

<<3D Studio MAX设计指南>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX设计指南>>

13位ISBN编号：9787111057147

10位ISBN编号：7111057147

出版时间：1997-06

出版时间：机械工业出版社

作者：伯茨(美)

译者：齐恬/等

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：<http://www.tushu007.com>

## <<3D Studio MAX设计指南>>

### 内容概要

本书详细介绍3D Studio

## <<3D Studio MAX设计指南>>

### 书籍目录

#### 目录

#### 前言

#### 第1章 动画文字

##### 1.1 建立一个新文本形状

##### 1.2 建立一个次形状

##### 1.3 准备放样对象

##### 1.4 移动、复制、引例对象

##### 1.5 改变形状步数 (shapestep) 和放样步数 (pathstep) 的选项

##### 1.6 检查参数菜单

##### 1.7 打开比例变形窗口

##### 1.8 增加新顶点

##### 1.9 改变顶点2的位置

##### 1.10 改变顶点3的位置

##### 1.11 改变顶点4的位置

##### 1.12 改变当前帧

##### 1.13 改变顶点3的位置

##### 1.14 改变顶点2的位置

##### 1.15 关闭录制

#### 第2章 橘子造型

##### 2.1 放样橘柄

##### 2.1.1 设定Line工具设定值

##### 2.1.2 画一条线

##### 2.1.3 生成一个六面的星形

##### 2.1.4 将形状放样

##### 2.1.5 给放样对象赋予颜色

##### 2.2 制作橘子

##### 2.2.1 制作橘子的形状

##### 2.2.2 旋转生成橘子

##### 2.2.3 橘子的定位

##### 2.2.4 表皮上贴纹理贴图

##### 2.2.5 扭转橘柄

##### 2.2.6 调节橘柄的颜色

##### 2.2.7 把材质赋给橘柄

##### 2.3 生成橘叶

##### 2.3.1 建立叶筋

##### 2.3.2 建立叶片部分

##### 2.3.3 拼装橘叶

##### 2.3.4 沿着橘柄放置橘叶

#### 第3章 手摇钻

##### 3.1 设定捕捉参数

##### 3.2 建立手摇钻钻头轮廓

##### 3.3 拉伸手摇钻钻头

##### 3.4 建立沟槽

##### 3.5 拉伸沟槽

## <<3D Studio MAX设计指南>>

- 3.6把沟槽从钻头上减下来
- 3.7生成尖端轮廓
- 3.8旋转生成尖端
- 3.9从钻头上减掉尖端
- 3.10扭转钻头
- 3.11建立钻头夹具
- 3.12建立轴
- 3.13建立手把轮廓
- 3.14旋转生成手把
- 3.15建立主齿轮
- 3.16生成单个轮齿
- 3.17在主齿轮上按阵列复制轮齿
- 3.18从主齿轮上减掉轮齿
- 3.19将对象再现
- 3.20建立小齿轮
- 3.21形成小齿轮的轮齿
- 3.22轮齿的阵列复制
- 3.23从小齿轮上将轮齿减掉
- 3.24建立固定圈放样线
- 3.25沿固定圈放样一个圆
- 3.26联接对象
- 3.27对正齿轮
- 3.28建立喷射微粒系统
- 3.29给喷射施加噪声
- 3.30选定材质
- 3.31设定后期制作
- 3.32设定发光和渲染
- 第4章 运动文本
- 4.1建立界面
- 4.2建立场景
- 4.3生成放样线
- 4.4选择EditSpline和Sub - Object
- 4.5改变顶点为Bezier点
- 4.6建立文本
- 4.7选择字体
- 4.8拉伸文本
- 4.9设定拉伸参数
- 4.10使对象与轨迹相对应
- 4.11改变轨迹选项
- 4.12选择轨迹
- 4.13给文本加间隔
- 4.14重新定位文本对象
- 4.15施加材质
- 4.16设定目标摄像机
- 第5章 真实材质和灯光
- 5.1载入场景
- 5.2加第一盏灯

## <<3D Studio MAX设计指南>>

5.3调整灯光

5.4调整灯光比例并旋转灯光

5.5添加一个泛光灯

5.6建立灯的材质

5.7建立坐垫材质

5.8选择组成椅子的部件

5.9建立材质, 赋给椅子

5.10建立材质, 赋给画框

5.11建立材质, 赋给地板

5.12建立材质, 赋给桌腿

5.13建立材质, 赋给墙壁

5.14建立画布材质

5.15建立大理石材质

5.16建立多/子对象材质

5.17把材质修改器赋给整个桌子

5.18仅选择桌面的上表面

5.19赋予另一个材质修改器

5.20增加立体照明效果

第6章 外部事件的融合

6.1打开项目文件

6.2选择摄像机视图

6.3进入VideoPost

6.4返回VideoPost控制菜单板

6.5进入ExternalEvent控制菜单板

6.6选择加入的外部事件

6.7回到后期制作窗口

6.8加入图像输出事件

6.9返回AddImageOutputEvent窗口

6.10返回后期制作

6.11选择ExecuteSequence按钮

6.12渲染场景

6.13建立新图像窗口

6.14粘贴图像

6.15施用LensFlare

6.16剪切图像到内存缓冲区

6.17关闭Photoshop图像窗口

退出Photoshop

6.18重新做一遍

6.19观察AVI文件

第7章 Web上的透明图像

7.1打开项目文件

7.2渲染图像

7.3在PaintShopPro中打开图像

7.4为主图像建立视口

7.5改变背景的明亮度

7.6改变背景的RGB值

7.7把绘图背景设置为绿色

## <<3D Studio MAX设计指南>>

### 7.8保存图像

## 第8章 多种材质的斜面文本

### 8.1简单的文本

#### 8.2选择sansserif字体

#### 8.3从一个简单的文字开始

#### 8.4进入正视图窗口

#### 8.5建立简单的放样线

#### 8.6选择放样对象

#### 8.7复制文本

#### 8.8选择文本

#### 8.9放样文本

#### 8.10完成放样

#### 8.11修改放样

#### 8.12对斜面图形使用缩放控制

#### 8.13调整斜面控制线

#### 8.14建立第二个文字

#### 8.15对齐两个相同的文字

#### 8.16拉伸第二个文字

#### 8.17使用材质编辑器施加纹理

#### 8.18施加镀铬纹理

#### 8.19从材质库中的选择材质

#### 8.20施加位图

#### 8.21施加第二个纹理

#### 8.22渲染场景

## 第9章 VRML咖啡馆

### 9.1安装基本场景

#### 9.2制作VRML辅助工具

#### 9.3设置VRML辅助工具

#### 标记的属性

#### 9.4标记和VRML辅助工

#### 具的联接

#### 9.5为立方体建立一个VRML

#### 对象

#### 9.6设置立方体VRML辅

#### 助工具的属性

#### 9.7联接立方体和VRML对象

#### 9.8为茶壶建立一个VRML对象

#### 9.9设置茶壶VRML辅助工具属性

#### 9.10将VRML辅助工具与

#### 茶壶对象相联接

#### 9.11输出场景到VRBL

## 第10章 文本的立体灯光效果

### 10.1建立文本

#### 10.1.1建立一个新场景

#### 10.1.2打开文本菜单板

#### 10.1.3使Steps和Optimize

#### 选项失效

## <<3D Studio MAX设计指南>>

- 10.1.4选择字体
- 10.1.5选择字体尺寸
- 10.1.6键入文本
- 10.1.7在场景中放置文本
- 10.1.8拉伸文本
- 10.1.9设置Amount值
- 10.2建立摄像机
- 10.2.1打开Camera类型
- 10.2.2在场景中放置摄像机
- 10.2.3设置镜头尺寸
- 10.3增加灯
- 10.3.1选择灯
- 10.3.2增加目标聚光灯
- 10.3.3增加一个泛光灯
- 10.4增加虚拟对象
- 10.4.1选择Dummy按钮
- 10.4.2建立一个虚拟对象
- 10.4.3与灯相联接
- 10.5制作旋转灯光的动画
- 10.5.1打开TimeConfiguration对话框
- 10.5.2施转虚拟对象
- 10.5.3设置动画控制
- 10.5.4旋转虚拟对象
- 10.5.5再次旋转虚拟对象
- 10.5.6检查动画
- 10.6增加立体灯光
- 10.6.1打开Rendering菜单
- 10.6.2选择VolumeLight
- 10.6.3挑选灯光
- 10.6.4调整立体灯光参数
- 第11章 跳动的表达式
- 11.1装入基本项目
- 11.2建立一个表达式控制器
- 11.3为球体建立一个简单的表达式
- 11.4选择控制器
- 11.5增加球体的动作
- 11.6增加表达式的细节
- 11.7固定跳动的底部边界
- 11.8增加一个变量控制跳动的次数
- 11.9加入跳动的衰减
- 11.10 修改球体的跳动率
- 第12章 地狱之门
- 12.1制作墙的轮廓
- 12.2编辑样条生成洞口的形状
- 12.3制作墙轮廓的放样线
- 12.4修改墙的放样线

## <<3D Studio MAX设计指南>>

- 12.5 沿着放样线放样墙轮廓
- 12.6 翻转法向
- 12.7 给洞穴施加噪声
- 12.8 洞穴的镜射
- 12.9 制作地面
- 12.10 使用噪声编辑器
- 12.11 建立火炬
- 12.12 对火炬施加噪声
- 12.13 施加内部火焰
- 12.14 施加外部火焰
- 12.15 复制火炬
- 12.16 建立大门
- 12.17 使用阵列复制柱子
- 12.18 增加三个泛光灯
- 12.19 制作墙的纹理
- 12.20 制作地面纹理
- 12.21 制作火炬纹理
- 12.22 制作栅门纹理
- 12.23 火炬内半球环境设置
- 12.24 火炬外半球环境设置
- 12.25 放置摄像机
- 12.26 渲染场景
- 第13章 水下世界
- 13.1 制作巨鱼工
- 13.1.1 建立轮廓线
- 13.1.2 使轮廓线光滑
- 13.1.3 建立第二条支撑线
- 13.1.4 建立第三条支撑样条线
- 13.1.5 为样条线建立放样线
- 13.1.6 让三条样条线沿放样线放样
- 13.1.7 编辑放样后的对象，建立顶盖形状
- 13.1.8 在比例变形窗口调整X轴
- 13.1.9 在比例变形窗口调整Y轴
- 13.1.10 给放样的对象加上法线
- 13.1.11 使用Ripple（涟漪）和Noise（噪声）编辑器
- 13.1.12 建立下廓
- 13.1.13 将下腹部放样
- 13.1.14 翻转下腹部
- 13.1.15 下腹部X轴的形状
- 13.1.16 下腹部Y轴的形状
- 13.1.17 制作尾部
- 13.1.18 制作尾部的放样线
- 13.1.19 按比例调整放样后的尾部
- 13.1.20 给巨鱼工定位并把三部分连接到一起



## <<3D Studio MAX设计指南>>

- 13.1.21给巨鱼工选配材质
- 13.2建立水下气氛
  - 13.2.1建立海底
  - 13.2.2把噪声加到地貌上
  - 13.2.3给地形贴图以接受纹理
  - 13.2.4为海底增加纹理
  - 13.2.5建立岩壁
  - 13.2.6为岩壁墙增加噪声
  - 13.2.7给岩壁贴图以接受纹理
  - 13.2.8为岩壁墙增加纹理
  - 13.2.9设置灯光
  - 13.2.10 设置泛光灯参数
- 13.3为水下效果设置聚光灯
  - 13.3.1建立聚光灯
  - 13.3.2抽除不想要的对象
  - 13.3.3阵列拷贝聚光灯
  - 13.3.4增加一个附加的聚光灯  
以便照亮巨鱼工
  - 13.3.5使用环境变量
  - 13.3.6设置多个聚光灯环境
  - 13.3.7设置单一聚光灯环境
  - 13.3.8为整个场面设置弥雾效果
  - 13.3.9建立摄像机
  - 13.3.10场面渲染
- 第14章 压扁的铝罐
  - 14.1描绘铝罐的轮廓
  - 14.2编辑铝罐轮廓线
  - 14.3选择旋转生成工具
  - 14.4建立可乐罐的位图
  - 14.5设置纹理
  - 14.6加入一幅贴图
  - 14.7为铝罐建立贴图坐标
  - 14.8调整贴图坐标
  - 14.9贴图坐标的比例缩放
  - 14.10把模型转换为板块
  - 14.11复制铝罐
  - 14.12选择中心顶点
  - 14.13从铝罐的顶部选择顶点
  - 14.14从铝罐的底部选择顶点
  - 14.15试验性的渲染
  - 14.16加入灯光和摄像机
  - 14.17让没被压坏的铝罐显示出来
  - 14.18让铝罐变形
  - 14.19用TraceView加入附加的  
关键帧
  - 14.20调整每个关键帧的连续性
- 第15章 生动的讲演

## <<3D Studio MAX设计指南>>

- 15.1输入面部文件
- 15.2输入声音文件
- 15.3改变总帧数
- 15.4建立控制对象
- 15.5指定噪声控制器
- 15.6应用材质编辑器
- 15.7应用UVMap编辑器
- 15.8选择上唇顶点
- 15.9应用联接的XForm编辑器
- 15.10选择下唇顶
- 15.11应用联接XForm编辑器
- 15.12选择构成右眼和左眼的多边形
- 15.13选择左眼睑顶点
- 15.14应用联接的XForm编辑器
- 15.15选择右眼睑顶点并应用联接的XForm编辑器
- 15.16输入背景文件
- 15.17建立多/子对象材质
- 15.18制作眼睑动画
- 15.19检查场景的设置
- 15.20后期制作
- 第16章 雄伟的纪念堂
- 16.1建立圆顶大厦
  - 16.1.1生成墙壁
  - 16.1.2勾划墙壁轮廓
  - 16.1.3将墙壁拉伸
  - 16.1.4调整贴图比例
  - 16.1.5构造柱子
  - 16.1.6在柱子上作槽
  - 16.1.7从大圆中减掉若干个小圆的布尔运算
  - 16.1.8建立柱子放样线
  - 16.1.9沿柱子放样线放样
  - 16.1.10沿放样线把形状对齐
  - 16.1.11围绕墙壁阵列拷贝柱子
  - 16.1.12建立天花板
  - 16.1.13作一个缩小了的半球
  - 16.1.14从原来的半球中减去缩小了的半球
  - 16.1.15建立光孔
  - 16.1.16围绕天花板阵列拷贝立方体
  - 16.1.17把UVMap用到天花板上
  - 16.1.18建立地板
  - 16.1.19建立塑像的基座
- 16.2建立塑像
  - 16.2.1输入将军塑像文件

## <<3D Studio MAX设计指南>>

- 16.2.2给塑像比例
- 16.2.3给塑像分组
- 16.2.4为塑像定位
- 16.2.5把UVMapping用到塑像上
- 16.3选择材质
  - 16.3.1选择圆顶建筑的材质
  - 16.3.2建立地板的材质
  - 16.3.3建立塑像材质
  - 16.3.4建立塑像基座的材质
- 16.4气氛设置
  - 16.4.1定位泛光灯
  - 16.4.2设定柱子的影子
  - 16.4.3照亮天花板
  - 16.4.4照亮塑像
  - 16.4.5建立烟雾
  - 16.4.6调整Environment设置
- 16.5设置摄像机
- 第17章 广告牌
  - 17.1载入简单的场景
  - 17.2建立一个球体
  - 17.3移动球体
  - 17.4建立自由聚光灯
  - 17.5建立聚光灯的表达式控制器
  - 17.6建立两个变量
  - 17.7键入表达式
  - 17.8建立灯泡对象的材质
  - 17.9为灯泡的材质建立表达式控制器
  - 17.10给灯泡对象赋予表达式
  - 17.11将球体和灯编为一组
  - 17.12将灯泡组复制两次
  - 17.13改变两个新组的材质
  - 17.14调整第二组灯泡的表达式
  - 17.15重复上一步骤
  - 17.16建立各组的实例
  - 17.17设置灯泡材质的材质效果通道
  - 17.18建立VideoPost顺序
- 第18章 导弹锁定
  - 18.1打开场景
  - 18.2密切跟踪
    - 18.2.1第0帧
    - 18.2.2将微粒系统与导弹相连接
    - 18.2.3给微粒系统赋加纹理
    - 18.2.4改变动画的第31帧场景
    - 18.2.5修改动画的第90帧
    - 18.2.6从第0帧开始使背景动起来
    - 18.2.7生成第90帧的背景图的动画

## <<3D Studio MAX设计指南>>

18.2.8建立侧风导弹喷气口的亮光

18.2.9增加场景事件

18.2.10加入图像格式转换事件

18.2.11加入图像输出事件

18.2.12使用VideoPost渲染喷气式

战斗机的AVI文件

第19章 机甲战警IK

19.1载入模型

19.2建立足部的连接信息

19.3复制旋转信息

19.4设置腿部的旋转信息

19.5复制旋转信息

19.6设置关节的旋转信息

19.7复制旋转信息

19.8调整中间的腿

19.9调整两条外侧腿

19.10设置外侧腿的旋转

19.11设置躯干连接

19.12制作机器人动画

19.13移动外侧的脚

19.14将机器人移动到下一个位置

19.15加入噪声

19.16重复运动

19.17载入背景

19.18放置机器人

19.19生成激光

19.20使用VideoPost渲染

第20章 虚拟花开

20.1建立花朵

20.1.1建立茎部的轮廓

20.1.2画出茎部放样线

20.1.3沿放样线放样茎部的轮廓

20.1.4给茎部施加噪声

20.1.5建立花瓣的轮廓

20.1.6建立花瓣的放样线

20.1.7建立花瓣

20.1.8复制花瓣

20.1.9建立花蕾的放样线

20.1.10沿花蕾放样线放样茎

部的轮廓

20.1.11给花蕾添加噪声

20.1.12建立花蕊

20.1.13给花蕊添加噪声

20.1.14光顺花蕊

20.1.15使花蕊成锥形以便放入

花瓣中

20.1.16建立花盆

## <<3D Studio MAX设计指南>>

- 20.1.17 旋转生成花盆
- 20.1.18 翻转法向
- 20.1.19 建立泥土
- 20.1.20 建立峰和谷
- 20.1.21 光顺外表面
- 20.2 生成花开的动画
  - 20.2.1 给花瓣的放样线附加控制点
  - 20.2.2 给放样线中的其他点赋加XForm格式
  - 20.2.3 生成花瓣的动画
  - 20.2.4 移动并键点
  - 20.2.5 移动花瓣的控制点
  - 20.2.6 调整花瓣的比例
  - 20.2.7 调整花瓣的放样线
  - 20.2.8 给花蕾的放样线添加控制点
  - 20.2.9 生成花瓣放样线顶点的动画
  - 20.2.10 生成整个花朵的动画
  - 20.2.11 使花朵弯曲
  - 20.2.12 设定界限
  - 20.2.13 施加角度和方向
  - 20.2.14 选取材质
  - 20.2.15 放置摄像机
  - 20.2.16 渲染预览图像
- 第21章 三维动作人物
  - 21.1 筹划
  - 21.2 建立人物的躯干
    - 21.2.1 打开项目文件torso.max
    - 21.2.2 用比例工具调整躯干外形
  - 21.3 建立颈部和头部
    - 21.3.1 打开项目文件head.max
    - 21.3.2 使用Hierarchy控制菜单板调整轴点
    - 21.3.3 头部放样
    - 21.3.4 用Scale控制调整头部外形
    - 21.3.5 生成椭圆以制作视镜
    - 21.3.6 用EditSpline控制菜单编辑椭圆
    - 21.3.7 复制和拉伸
    - 21.3.8 复制视镜并调整视镜的形状
    - 21.3.9 对视镜形状进行布尔计算
    - 21.3.10 给视镜加锥度
    - 21.3.11 装配视镜
    - 21.3.12 建立超级英雄的护耳
    - 21.3.13 建立鼻部
    - 21.3.14 使用Scale调整鼻部外形
    - 21.3.15 建立唇部

## <<3D Studio MAX设计指南>>

- 21.3.16放样唇部形状
- 21.3.17调整唇部外形
- 21.3.18在头部放置唇部
- 21.4把头部装到躯干上
  - 21.4.1把head.max文件和torso.max文件合并
  - 21.4.2建立颈部
  - 21.4.3放样颈部
  - 21.4.4用Bend编辑器弯曲颈部
- 21.5建立手臂
  - 21.5.1建立大臂
  - 21.5.2放样大臂
  - 21.5.3采用比例变形控制功能完成大臂网格
  - 21.5.4放样小臂
  - 21.5.5用比例变形控制菜单板调整小臂外形
  - 21.5.6装配手臂
- 21.6建立腿部
  - 21.6.1腿部造型
  - 21.6.2放样大腿
  - 21.6.3用比例变形控制功能完成大腿网格的制作
  - 21.6.4放样小腿
  - 21.6.5用比例变形控制板调整小腿外形
  - 21.6.6装配腿部
  - 21.6.7建立足部
  - 21.6.8用比例变形控制功能调整足部外形
- 21.7建立手部
  - 21.7.1打开hand.max文件
  - 21.7.2放样手掌
  - 21.7.3用比例控制调整手掌外形
  - 21.7.4旋转生成手指部分
  - 21.7.5生成手指时的复制改变大小和联接
  - 21.7.6手指相对手掌的旋转和就位
- 21.8复制、合并各部分
  - 21.8.1合并手臂
  - 21.8.2合并后手臂的尺寸改变
  - 21.8.3合并手部
  - 21.8.4进行手部和手部的复制、镜射和再就位
  - 21.8.5建立臀部
  - 21.8.6放样臀部
  - 21.8.7用Scale控制板调整臀部外形

## <<3D Studio MAX设计指南>>

21.8.8合并足部和腿部模型

21.8.9复制、镜射、重新

定位腿部和足部

21.9给三维人物施用纹理

21.9.1建立第一种颜色

21.9.2建立第二种颜色

21.9.3建立第二种颜色

21.9.4建立子对象纹理贴图

21.9.5选择多/子对象功能

21.9.6赋ID号

21.9.7重复操作

21.9.8给对象赋双重纹理

21.9.9把多/子对象材质赋给

头部和手臂

21.9.10 施加其他纹理贴图

#### 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:<http://www.tushu007.com>