

3D设计与制作
系列



中青电脑艺术部 / 策划
(韩) 金祥润 申盛锦 / 编著

3DS-MAX 强力插件

- 由韩国资深 3D 设计师精心编著
- 精选了 7 个 3DS MAX 外挂插件，经典而实用
- 全面而详尽地讲解了插件基本知识，并通过实战范例来剖析具体使用技巧
- 本书是介绍 3DS MAX 外挂插件的权威之作，是专业用户必备参考书



随书附赠光盘，内含本书所用范例的素材、模型文件以及动影像作品



海洋出版社



中国青年出版社

3D设计与制作
系列



中青电脑艺术部 / 策划
(韩) 金祥润 申盛锦 / 编著
邸春红 陈蕾 徐家慧
张佳颖 孟凡欣 / 译

3DS-MAX 强力插件



中国青年出版社



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书由韩国 Hyejiwon 出版社授权中国青年出版社与海洋出版社合作出版。未经出版者书面许可, 任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

Authorized translation from the English language edition, entitled Inside 3ds Max 4, published by New Riders Publishing, Copyright © 2001

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

CHINESE SIMPLIFIED language edition published by China Youth Press translator
Copyright © 2001

版权贸易合同登记号: 01-2002-0593

图书在版编目(CIP)数据

3DS MAX 强力插件 / (韩) 金祥润, (韩) 申盛锦编著: 邸春红等译. - 北京: 海洋出版社, 2002.9

ISBN 7-5027-5788-0

I. 3... II. ①金... ②申... ③邸... III. 三维 - 动画 - 图形软件, 3ds max IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 060400 号

总 策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 钱晓彤

曹 建

尹丽花

责任校对: 王志红

书 名: 3DS MAX 强力插件

编 著: (韩) 金祥润 申盛锦

出版发行: 海洋出版社

地址: 北京市海淀区大慧寺 8 号 邮政编码: 100081

中国青年出版社

地址: 北京市东四 12 条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 39.25

版 次: 2002 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 1-6000

书 号: ISBN 7-5027-5788-0/TP · 617

定 价: 78.00 元(2CD)

“为苦苦寻觅经典书籍的读者，
创作最为经典的书籍。”

能够随心所欲地驾驭，
才算得上真正拥有。

——歌德



那是乔迁新居的好日子，我们的新居宽敞明亮，
搬运行李的途中，传来重物掉在地板上的“哐”的声响。
那是陈旧黝黑的一把刀，
是爷爷消遣时用来拾掇扇骨或烟锅的。

这把小刀在阁楼上沉睡了几十年。
若没能够及时发现，又不知将睡上多少年，
而现在正在用它给我的小儿子削陀螺。

一个物体的存在需要被发现，
喝相同的水，蛇喷出的是毒液，而乳牛产出的则是牛奶，
大家的周围也有很多宝贵的东西还没有被发现。

学习的真谛在于使用的方式。

外挂插件，让你告别漫长枯燥的渲染(Rendering)工作，
外挂插件，让你尽享特效，建模，动画的种种乐趣。

锋利的指责和严厉的批评是您对我们的厚爱，
诚恳希望大家给予更多的关心和鼓励。

Profile



● 金祥润

获得韩国产业设计作品
征集大赛奖项
获得韩国化妆品优秀设计
征集大赛奖项
毕业于汉城产业研究生院
产业设计学科(工业设计专业)

1997~1998年担任Garam Service及Malu Service
的3D建模工作(POP)

1998~2000年担任HI-FIVE(株)市场部

Interior/Display

历任PIXEL COMPUTER GRAPHIC ART SCHOOL专
职讲师

2000年制作教程光盘共8篇(Windows 98,

Microsoft office, 2D, Web design等)

2000年制作多个企业的主页

2001年策划C G动画系列“可爱的Chikoo”

2001年 在Dreamscape进修Web3D (ISA/ISB,
Cult3D) 教育课程, 并获得学习证书

现任庆民大学产业设计学科, 高丽信息专业大
学, 汉城数码设计专业大学讲师

(株) Incom Media产业开发部 责任研究员
社团法人 韩国Character设计师协会理事。

E-mail: draw1024@hanmail.net

Homepage: <http://3d.wa.to>

<http://draw1024.home.com>



笔者最初接触电脑是在20世纪80年代末,是进入大学后开始学习陌生的Basic语言的。在那个年代,电脑动画、电脑设计还是极少耳闻的专业术语。

坐在286电脑前,和朋友们一起兴致勃勃地玩着2D平面游戏的情景还记忆犹新。而如今可以在三维的虚拟空间里尽享电脑游戏的乐趣了。我们不得不为技术的快速发展而惊叹。

从20世纪90年代开始,借助于互联网的迅速普及,电脑游戏和电脑动画的优越性日益明显。

3DS MAX Plug-In在
制作特效、建模、动
画、渲染等工作中有
很大帮助。

随着《星球大战》、《侏罗纪公园》等利用电脑动画制作的电影陆续登场,人们对三维技术的关心也越来越强烈,各大学也纷纷开设了电脑动画、多媒体、影像设计等学科。与此同时,具有一定水平的游戏公司、动画工作室也不断涌现、发展,且应用领域也不断地扩大。在这种大局的影响下,用户的实力正在提高。在这新兴的领域中,人们正在各显其能。

现在,韩国的用户们最常使用的3DS MAX是在从386计算机时代起步的3D Studio的基础上开发的。因其具有界面简洁、使用方法便利、初学者易于接触等诸多优点,其优势较之其他三维设计程序更为明显。

但在3DS MAX中也存在许多用基本菜单无法表现的特效,虽然随着版本的升级有一些新添加的功能,但MAX本身的有限功能还远远不能满足用户的要求。

笔者也不满足于MAX的基本菜单功能,所

以希望向使用3DS MAX的用户们介绍这本关于3DS MAX外挂插件的优秀书籍。

还记得以前为了设计一个爆破场面，为了选择各种选项的最适值通宵达旦地工作。那时使用386的电脑反复进行渲染工作觉得是那么漫长枯燥。而如今坐在奔腾处理器前，也会对渲染工作望而生畏，因为时间一样是那么得漫长。

随着MAX版本的升级，外挂插件也在不断地进行升级。不仅有新功能的添加，也开发出了一系列的全新插件。这些插件能够帮助我们轻松地完成特效、建模、渲染、动画等工作。

但如果过分轻视MAX的基本功能而过分依赖于外挂插件，用户的能力很有可能会停滞不前而得不到提高。

现在，不去学习MAX的基本功能而专注于学习外挂插件的也是大有人在。

为了完成工作或实现某种个人目标，常常需要面对繁琐的操作与时间赛跑。如果外挂插件能够帮助我们缩短哪怕一点点的工作时间，就可以说它已经出色地完成了自己的使命。

“付出艰苦的努力学到的东西才会印象深刻。”

在此，我衷心劝告各位读者不要过分地依赖于外挂插件。请大家在能够熟练使用MAX的基本的功能之后，再阅读这本书，这样大家就能更好地理解本书内容。所有的工具都不可能在短时间内达到熟练应用的境界，只有进行不断的练习才能够牢固地掌握相关知识。

再次奉劝大家，要培养足够的耐心坐在计算机前孜孜不倦地努力学习，培养实际操作的能力，并通过攻克一个个难关，逐渐掌握所有的工具。只有这样，大家才能真正主宰这些知识。

作者 金祥润

Profile

● 申盛锦

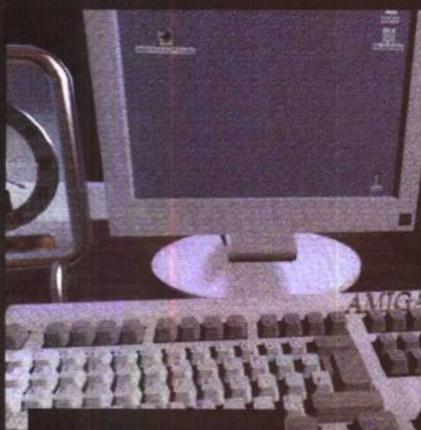
NY Solmo Inc. 工作
NY mademoiselle 工作
东京Matsumura Electronics 工
作
定铁外国语学院英语讲师
西光职业专业学校 英语
/Web设计讲师
高丽信息专业学校 英语教授



Wakayama, Japan: Shima Design Center 技术研修
Westhausen Germany: Universal Graphics 技术研修
Port Washington, USA: Stoll Tech center 技术研修
New York, USA: 在 F.I.T./N.Y.U 学习 Visual
Art/Digital graphics 课程

著作:《初级网页制作》(改版)(2001.11);
《互联网广告市场战略》(修订版)(2001.5);
《学习HTML Project》(2001.3);
《互联网广告市场战略》(2000.5);《网页超级技巧》
(2000.4)等

E-mail: 3dmaster@netian.com
Homepage: www.3dmaster.ca.tc



▶▶ 3D STUDIO R2, 1991年作品

20世纪90年代初, 3D Studio首次面世的时候其价格为3000美元, 这与Silicone Graphic公司的产品相比简直是太便宜了。但是直到3.0版本, 由于没有IK, 仍无法制作角色动画。与华丽的用户界面包装下的Strada Studio程序相比, 各方面都很逊色。而且由于无法独立实现Retracing渲染, 所以只有先将3DS文件转换为POV格式之后再使用POV-Ray进行渲染, 才能得到具有商业价值的影像。

3D Studio起步时, 虽然非常薄弱, 但与其他软件相比, 从最初的设计开始便具有十分特殊的功能结构——外挂插件功能。3D Studio虽不是首例可载入外挂插件的软件, 但今天的MAX依然继承了这一功能。

3DS MAX如果没有插件, 其工作量非常大, 因此向读者推荐本书中的几个重要的插件。

外挂插件带给用户和开发者的影响是巨大的。外挂插件和软件是配套开发的, 使用者不会遇到与系统不兼容的问题, 所有功能均可使用。此外, 开发者也没有必要自己进行广告宣传活动。外挂插件将与MAX共同销售, 解决了软件开发者的宣传费用问题。

当我手持试用版本, 为了求职问题从最西部加利福尼亚的LA到最东部缅因州的Kenny Bunk东奔西走的那段日子里, 毕业于同一所大学正准备就业的学友曾向我强调过外挂插件的重要性, 但却被我无心地当做了耳边风。结果在朋友找到工作不断地积累现场实践经验的时候, 我却要在曼哈顿西部贫民区的小房子里忍受着夏天的闷热的同时饱尝失业的苦痛。何况我还要支付每天30美元的租房费用。

朋友使用多种外挂插件轻而易举地制作出精彩的动画作品, 而我却固执坚持使用3D Studio的基本功能来解决所有的问题。如果我当时花一些钱学习几种外挂插件, 或许就

能找到适合的工作并攒下几个月的工资了。

如果没有外挂插件而只使用MAX的基本功能,也可以解决我们能想到的大部分问题。但在很多时候,其成果与投入的时间和努力相比微不足道。既然有简单实效的途径,就没有道理执拗于困难费力的方法。可轻而易举地表现出高难度技法的外挂插件,指引了一条简单快速的捷径。

在设计现场中,订货方总是希望以便宜的价格得到更优秀的产品,而外挂插件恰恰能够满足他们的这种要求。所以外挂插件在任何情况下都是必需的。

如果MAX没有了外挂插件,那么它是很难被用户所接受的。站在经营者的立场上,与其花费巨资向具有某种特殊才能的动画制作者定制产品,还不如购买几款必要的外挂插件加以利用。同时对于进行动画工作的人们来说,若不知道外挂插件的使用方法,等待他们的只会是一条倍加艰辛的历程。

现在市面上已有成百上千种外挂插件,若不一一尝试确实无法分辨其优劣。所以此书介绍几款主要的外挂插件。

我们真诚地希望大家在此书的帮助下能够发现外挂插件的强大功能及其魅力,并能将它们利用在实际操作中以便创造出更多优秀的作品。

在编著此书的过程中,虽然我本人也吃了不少苦头,但若没有和我共同工作的金祥润教授无数个不眠夜的努力,这本

书是无法呈现在大家眼前的。在此向金教授表示由衷的感谢,同时,也向为此书献出自己作品的诸多外国3D艺术家们表示真心的感谢。

我和金教授真诚地感谢,帮助并支持我们编著本书的所有朋友。

- Hamid Asim Cokren/fox@fox3design.com/ Kocaeli, Turkey
- StenveStahlberg/stahlber@netvigator.com, stahlber@yahoo.com/Hong, China
- Mark Storm/infor@storm3d.com/ Harkema, The Netherlands
- Takuya Tanaka/t-t@csc.ne.jp /Yokohama.Japan
- Yohiehiroh Kohtani/happyval@iris.dti.ne.jp /Kanagawa-ken, Japan
- Jose (nitegrafix) Chavez/cniteal@aol.com /Lake Worth, U.S.A
- Montree(smoke)/easyyong@hotmail.com/Bangkok,Thailand
- Thomas Schaper/tkschaper@fast.net/Bath,PA,U.S.A
- Bruno SUIGNARD/Bruno.SUIGANARD@wanadoo.fr/Larochelle,France
- Andreas Jacobsson/andreas.jacobsson@lycksele.plymovent.se/Lycksele, Sweden

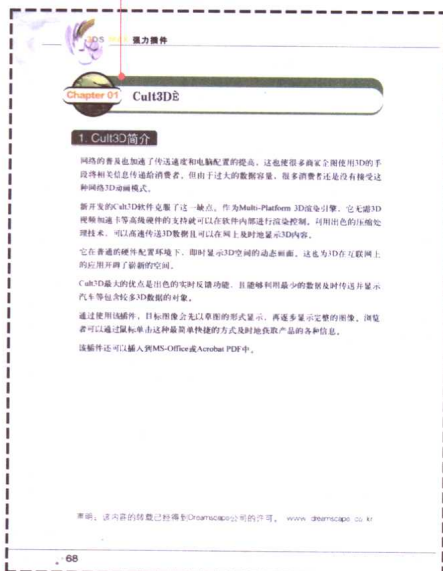
作者 申盛锦

本书结构

Preview

Chapter

各章的开始。



Gallery

展示各章的代表作品。

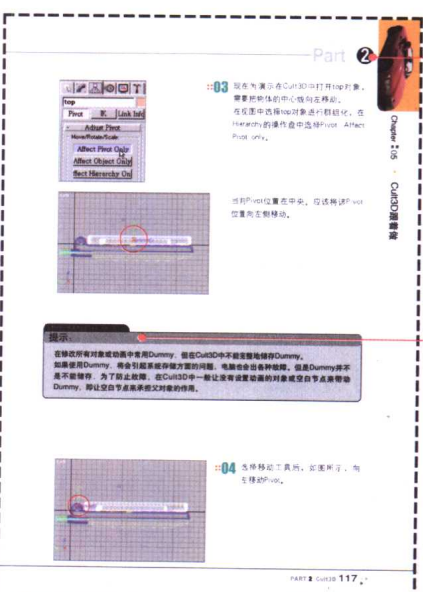
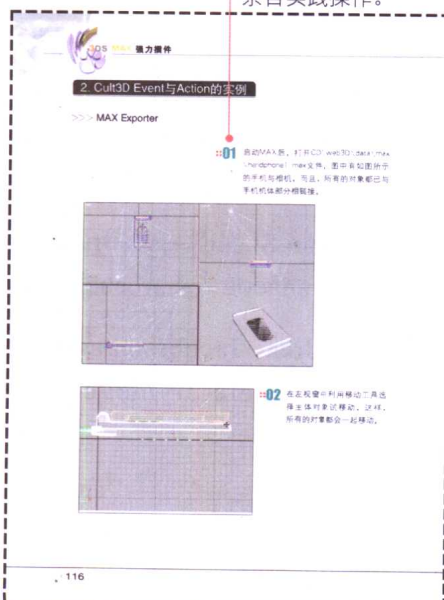


章名
显示各
章标题，
使操作
内容一
目了然。

页码

步骤

按照步骤的编号，使用
各章介绍的外挂插件，
亲自实践操作。



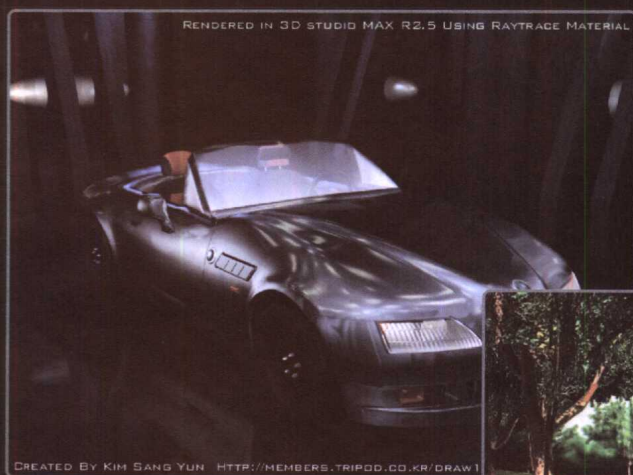
Part
标识相
关Part。

提示

在学习
的过程
中，易
忽视的
部分或
值得参
考的部分。

Gallery

Gallery



► artist



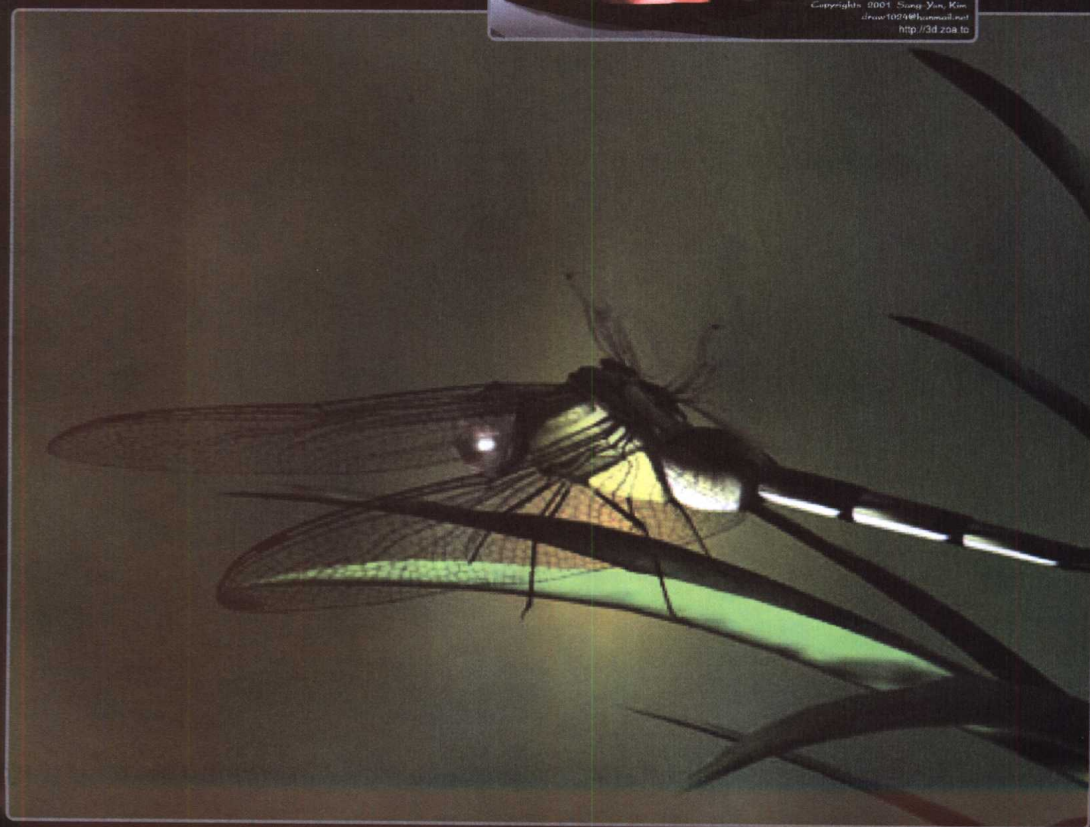
金祥润

地址: 汉城市 码浦区 望园2栋

ID: draw1024

E-mail: draw1024@hanmail.net

Homepage: <http://3d.zoa.to>



●● VIII



Gallery



▶ artist



Bruno Suignard

地址: Larochelle, France

E-mail: Bruno.SUIGNARD@wanadoo.fr

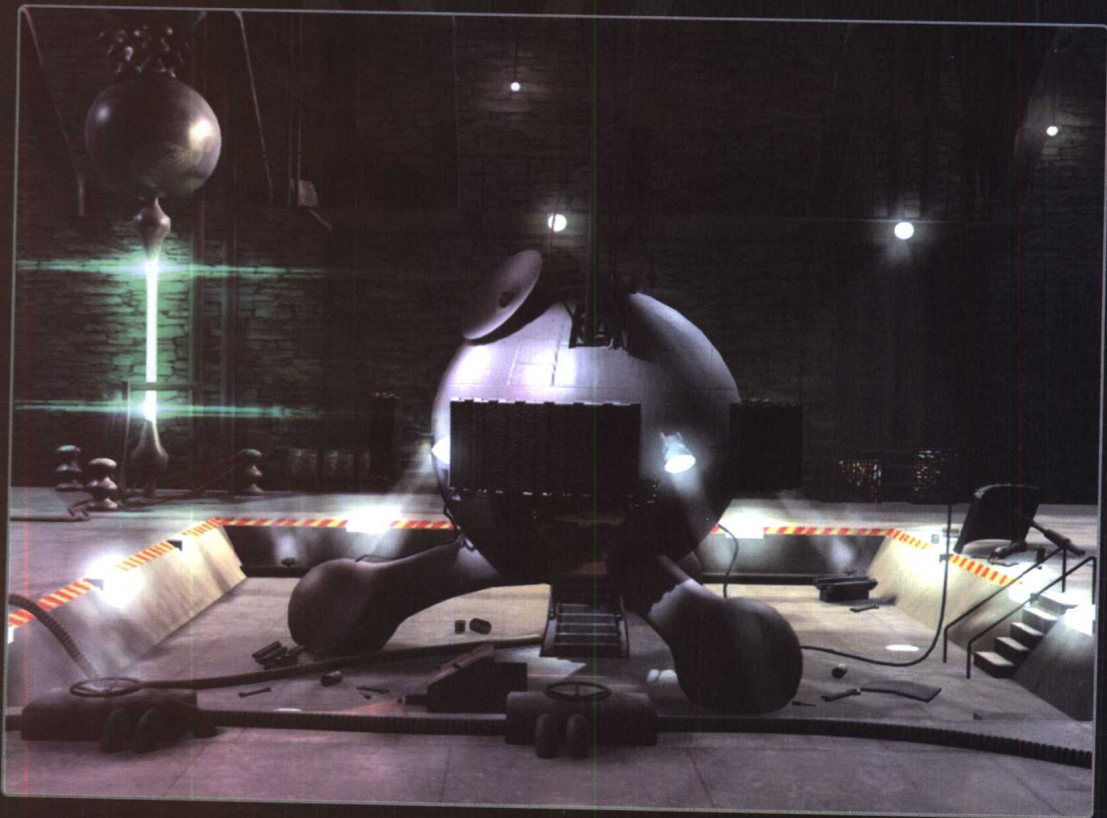


artist

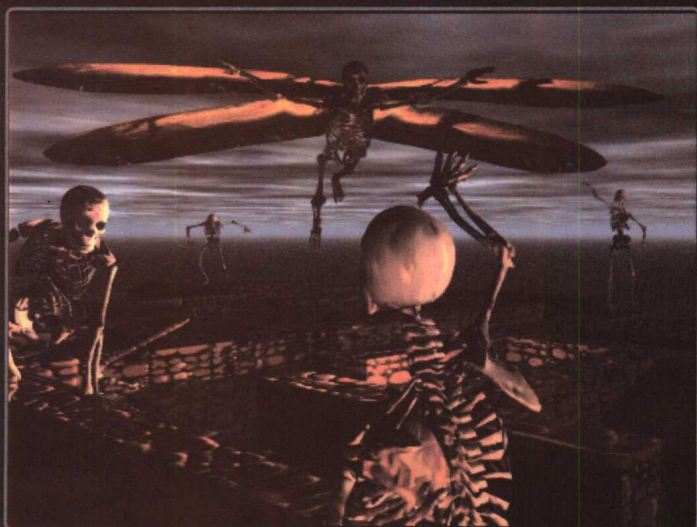
Andreas Jacobsson

地址: Lycksele, Sweden

E-mail: andreas.jacobsson@lycksele.plymovent.se



Gallery



▶ artist

Jose Chavez

地址: Lake Worth, U.S.A

E-mail: cniteal@aol.com

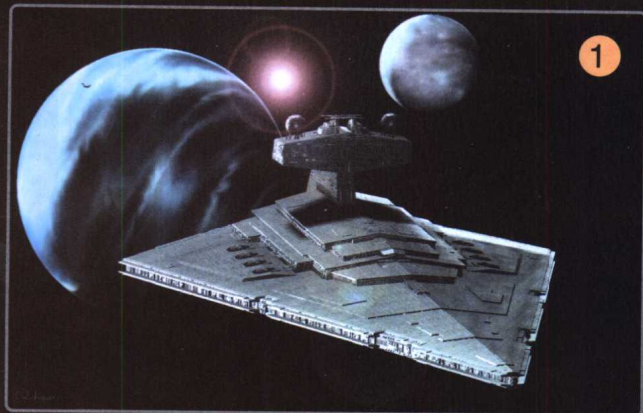


► artist

Thomas Schaper

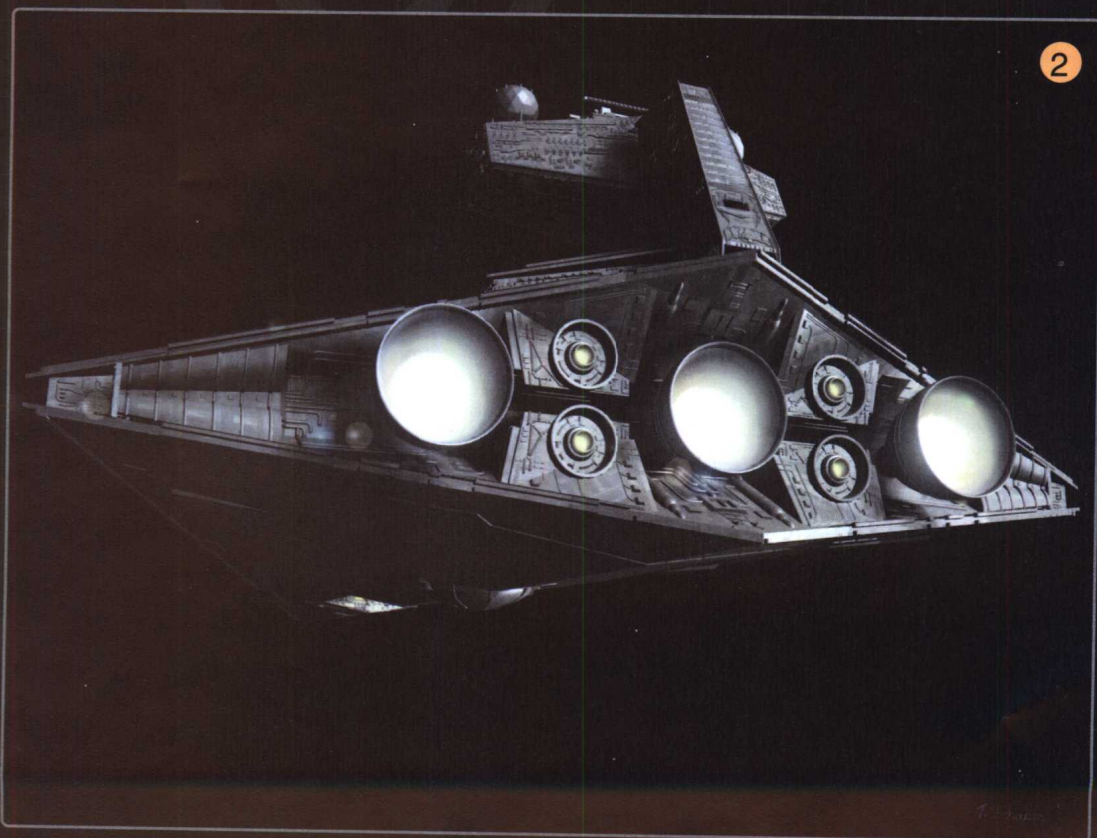
地址: Bath, PA, USA

E-mail: tkschaper@fast.net



标题: Star Wars (1 2)

使用的软件: Micro station 95, Photoshop



Gallery

► artist



Steven Stahlberg

地址: Hong Kong, China

E-mail: stahlber@netvigator.com

Web Site: <http://www.optidigit.com/steven>

作品 ①: lastampa 5

使用的软件: Maya 2.5

创作时间: 2年

作品 ②: lastampa 3

使用的软件: Maya 3.0, Adobe Premiere 5.1

创作时间: 2个月

注: 未使用Motion capture和Visual references。

