

3D Studio MAX R3.0

3D Studio MAX R3.0

## 本书特色

- 彩色图文导读
- 独特创意解析
- 丰富实例介绍
- 密集技巧传授

最新

# 3D Studio MAX

## 实例通

游易霖 编著

清华大学出版社  
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



# 3D Studio MAX 实例通

游易霖 编著

清华大学出版社

## (京)新登字 158 号

### 内 容 简 介

本书通过 3D Studio MAX 3.0 软件实例介绍如何使用 3D Studio MAX 3.0 以及如何利用软件的新功能完成一些特技效果。

本书的内容基本上以实例为主, 首先介绍 3D MAX 3.0 的新特色、新功能以及最新的界面, 然后通过 11 个 3D MAX 的实例, 详细阐述了最基本的部件造型、材质设置、渲染运用, 到自创模型、设置动画等高级技巧, 使读者能触类旁通, 举一反三。

本书采用独特的讲解方式, 每一章节均有完整的创意解析、前期规划、模型制作、材质设置、动画合成, 使读者能很快了解其制作流程, 适合中、高级用户学习使用。

本书中文繁体字版(原书名为 3D Studio MAX R2.5 鲜意念), 由台湾松岗电脑图书资料股份有限公司出版, 1999。本书中文简体字版及版本升级工作经台湾松岗电脑图书资料股份有限公司授权由清华大学出版社出版, 2000。任何单位或个人未经出版者书面允许不得用任何手段复制或抄袭本书内容。

### 图书在版编目(CIP)数据

3D Studio MAX 实例通/游易霖编著.-北京: 清华大学出版社, 2000.8

ISBN 7-900617-50-7

I. 3… II. 游… III. 三维-动画-图形软件, 3D Studio MAX IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 34496 号

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

出 版 者: 清华大学出版社(北京 清华大学学研大厦, 邮政编码: 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 刘小峰

印 刷 者: 北京市清华园胶印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21.25 插页: 6 字数: 509 千字

版 次: 2000 年 11 月第 1 版 2000 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-900617-50-7

印 数: 0001~6000

定 价: 39.80 元

# 序

3D 动画在商业用途上的应用时日，并不算太长，但却引起了很大的反响！原因很简单，因为这种创作媒介，使许许多多创作者具有丰富的想像空间，为他们提供了更宽广的创作时空。

整个媒体市场，因为它而变得波涛汹涌，气象万千。只要脑中存有意念，拥有创意，就能在 3D 的世界里，驰骋于创意的疆场。通过使用电脑软件，可以让已绝迹的或未来的事物鲜活地雀跃在眼前。这从无到有的创作喜悦，非亲自涉入才可体会。这撼动人心的新创作媒介，就看创作者如何来运用它了。

“简单”，也同样能有美感，也可以使人诧异！对于初学 3D 动画的爱好者来说，使用软件本身已经预设的造型来作练习，可以很快地进入状态。所谓“师父引进门，修行看个人”和在中药里的所谓“药引子”都是强调后续创造力。拥有趣味创意的 3D 动画，才会拥有自我的生命！

本书从创意出发，通过从内设的基础模型制作到创造新模型、建立灯光、设置动态、赋予纹理贴图等一连串的实例解说，让有心学习者不再受到“3D 软件好难学”的刻板印象限制，而打算去一窥 3D 世界究竟，让更多的人进入这充满创意与挑战十足的 3D 世界。

写一本书是不容易的，尤其是写一本“自己想写的书”就更不容易。为了能够实现理想，必须坚持下去并有所付出。想法非常单纯——希望对读者能有实质性的帮助。在本书完稿时，我深切地感谢诸多好友的帮忙，正是由于他们不断地支持和鼓励，才使得本书得以完成，本人对此不甚感激。

编者

1998.11.1

# 本书特色

- 彩色图文导读

上千张自屏幕截取的范例图，全部采用彩色印刷，按图操作索骥，配合口语化的写作方式，由基础到进级的循序渐进练习，引导读者，可以快速而有效地了解 3D 动画世界。

- 独特的创意解析

本书每一章节均有完整的创意解析，从构图、色彩的设置，脚本规划，使读者了解动画的基本结构，如何开始？如何执行？如何完成？全套完整的制造流程，能使读者作全面性的创意思考。

- 丰富的实例介绍

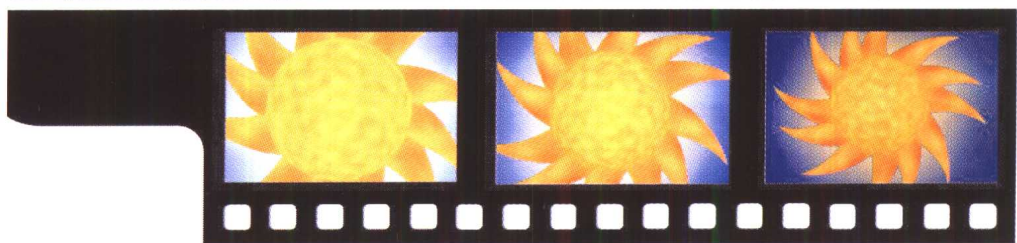
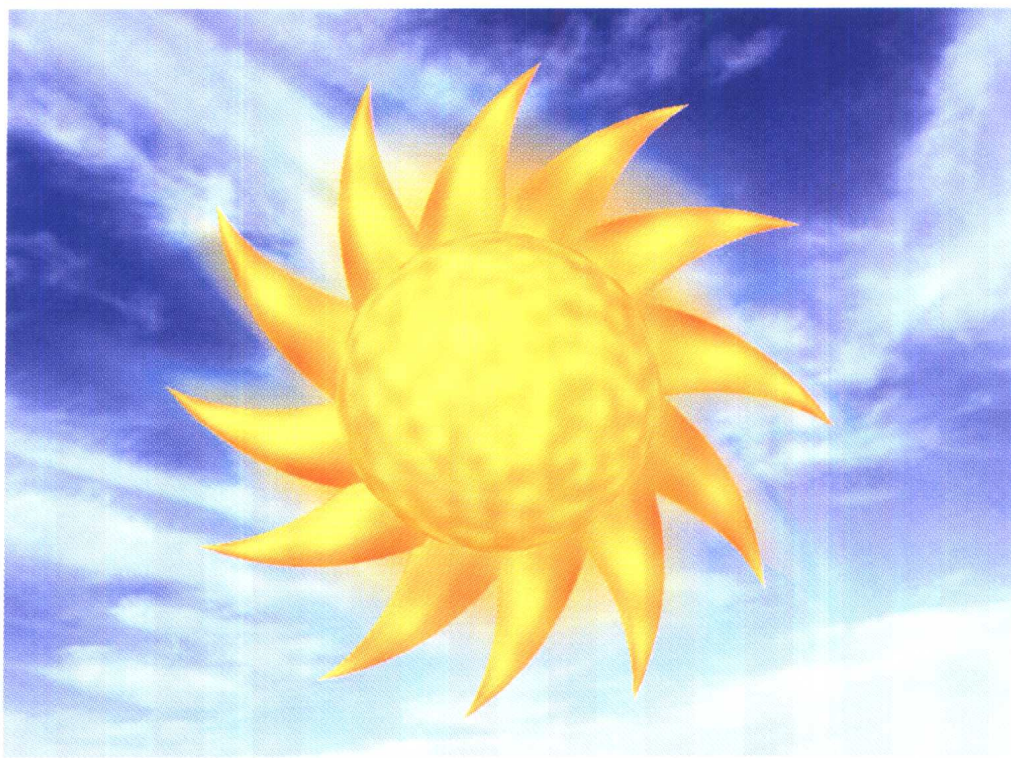
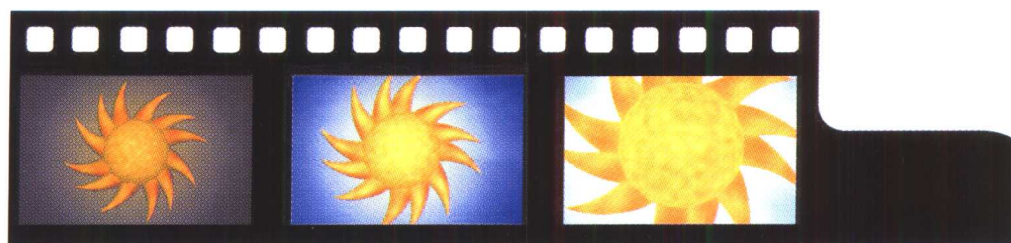
本书每一章节皆各自独立，读者选择所需要的章节来进行练习。本书还附有光盘，内含各章节所需的文件及完成图，读者可随时查阅，参照练习。

- 密集技巧传授

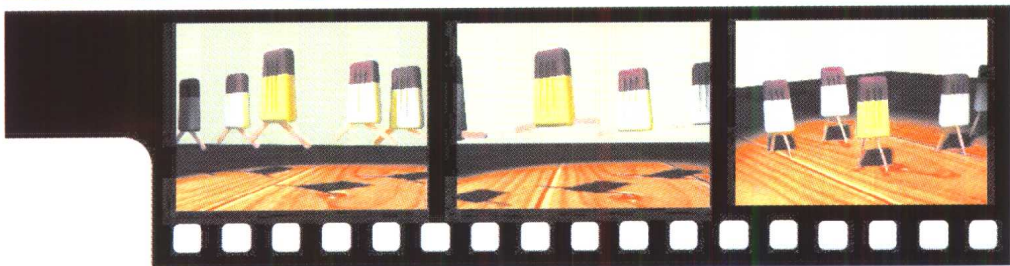
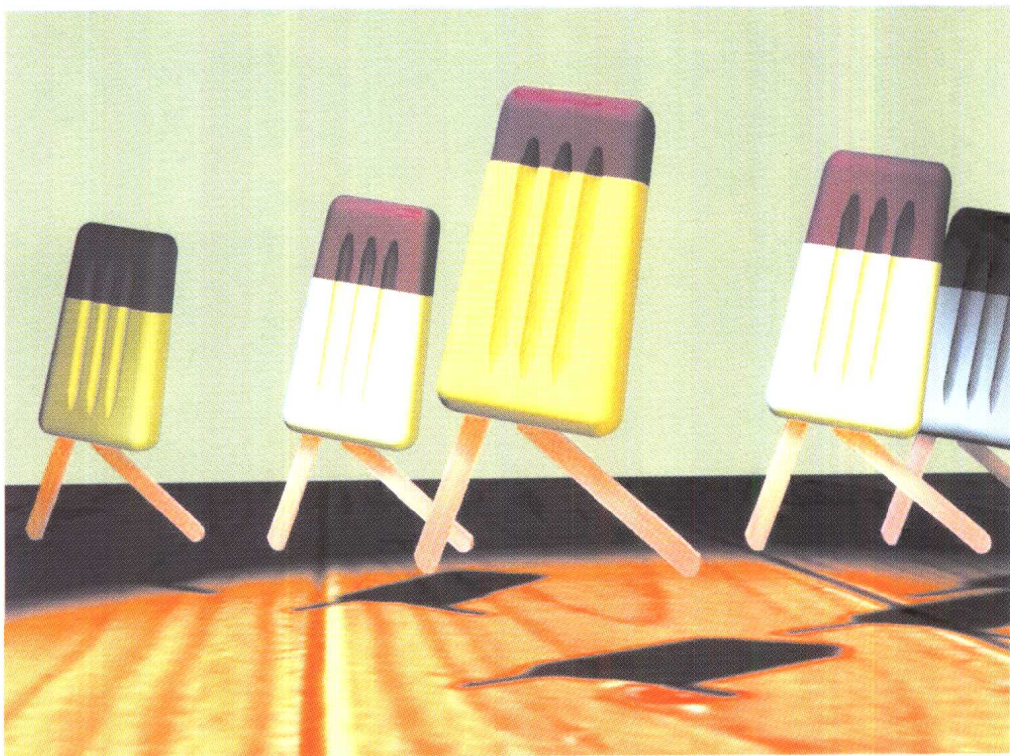
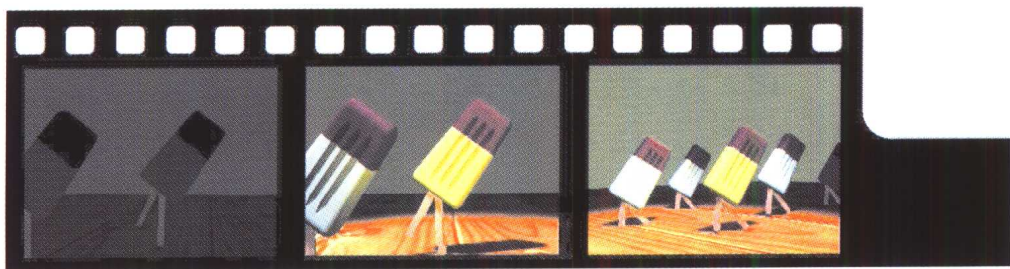
由最基础的对象造型、材质设置、渲染运用到自我创造模型，设置动态等高级技巧，将一一加以解析说明，使读者触类旁通，进步千里。

- 入门宝典、练功手札

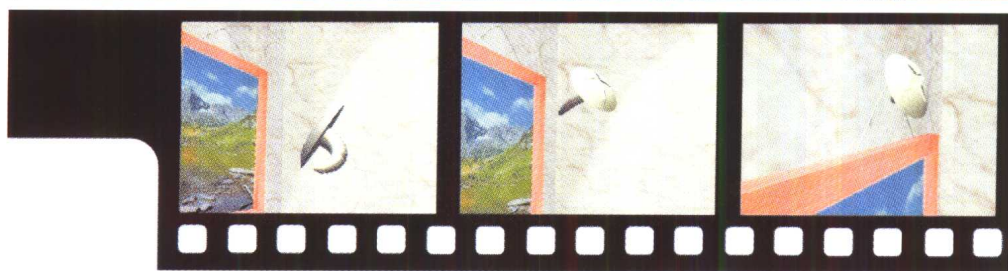
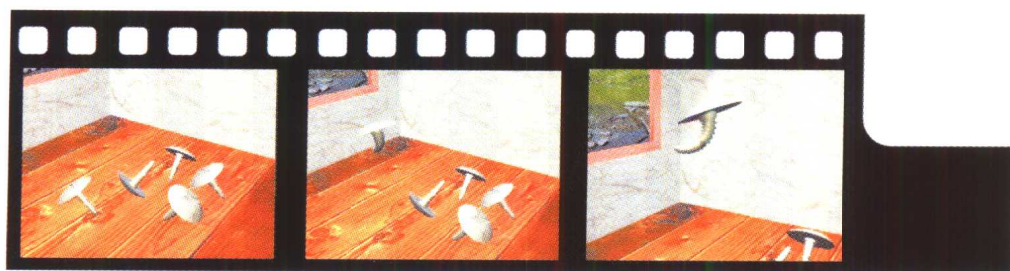
本书以 MAX 3.0 为基本软件，作最新功能的介绍，使读者一边学习，一边熟练地制作出动画。新读者借助于本书，可以快速了解 3D MAX 灵活的结构，超强的功能；而已经熟悉软件操作的读者，则通过本书精彩的范例解说，可快速提高自我设计能力。



本例制作过程见第 1 章

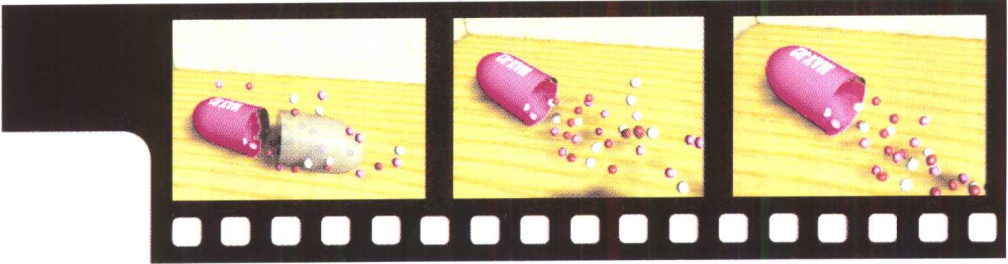
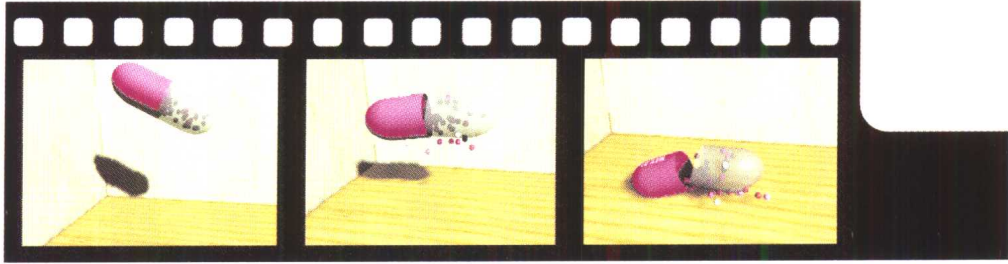


本例制作过程见第2章

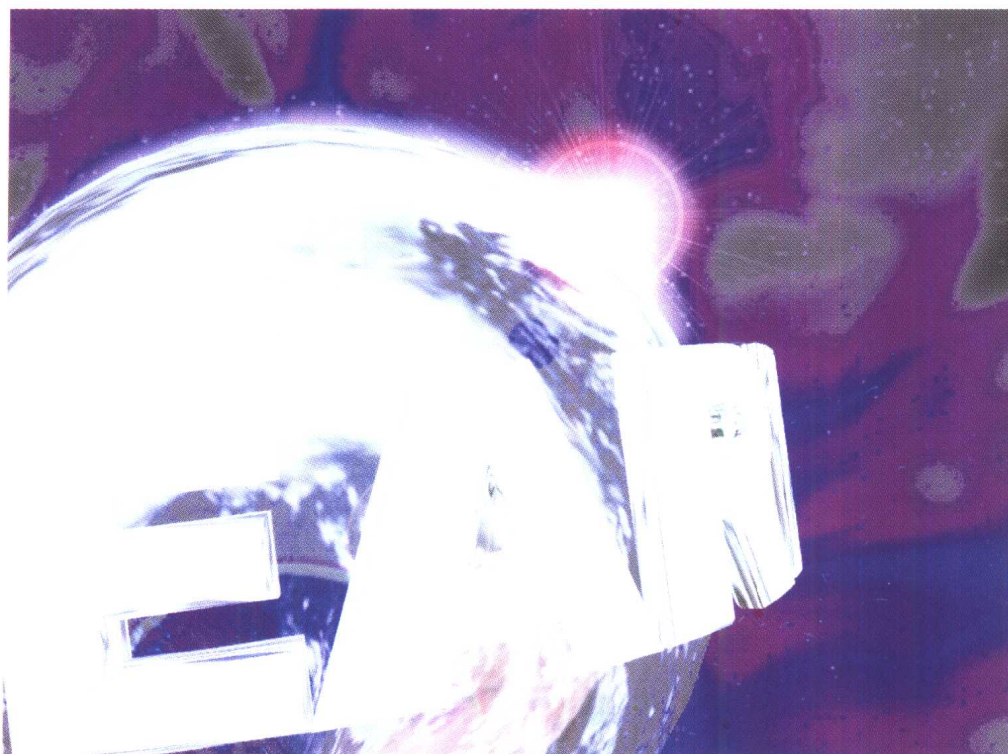


本例制作过程见第 3 章

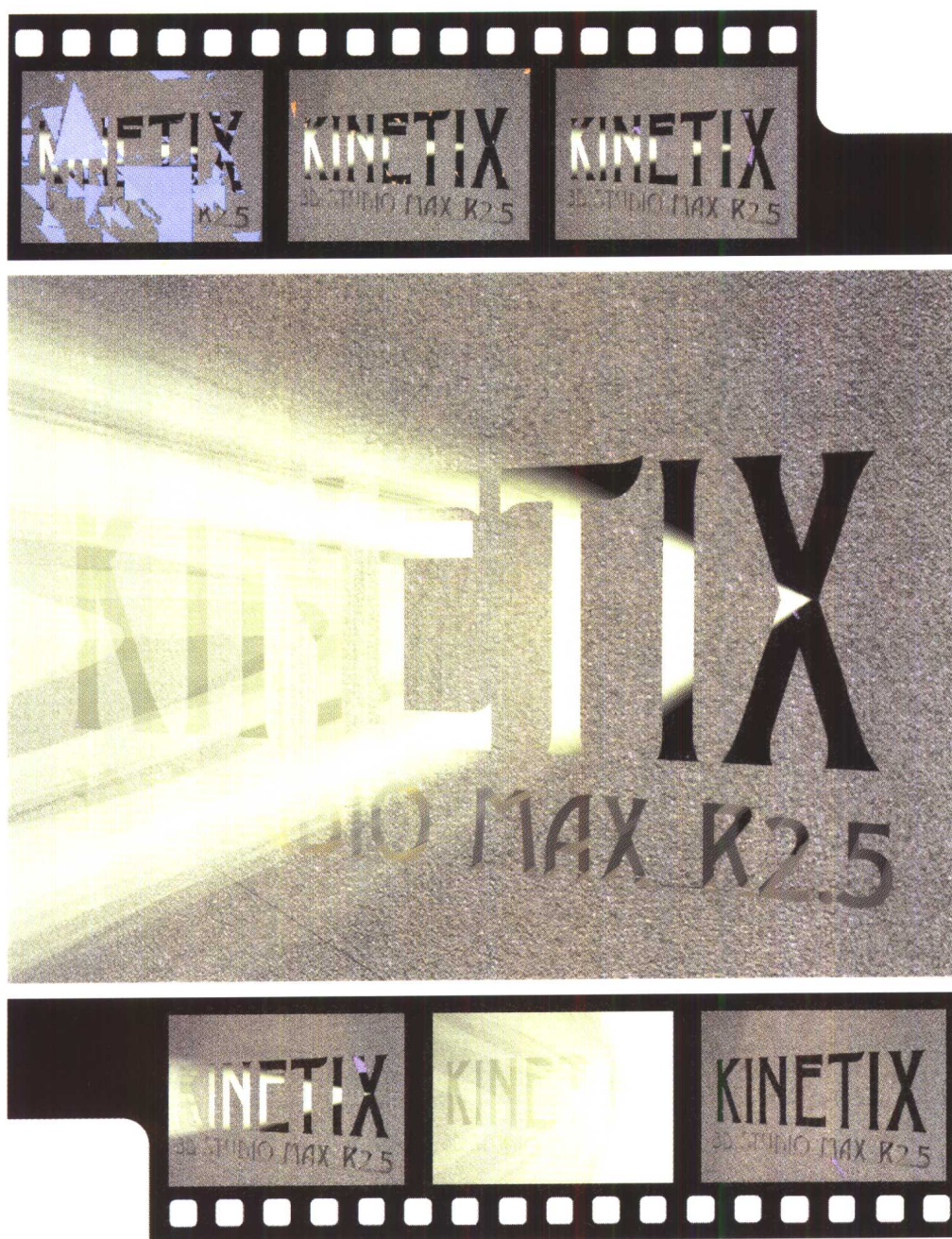




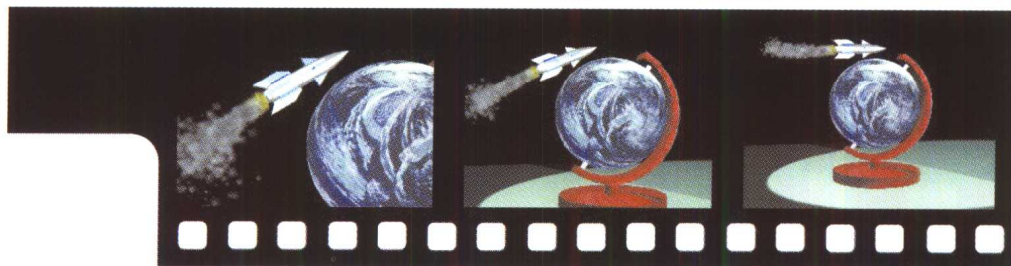
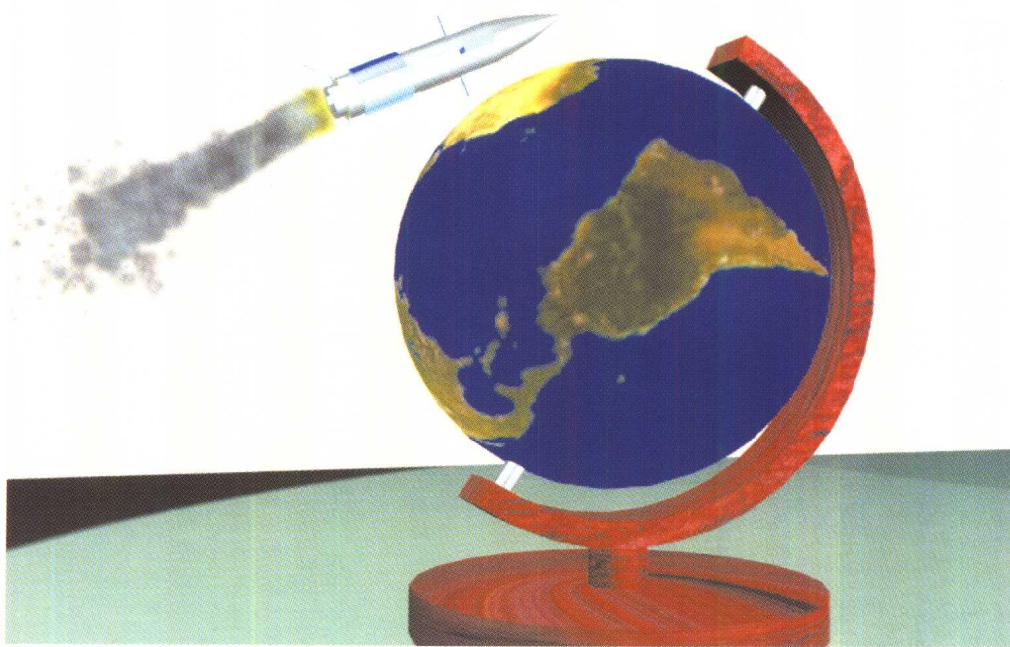
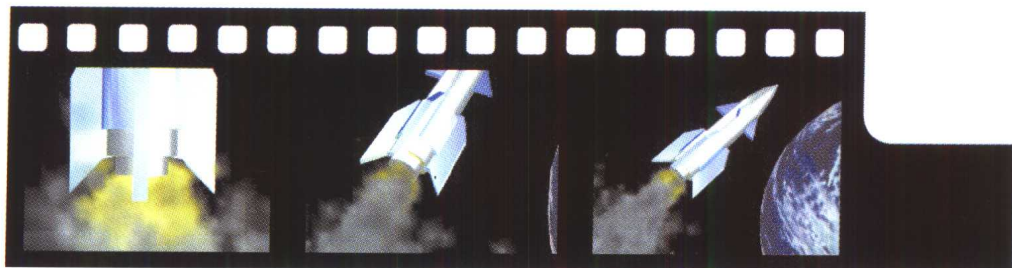
本例制作过程见第 4 章



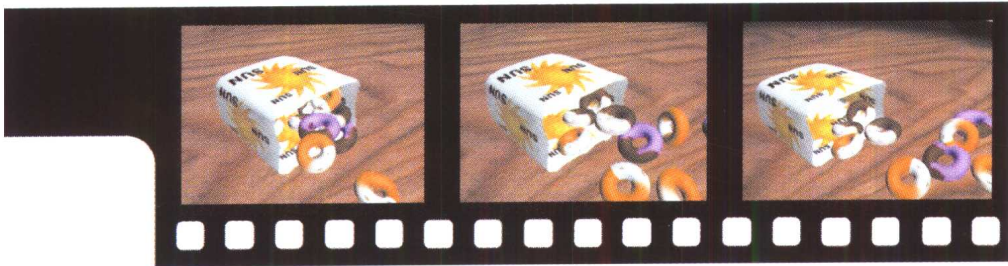
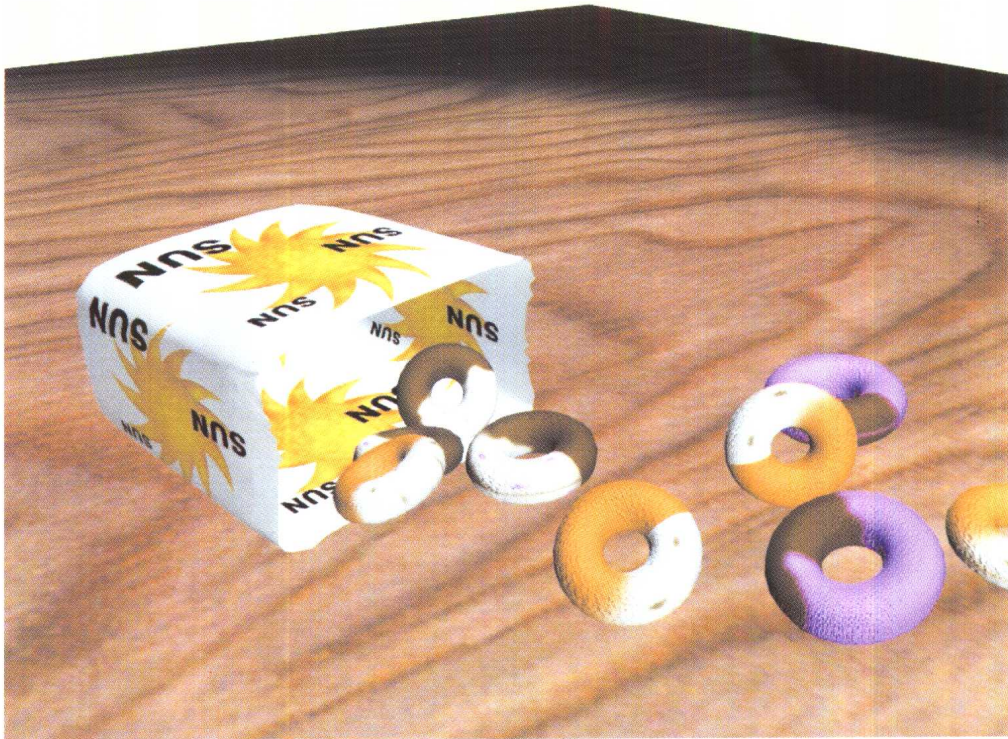
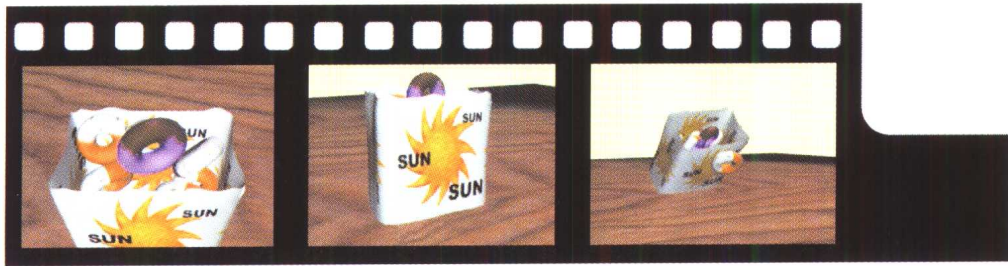
本例制作过程见第 5 章



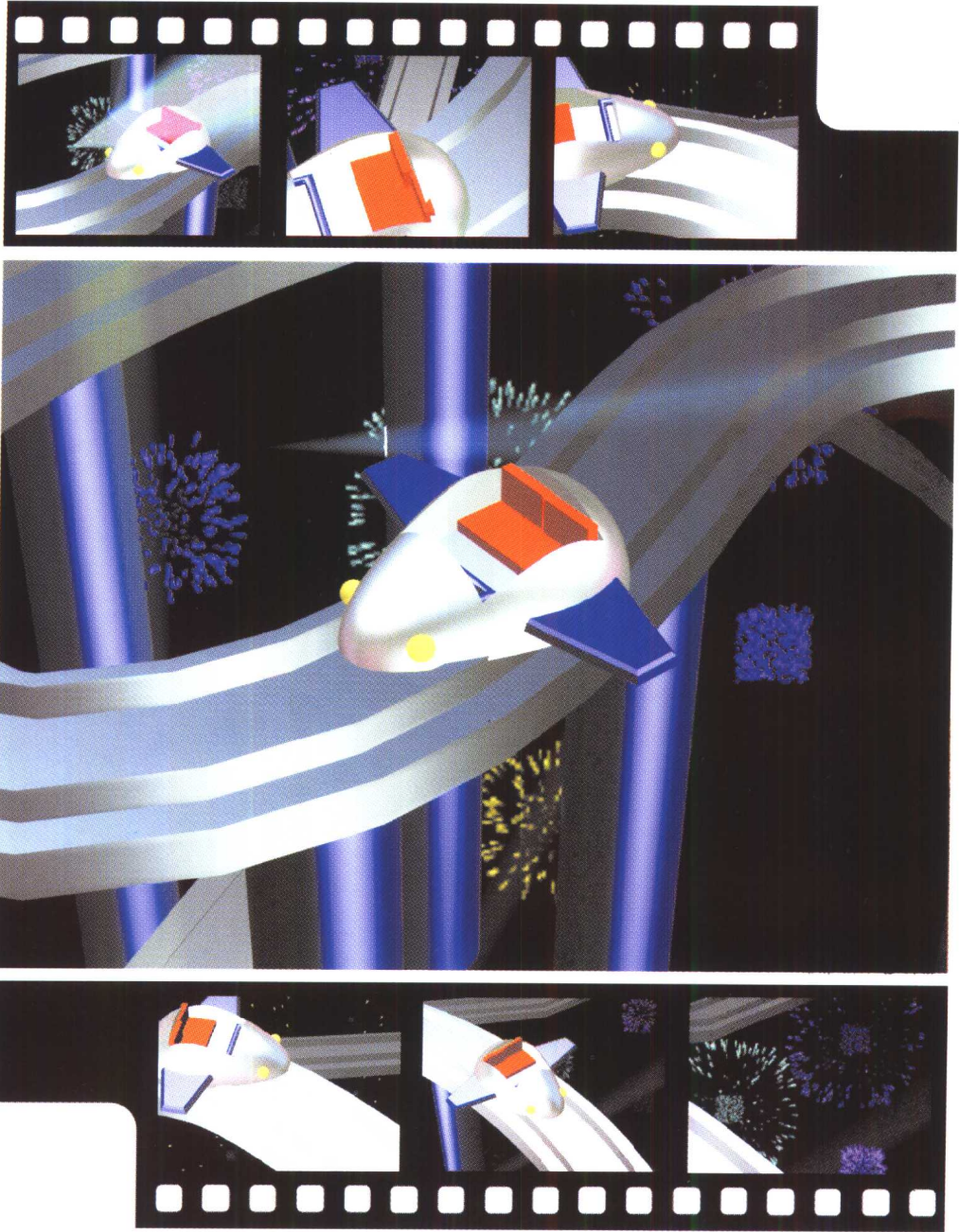
本例制作过程见第6章



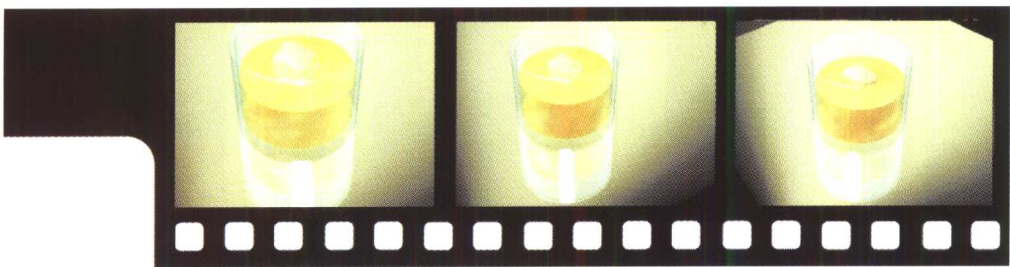
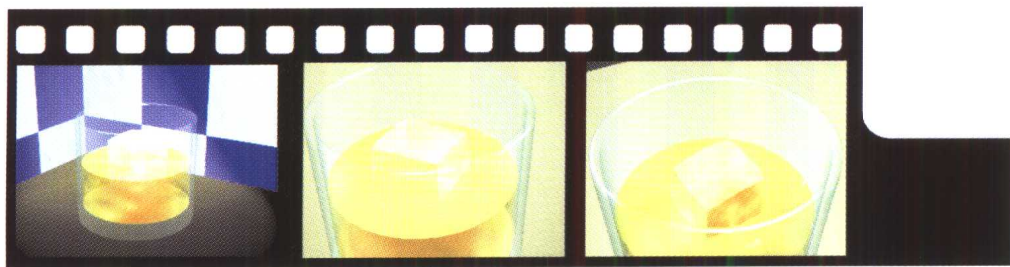
本例制作过程见第 7 章



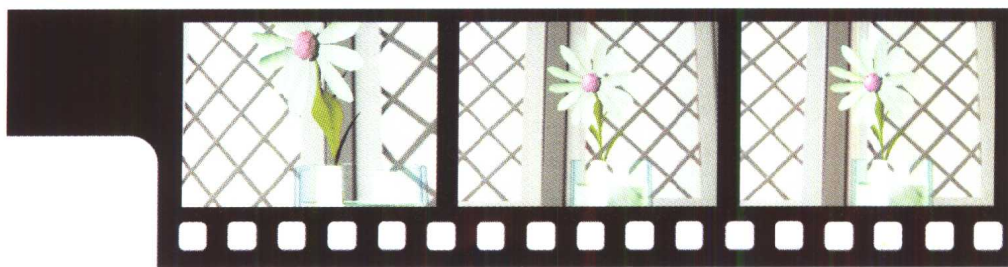
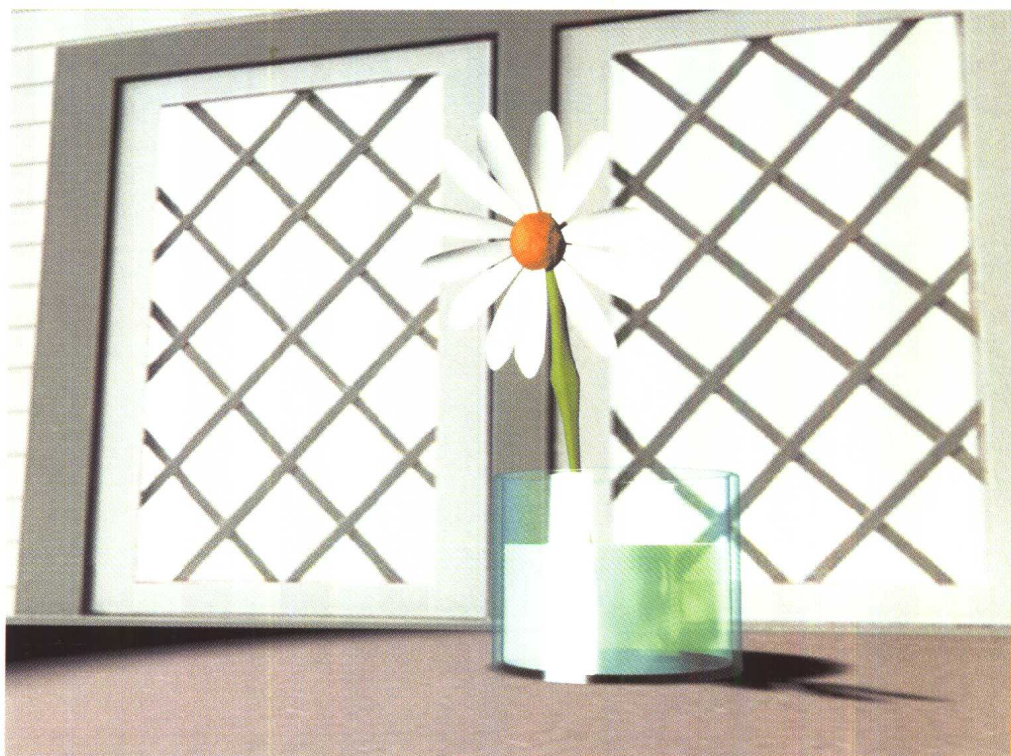
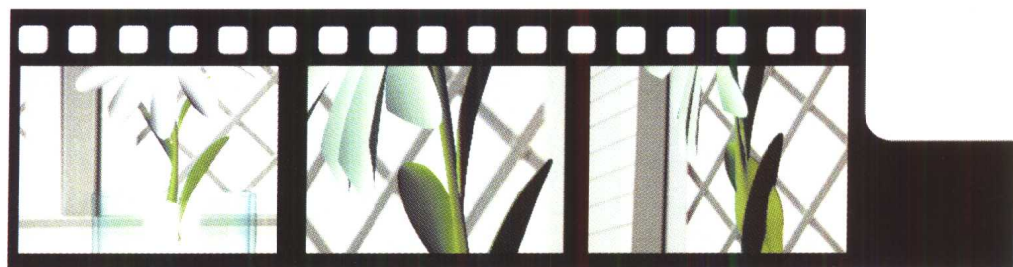
本例制作过程见第 8 章



本例制作过程见第9章

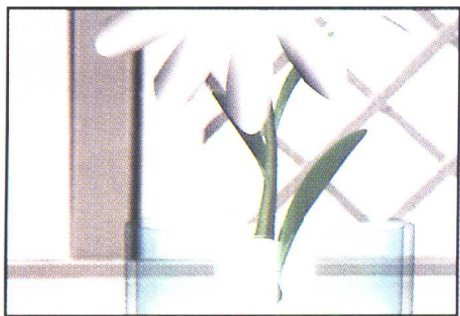


本例制作过程见第 10 章

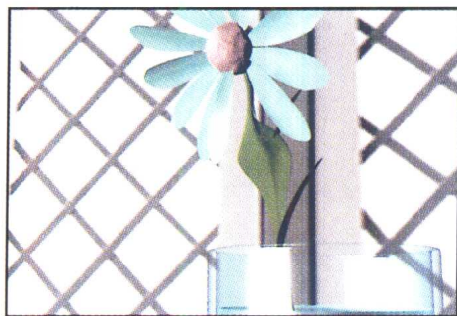


本例制作过程见第 11 章





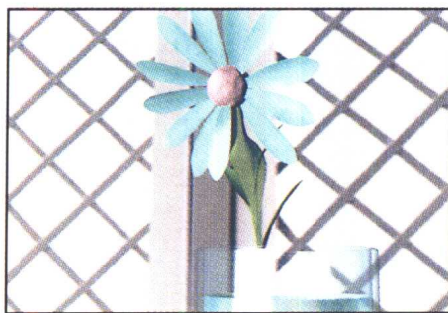
(第 0 帧动画)



(第 40 帧动画)



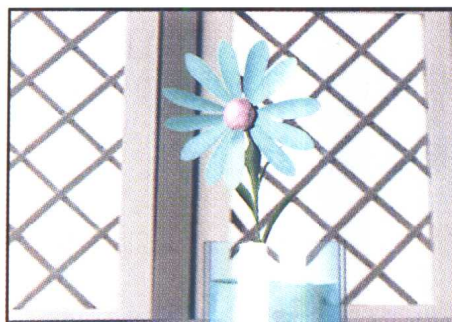
(第 20 帧动画)



(第 50 帧动画)



(第 30 帧动画)



(第 60 帧动画)