

全彩精印

3D Studio Max R3.X

宝藏探索 进阶篇

梦幻艺术工作室 编著



KINGS
Information



海洋出版社



本书附光盘

3D Studio Max R3.X

宝藏探索 进阶篇

梦幻艺术工作室 编著

2001/05

海洋出版社

2001年·北京

版权声明

文魁资讯股份有限公司授予海洋出版社在中华人民共和国境内的中文专有出版发行权。未经许可,不得翻印或者引用、改编书中任何文字和图片,违者必究。

图书在版编目(CIP)数据

3D Studio Max R3.X 宝藏探索. 进阶篇 / 梦幻艺术工作室编著. —北京: 海洋出版社, 2001. 1

ISBN 7-5027-5179-3

I . 3... II . 梦... III . 三维 - 动画 - 图形软件, 3D Studio MAX R3. X IV. TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第83870号

图字: 01-2000-3548号

海洋出版社 出版发行

(100081 北京市海淀区大慧寺路8号)

<http://www.oceanpress.com.cn>

北京汇元统一印刷有限公司印刷 新华书店发行所经销

2001年1月第一版 2001年1月第一次印刷

开本: 787 × 1092 1/16 印张: 39.25

字数: 785千字 印数: 1-5000册

定价: 108.00元(全彩)

海洋版图书印、装错误可随时退换

商标声明

本书所提之各注册商标分属各注册公司所有，不再一一声明。

本书若附有光盘，内含的共享软件或公用软件，其著作权属原开发厂商，请于安装后详细阅读各工具的授权和使用说明。

本书作者和出版商仅收取光盘的制作成本，内含软件为随书赠送散布推广之用，与光盘中各软件的著作权和其他利益无涉。如果在使用过程中因软件所造成的任何损失，与本书作者和出版社无关。

出版说明

本书版权（中文繁体字版）是由台湾文魁资讯股份有限公司提供。由于海峡两岸计算机科技术语的译名不一致，因此，在出版中文简体字版的时候，对正文中的术语进行了转译。基于书中的屏幕显示图采用照相制版方式，其中文字仍为繁体字，有关专业术语亦未转译过来。为便于读者阅读查对，现将书中有关术语与文中所有译名对照列出如下。假如本书所附光盘在运行中出现文字乱码，可用转码工具（如《东方快车》、《南极星》……）进行转码，不会影响读者的使用和学习。另外，光盘中的程序范例，为确保程序正常运行，部分计算机术语保留原有用语，假如读者使用时发现与本书中有不同之处，请参考书中的范例和下表。

繁体字版术语

物件
檔案
光碟
滑鼠
選單
命令面版
交談框
游標
工具列

简体字版术语

物体
文件
光盘
鼠标
菜单
命令面板
对话框
光标
工具栏

序

DC、PS2、X-BOX、好莱坞与迪士尼等等“名词”，与我们的生活已经慢慢地衔接在一起，不论提供的是纯娱乐性或是有艺术创作的价值，对我们喜爱艺术的人来说都无法自拔。一生之中的梦想，不都是希望能够让创作站在国际舞台上。

基于这个理念，我们成立了梦幻艺术工作室。我们不论是手绘插图、漫画、电脑绘图、电脑动画、卡通动画与动画教学等等相关于艺术的创作，我们都不放弃也不遗落。当然我们也必须承认，本土创作的价值比不上其他地区，但这一点缺憾，并非可以打断我们的念头，因为艺术家对艺术的执著，可是任何东西也比不上的。当然也不可能会饿肚子，除非您是要纯艺术的表演，这样的话，我们也无法帮得上忙。

此系列的书籍总共有三本，分别依初、中、高级而定，初级书籍一定要买，因为里面有很多的小技巧，而这些小技巧的告知，可以让您省去很多很多的时间，且六大范例更可奠定基础，而中、高级则是介绍一段科技动画的完整制作集，所以里面有许多技术也是不可缺少的。所以无论如何，此一系列不买可惜，一买则不必再花冤枉钱乱买一通。最后我们要传达的是，希望让我们用三本书来帮您完成梦想吧！

梦幻艺术工作室 谨启



1 无穷的宇宙 (一)

- 1-1 拟定草图与物体命名 1-2
- 1-2 星球的模型 1-3
- 1-3 星球的材质与贴图 1-6
- 1-4 灯光与镜头的架设 1-22

2 无穷的宇宙 (二)

- 2-1 环境光的设定 2-2
- 2-2 背景图的设定 2-4
- 2-3 曙光的建立 2-7
- 2-4 动态的制作 2-14
- 2-5 渲染过程 2-21

3 遨游飞翔 (一)

- 3-1 拟定草图与物体命名 3-2
- 3-2 战斗机的建立 3-3
- 3-3 战斗机的材质与贴图(一) 3-104
- 3-4 战斗机的材质与贴图(二) 3-212

4 遨游飞翔 (二)

4-1 灯光与镜头的架设	4-2
4-2 合并文件	4-12
4-3 环境光的设定	4-17
4-4 背景图的设定	4-19
4-5 喷射器的制作	4-23
4-6 动态的制作	4-41
4-7 渲染过程	4-51

5 时光隧道 (一)

5-1 拟定草图与物体命名	5-2
5-2 模型的建立	5-3
5-3 时光隧道的材质与贴图	5-13
5-4 灯光与镜头的架设	5-23

6 时光隧道 (二)

6-1 环境光的设定	6-2
6-2 粒子特效的制作	6-4
6-3 合并文件	6-13
6-4 动态的制作	6-20
6-5 渲染过程	6-38

7

伺机而动（一）

- 7-1 拟定草图与物体命名 7-2
- 7-2 墙壁的建立 7-3
- 7-3 墙壁的材质与贴图 7-22
- 7-4 环境光的设定 7-65

8

伺机而动（二）

- 8-1 合并文件 8-2
- 8-2 灯光与镜头的架设 8-10
- 8-3 火焰特效的制作 8-18
- 8-4 雷电特效的制作 8-30
- 8-5 动态的制作 8-37
- 8-6 渲染过程 8-42

9

最终出击（一）

- 9-1 拟定草图与物体命名 9-2
- 9-2 地板的建立 9-3
- 9-3 地板的材质与贴图 9-9
- 9-4 环境光的设定 9-21

10

最终出击 (二)

- 10-1 合并文件10-2
- 10-2 灯光的架设10-7
- 10-3 火焰弹特效的制作 10-10
- 10-4 雷电特效的制作 10-21
- 10-5 动态的制作10-30

11

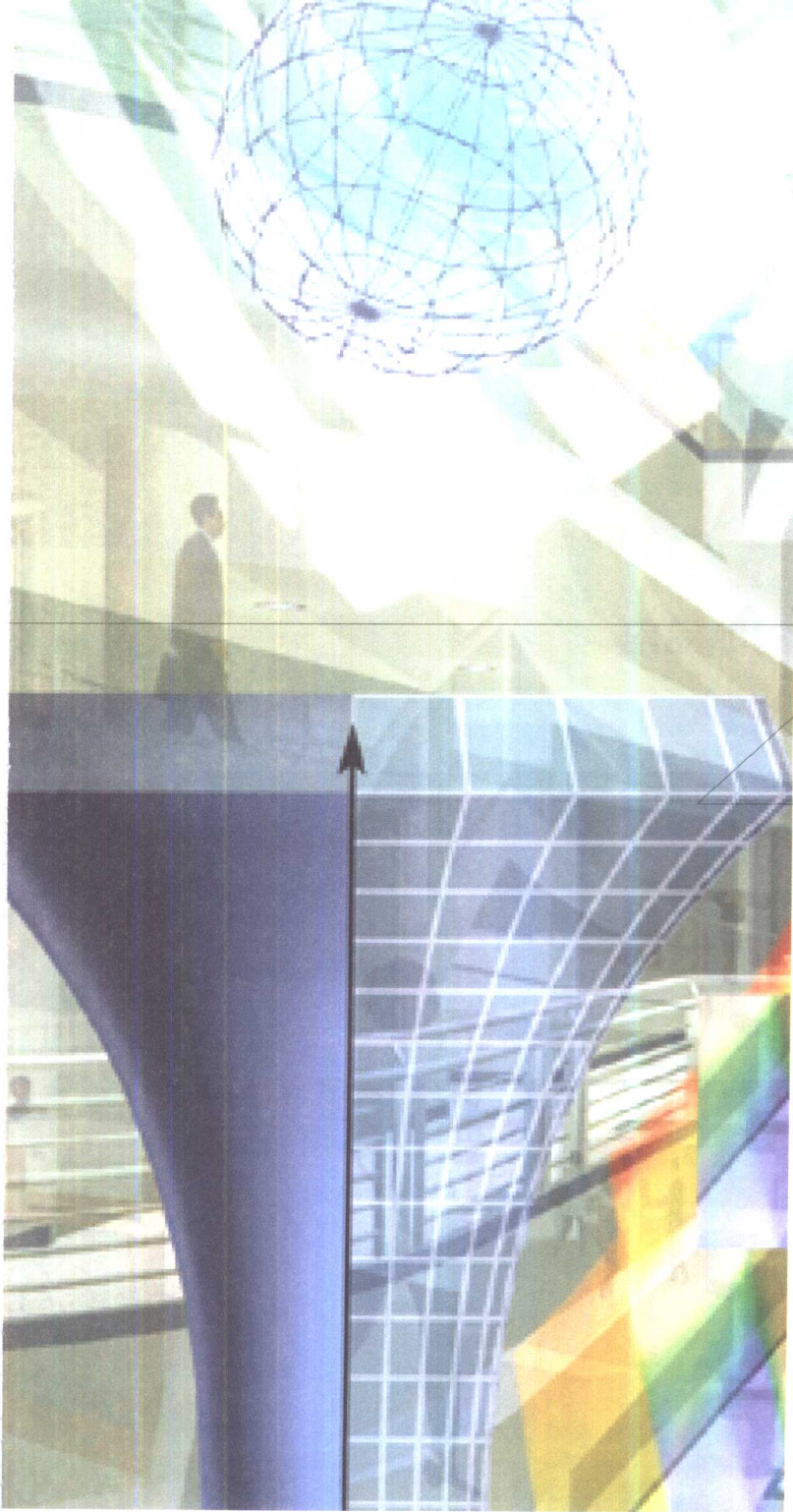
THE END (一)

- 11-1 拟定草图与物体命名 11-2
- 11-2 THE END字体的建立 11-3
- 11-3 THE END的材质与贴图 11-9
- 11-4 灯光与镜头的架设 11-14

12

THE END (二)

- 12-1 环境光的设定12-2
- 12-2 强光的设定 12-4
- 12-3 动态的制作12-8
- 12-4 渲染过程12-11



1

无穷的宇宙 (一)

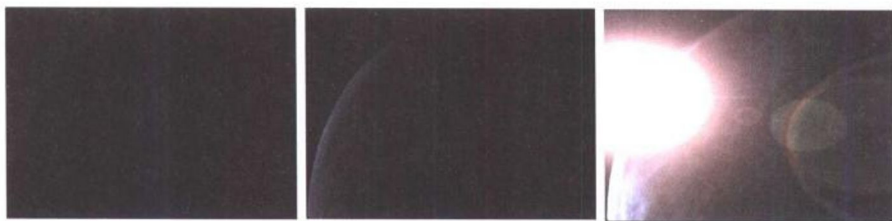


从此处开始，我们就要制作科技性的动画，当然本系列里，除了第一本有许多不同类型的动画之外，其余的两本，都是讲12段科技动画的制作方式，而我们在第二本所安排的内容，有分镜1、分镜4、分镜5、分镜9、分镜10与分镜12。

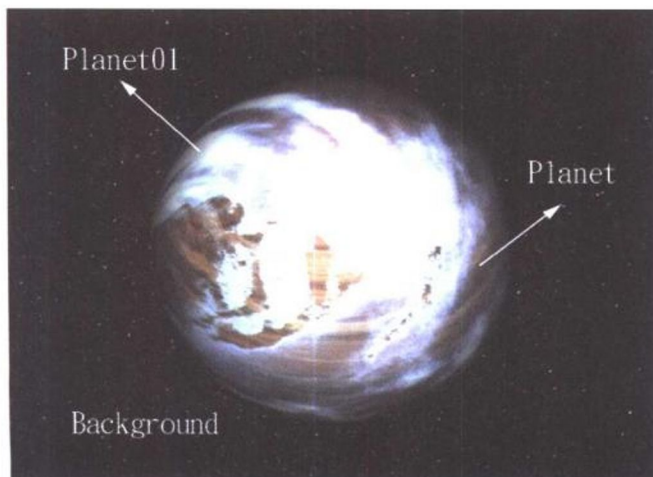
所以您若是要整合这一大段动画的完整性的话，那您必定要再选购第三本，因此基于分类程度的考虑，第二本的制作会比第三本简单一些，所以有些分镜便会跑到第三本来解说，希望您能见谅。

1-1 拟定草图与物体命名

(一) 分镜脚本



(二) 命名

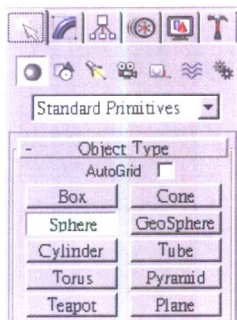


1-2 星球的模型

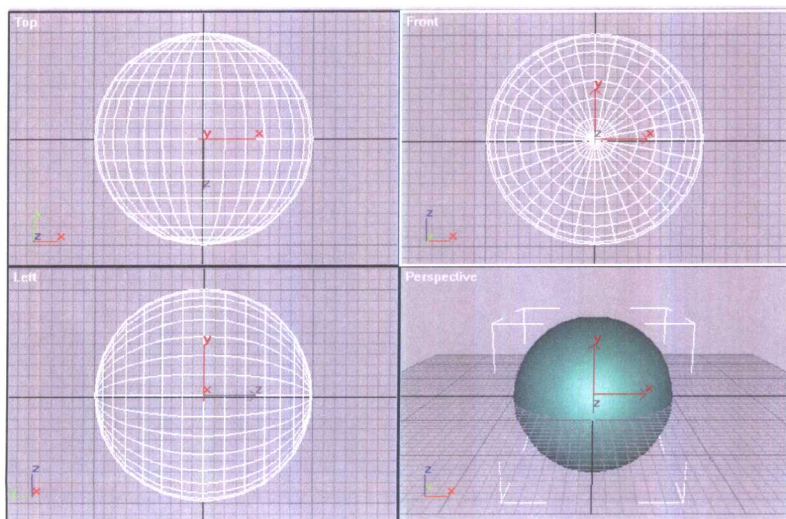
(一) planet 的模型建立

步骤：

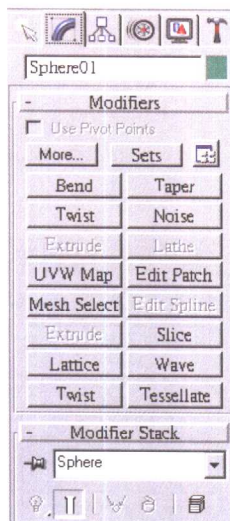
1. 在命令面板里，选择 Create/Geometry/Standard Primitives/Sphere 立体球体。



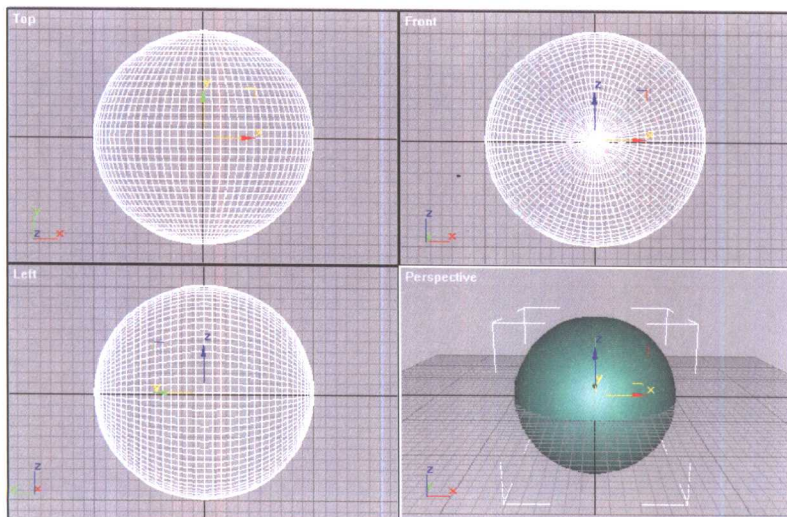
2. 将十字光标移至 Front 视窗的正中央，然后按住鼠标左键不放，拉出一个立体球体。



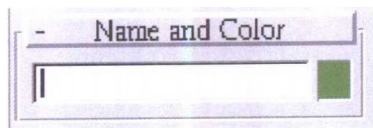
3. 在命令面板里，我们要更改 Sphere 的参数，所以选择 Modify 编辑功能。



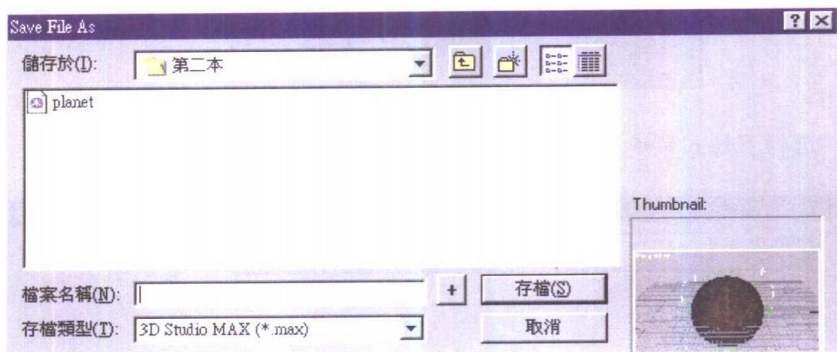
4. 将 Sphere 参数更改为 Radius:100，Segments:80，为的是要将地球放大，所以线段才会设定为 80。



5. 参数都改好后，我们就要命名了，在命名框上键入 planet 等字即可。



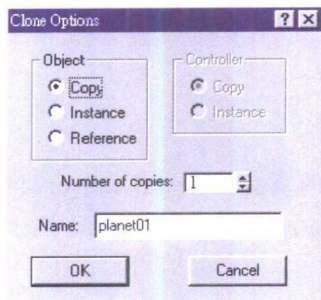
6. 选择下拉式菜单里的 File/Save/Planet.max。

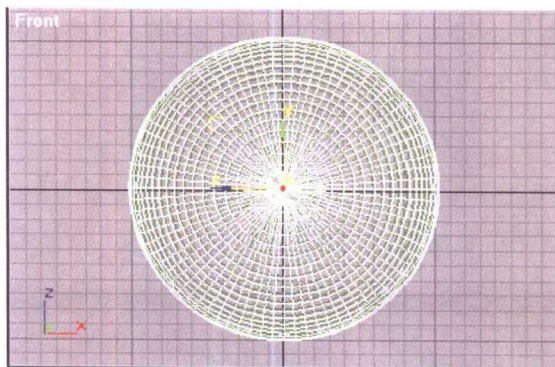


(二) planet 模型的设定

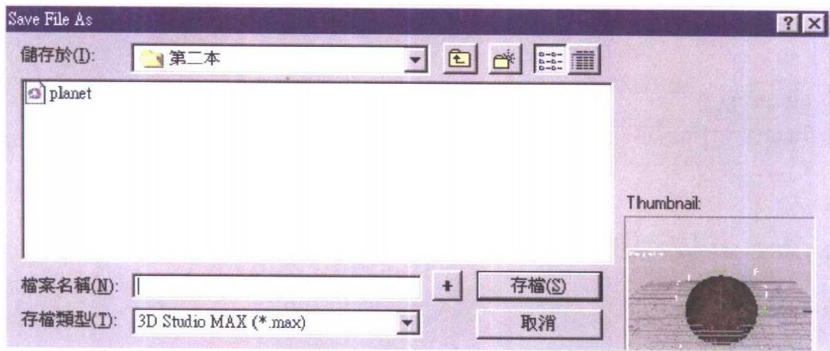
步骤：

1. 在工具栏里选择  Select And Uniform Scale 指令，加上 Shift 键，将 Planet 物体放大至 102% 即可放开鼠标左键。
2. 会出现 Clone Object 的对话框，请选择 OK 离开，即可复制出另外新的物体。





3. 选择下拉式菜单里的 File/Save/Planet.max 。



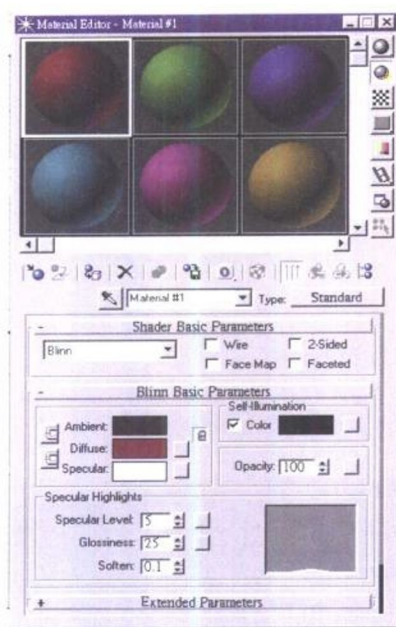
1-3 星球的材质与贴图

(一) planet 的材质与贴图

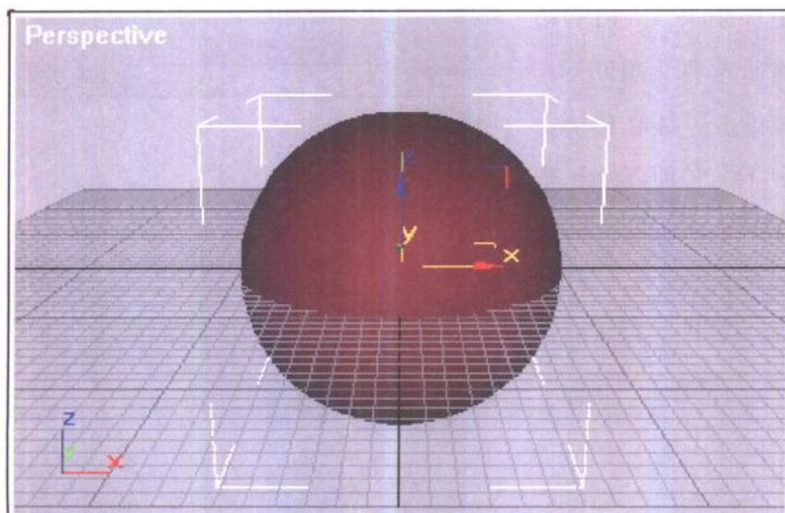
(1) 材质的设定

步骤：

1. 用鼠标在工具栏中的  Material Editor 材质编辑器上单击左键，其 Material Editor 对话框便会出来。

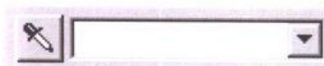


2. 系统会自动选择第一个材质，而我们则选择  Assign Material to Selection 按钮来将材质送至立体球上，但请注意，若立体球没有在选取的状态的话，那会无效的。





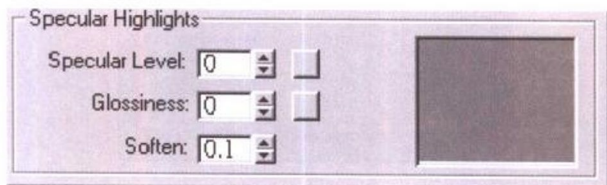
3. 将材质的名字更改成 Planet 。



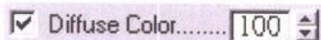
(II) 贴图的设定

步骤：

1. 在 Shading 上设定为 Blinn 。
2. 设定 Specular Level:0 , Glossiness:0 。



3. 在 Maps 选项中选择 Diffuse Color 。



4. 在 Diffuse Color 旁边的 None 框上用鼠标左键单击，选取 Bitmap 字样，即会出现 Select Bitmap Image File 对话框。

