

《3D Studio MAX R3进阶健

图书基本信息

书名：《3D Studio MAX R3进阶教程》

13位ISBN编号：9787900031181

10位ISBN编号：7900031189

出版时间：2000-01

出版社：北京希望电子出版社

作者：郝志踣

页数：256

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

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。

书籍目录

目录

前言

第1章 简介

1.1 奇光异彩的3D Studio MAX R3

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

1.1.4 Organic Modeling 快速完成几何体的建模

1.1.5 NURBS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3D Studio MAX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

2.2 3D Studio MAX R3 的主要工具条

2.3 3D Studio MAX R3 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

4.4.1 3D Studio MAX R3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

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

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com