

3D Studio MAX R3进阶教程



[3D Studio MAX R3进阶教程_下载链接1](#)

著者:郝志跬

出版者:北京希望电子出版社

出版时间:2000-01

装帧:平装

isbn:9787900031181

内容简介

这是一本关于3DStudioMAXR3的进阶教程。本书的作者较长时期从事图形图像方面的教学工作，本书是他多年工作的经验积累。3DStudioMAXR3是当今国内外广为流行的三维动画

制作软件。本书由16章构成。第1章和第2章介绍3DStudioMAXr3的主要功能和PC图形工

作站的配置。第3章到第9章通过制作乒乓球馆、比赛场、乒乓台、礼花和飞机等实例，介绍

三维建模的基本方法和技巧。第10章到第13章通过制作兔子、长颈鹿和马的模型，学习多边

形建模和面片建模技术。第14章和第15章介绍兔子和乒乓球的动画制作过程。第16章介绍外

部插件的使用。

本书通过大量实例教读者学习和掌握3DStudioMAXR3的功能及其使用方法。全书图文并茂，实用性强，范例讲解详细，适用于三维动画、多媒体制作人员，美术院校美术专业和高校

相关专业的师生以及社会相关领域的工作人员作为中级培训教材或自学指导书。

本书配套光盘内容包括：1本书的范例文件及相关材质；2.经典动画、经典图库和室内外建

筑效果图。

作者介绍:

目录: 目录

前言

第1章 简介

1.1奇光异彩的3DStudioMAXR3

1.1.1崭新的工作室流程设计

(StudioWorkflow)

1.1.2个性化的工作界面 提高生

产力

1.1.3更具威力的渲染引擎

1.1.4OrganicModeling——快速完成

几何体的建模

1.1.5NURBS建模功能——更快速、
更有效

1.1.6 市场上的游戏玩腻了 索性自
己来做

1.1.7 全新的人物动画功能，你不会
害“MAYA红眼病了吧

1.1.8用3DStudioMAX做影视动
画——增强的动画功能

1.2本书的组织

1.3关于3D图形的网站

第2章 准备及运行

2.1配置一台PC图形工作站

2.23DStudioMAXR3 的主要
工具条

2.33DStudioMAXR3快捷键
一览表

2.4剧本的编写

第3章 乒乓球馆的制作

3.1模型的制作

3.2简单材质的运用

3.3灯光的运用

小结

第4章 室内乒乓球赛场

4.1搭建室内乒乓球馆

4.1.1制作天花板

4.1.2建造金属网架

4.1.3创建墙体

- 4.1.4绘制墙角线
- 4.1.5制作地面
- 4.1.6绘制壁画
- 4.1.7建立看台
- 4.1.8绘制中间广告牌
- 4.2照明技术
- 4.3渲染特殊效果技术
- 4.4材质的调整
 - 4.4.13DStudioMAXR3提供的10种材质类型
 - 4.4.23DStudioMAXR3提供的32种程序化的贴图
- 4.5给做好的模型赋予不同的材质
 - 4.5.1给顶部的金属网架赋予金属材料
 - 4.5.2给金属网架上的玻璃加入一种材质
 - 4.5.3给顶赋予Gradient材质
 - 4.5.4给墙赋予红色涂料
 - 4.5.5给筒灯赋予发光材料
 - 4.5.6给地板赋予镜面反射材料
 - 4.5.7给广告牌赋予材料
 - 4.5.8给墙壁上的画赋予材料
- 4.6活用XRefs，与你的同事并肩作战
- 小结

第5章 乒乓球台及乒乓球拍的制作

- 5.1乒乓球台的制作
 - 5.1.1制作球台表面
 - 5.1.2制作球网
 - 5.1.3球网钩的制作
 - 5.1.4球台腿的制作
- 5.2乒乓球拍的制作
 - 5.2.1球拍面的制作
 - 5.2.2球拍柄的制作
- 小结

第6章 绚丽多彩的礼花

- 6.13DStudioMAXR3中的粒子系统
- 6.2基础礼花的制作
- 6.3高级礼花的制作
- 6.4进行后期光效处理
 - 6.4.1关于LensEffectsGlow的介绍
 - 6.4.2给礼花加入LensEffectsGlow效果
- 小结

第7章 做一只彩气球

- 小结

第8章 要飞机，自己“造”

- 8.1用Box制作飞机
- 8.2拉伸方框的面
- 8.3创建座舱
- 8.4创建前排气口

- 8.5增加翅膀
- 8.6建立后排气口
- 8.7创建尾舵
- 8.8调整机身
- 8.9创建引擎
- 8.10不断修改
- 8.11赋予材质

小结

第9章 拥有一架自己的飞机

- 9.1机身部份的制作
 - 9.1.1Loft01的制作
 - 9.1.2Loft02的制作
 - 9.1.3Loft03的制作
 - 9.1.4 Loft04的制作

小结

第10章 利用多边形建模技术制作卡通兔子（选手）

- 10.1卡通兔子的制作
 - 10.1.1制作卡通兔子的头部
 - 10.1.2制作卡通兔子的身体模型
 - 10.1.3创建五个手指
 - 10.1.4创建胳膊及腿
 - 10.1.5使卡通兔子的所有网格面塌陷成单一的皮肤

小结

第11章 长颈鹿Bob的制作

小结

第12章 用NURBS建模方法制作马（观众）

- 12.1马的头部模型制作
- 12.2马的身体模型制作
- 12.3马腿的制作
- 12.4完成马的整体

小结

第13章 让卡通兔子动起来

- 13.1启动骨骼系统（两种方法）
 - 13.1.1第一种创建骨骼的方法
 - 13.1.2第二种创建骨骼的方法
 - 13.1.3使用略图视窗来链接和重命名
 - 13.1.4为整个骨架建立虚拟体
 - 13.1.5将虚拟体链接到足部
- 13.2用Skin编辑修改器结合兔子的骨骼
 - 13.2.1给兔子加入Skin编辑修改器
 - 13.2.2调整skin封套
- 13.3兔子行走的动画
 - 13.3.1创建走路轨迹
 - 13.3.2改变旋转关键帧的tension（张力值）
 - 13.3.3制作手臂和身体的动画
 - 13.3.4用块控制器重复轨迹的循环
- 13.4加入现实中的辅助运动
 - 13.4.1用Flex编辑修改器加入辅助

运动

小结

第14章 MorPher动画

14.1建立嘴部的控制句柄

14.2利用表达式来控制控制句柄

14.3建立嘴部口形

14.4制作Morpher动画

小结

第15章 乒乓球的动画

15.1移动乒乓球产生动画

15.2控制运动节点调整一段动画

15.3制作一虚拟物体带动乒乓球的运动

小结

第16章 3DStudioMAX的外部插件Tree

Factory

16.1TreeFactory（造树工厂）的

基本树型

16.2制作一棵棕榈树

小结

附录 关于光盘的使用说明

• • • • • ([收起](#))

[3D Studio MAX R3进阶教程_下载链接1](#)

标签

评论

[3D Studio MAX R3进阶教程_下载链接1](#)

书评

[3D Studio MAX R3进阶教程 下载链接1](#)