来说，软件的安装也是非常重要的。在本节中我们将通过详细的安装步骤来指导用户安装 3DS MAX 5，并在安装完毕后进行 3DS MAX 5 的启动，使得读者可以顺利地按照书中的要求进入 3DS MAX 5 中进行实际应用。

1.1.1 安装 3DS MAX 5

1. 将 3DS MAX 5 的安装光盘插入 CDROM，打开“我的电脑”，双击 CDROM 所在盘符，显示出光盘中的内容，执行 Setup.exe 文件，在弹出的 Choose Setup Program（选择安装项目）对话框中选择第 1 个选项，即可进行 3DS MAX 5 的安装，如图 1-1 所示。

2. 在欢迎窗口中单击 Next（下一步）按钮，进入下一步安装设置中。

3. 接下来将弹出 Software License Agreement（软件许可协议）对话框，同意此协议选择 I accept（我同意），并单击 Next 执行下一步安装。

4. 在接下来的对话框中的 Serial Number（序列号）与 CD Key 输入框中分别输入软件的序列号与 CD Key，并单击 Next 按钮执行下一步操作。

5. 接下来是 User Information（用户信息）的填写，该步骤可以越过，单击 Next 按钮

执行下一步操作。

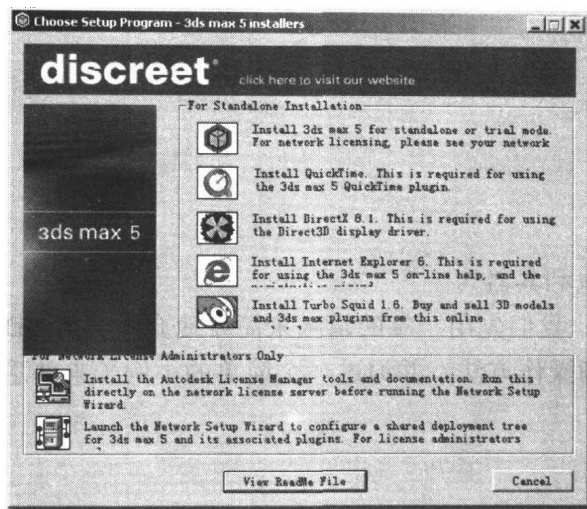


图 1-1 选择安装项目

6. 接下来将是安装文件夹的选择, 选择 **Browse** (浏览) 按钮可以重新设置安装目录, 将软件安装到想要安装的磁盘或文件夹, 默认的安装目录为 **C:\Program Files\discreet\3ds max5**。设置妥当后单击 **Next** 执行下一步操作, 如图 1-2 所示。

7. 在 **Select Installation Type** (选择安装类型) 对话框以默认选项 **Typical** (典型) 安装, 这样安装的组件比较全面一些, 单击 **Next** 按钮执行下一步操作, 如图 1-3 所示。

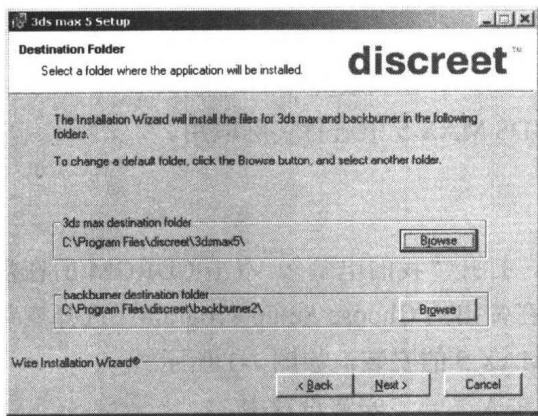


图 1-2 设置文件安装目录

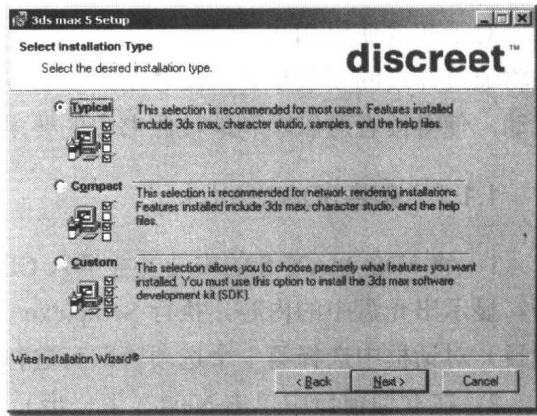


图 1-3 选择安装类型

8. 在接下来的对话框中单击 **Next** 按钮执行下一步操作。此时系统会提示出“正在准备安装”的信息。

9. 接下来系统开始拷贝文件, 你需要等待一段时间。文件拷贝完毕后, 单击 **Finish** 按

钮完成安装,如图 1-4 所示。

10. 当完成安装后,系统会自动打开一个对话框,询问你是否重新启动你的计算机,如图 1-5 所示,这时你可以选择“**Yes**”,重新启动计算机,以便设置生效。

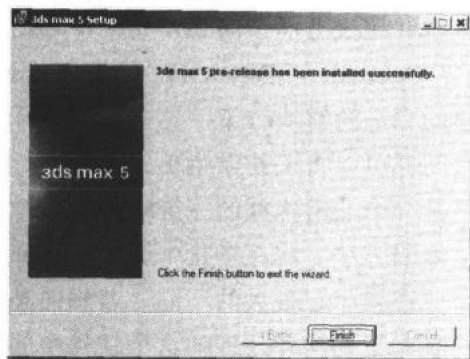


图 1-4 完成安装图

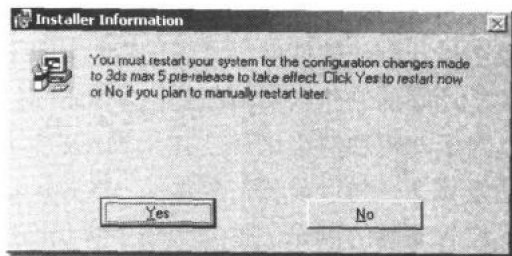


图 1-5 询问是否重新启动你的计算机

1.1.2 启动 3DS MAX 5

既然我们要学习这个软件,就必须打开这个软件,那么怎样开启并运行这个软件呢?

启动 3DS MAX 5 的步骤如下:

1. 在 Windows NT 或 Windows 98/2000 中将鼠标移动至屏幕左下角,然后单击  图标,并将鼠标移动至  图标上,这时出现程序列表。

2. 在出现的程序列表中选择 discreet>3DS MAX 5>3DS MAX 5。

另外一种方法比较方便快捷,那就是在你的桌面中直接双击 3DS MAX 5 的快捷图标



,即可启动 3DS MAX 5。

提示: 在我们所使用的计算机的桌面上会有一个  图标,该图标是在安装 3DS MAX 5 时,系统自动在桌面上创建的一个快捷运行方式。

1.2 MAX 5 的工作方法

熟悉使用 3DS MAX 5 的用户可以很快适应 3DS MAX 5 的工作方式,3DS MAX 5 提供了强大的三维创作能力,熟练地掌握它,可以快速制作出专业的具有高品质的造型,照片级静态图像,以及优秀的动画影片。

在这一节中我们将主要介绍 3DS MAX 5 的基本使用方法,以了解三维动画的制作流程。