

<<3ds Max9大风暴>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max9大风暴>>

13位ISBN编号：9787115163608

10位ISBN编号：711516360X

出版时间：2007-1

出版时间：人民邮电

作者：王琦

页数：783

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>

<<3ds Max9大风暴>>

内容概要

《火星人：3ds Max 9大风暴》是3ds Max 9的入门教学教材，以最新的3ds Max 9版本为对象，对三维动画制作进行了全面介绍。

全书共设计了129个教学实例，包括基础操作、建模、材质、动画等功能模块，涵盖了三维动画制作所需要的全部功能和知识点，帮助读者为以后的专业制作打下良好的基础。

《火星人：3ds Max 9大风暴》还配备了制作精良的多媒体教学光盘，全部是DVD级的高清晰教学录像，容量共12GB，总长度达到40多个小时，记录每个实例的制作过程，配合书中的概念讲解可使学习的效率成倍提高。

随书附3张光盘

<<3ds Max9大风暴>>

书籍目录

基础篇第1章 基础知识 21.1 Autodesk 3ds Max 9介绍 21.2 硬件和系统配置 31.3 第三方插件的用法 5第2章 入门训练——使静物飞动起来 72.1 进入3ds Max 72.2 视图 72.2.1 视图操作 82.2.2 建立摄影机视图 92.3 渲染场景 102.4 建立桔子模型 102.4.1 建立简单的桔子模型 102.4.2 进一步修改桔子模型 112.5 给桔子制作材质 122.6 飞动的静物画 142.6.1 桔子的动画设置 142.6.2 酒瓶的动画设置 162.7 存储场景文件 162.8 制作演示动画 172.9 动画效果的最终渲染 17第3章 认识操作界面 193.1 屏幕布局 193.2 功能区介绍 213.2.1 菜单栏 213.2.2 主工具栏 213.2.3 命令面板 223.2.4 状态栏和提示栏 243.2.5 动画控制区 243.2.6 视图区 253.2.7 视图控制区 263.2.8 功能执行方法 283.3 新增工具 283.3.1 快速对齐与克隆对齐 293.3.2 阵列预览与显示消隐 293.3.3 第一人称摄影机预排 303.3.4 mental ray新特性 30第4章 选择功能介绍 314.1 基本操作——物体选择法 314.1.1 直接点击选择 314.1.2 框出区域选择 324.1.3 通过名字或颜色选择 324.1.4 通过图解视图选择 334.1.5 通过材质选择 344.1.6 通过轨迹视图选择 344.2 复合功能选择法 354.2.1 选择并移动 354.2.2 选择并旋转、缩放 354.2.3 选择并链接 354.2.4 选择并操纵 364.2.5 区域选择和移动 364.3 选择集合的命名 364.4 选择集合的锁定 36第5章 空间坐标系统 375.1 专用名词注解 375.2 坐标控制按钮 385.3 坐标轴向控制 385.4 坐标轴心控制 395.5 坐标系统介绍 41建模篇第6章 三维模型概论 44第7章 基础建模 517.1 基本几何体——玩具工厂 517.1.1 长方体 517.1.2 球体 517.1.3 圆柱体 527.1.4 圆环 527.1.5 茶壶 537.1.6 圆锥体 537.1.7 几何球体 547.1.8 管状体 547.1.9 四棱锥 557.1.10 平面 557.2 基本图形——糟糕的设计图 567.2.1 线 577.2.2 多边形 577.2.3 圆环 577.2.4 矩形 587.2.5 圆 587.2.6 椭圆 587.2.7 弧 587.2.8 星形 597.2.9 螺旋线 597.2.10 截面 607.2.11 文本 607.3 图形编辑——画家的手 607.3.1 点的修改 607.3.2 多点的修改 617.3.3 线的精度属性 637.3.4 图形的合并 647.3.5 线的绘制 657.3.6 勾边和圆角化 667.4 旋转成型——光滑的酒杯 677.4.1 打开栅格捕捉 677.4.2 绘制截面草图 677.4.3 完善剖面图形 687.4.4 车削成型酒杯 697.4.5 返修酒杯杯脚 707.5 文字和倒角——立体文字 707.5.1 制作文字图形 707.5.2 调节文字效果 717.5.3 制作倒角效果 717.5.4 制作中文文字 727.5.5 制作双面倒角 737.6 勾线和轮廓倒角——电视台标 747.6.1 显示背景图像 747.6.2 描红图形 747.6.3 修改图形 757.6.4 布尔运算绘制轮廓线 757.6.5 修剪曲线 767.6.6 制作轮廓倒角 777.7 建筑扩展建模 777.7.1 植物的创建 787.7.2 栏杆的创建 797.7.3 墙体的创建 807.8 参数化楼梯的创建 81做个建筑师——自己设计楼梯 817.9 参数化门窗的创建 82第8章 放样建模 838.1 Loft放样——造型原理 838.2 创建电话截面图形 848.2.1 建立机身顶视图 848.2.2 建立机身前视图 858.2.3 前视图的进一步加工 868.2.4 前视图的最终调整 888.2.5 建立机身侧视图 898.2.6 加工机身侧视图 908.2.7 侧视图的最终调整 918.3 创建机身放样模型 928.3.1 建立放样路径 928.3.2 Loft放样顶视图 928.3.3 使用Fit(拟合)变形加工 938.3.4 修正破碎的面 948.4 创建话筒模型 948.4.1 建立话筒放样截面 948.4.2 修改两个圆形截面 958.4.3 绘制话筒放样路径 958.4.4 放样话筒模型 968.4.5 变形工具调节形状 968.4.6 添加话筒细节 988.4.7 缩放变形制作倒角 998.4.8 精细调节话筒形状 1008.5 创建另一半话筒 1018.6 合并模型并调节比例 1028.7 创建附属零件 102第9章 合成建模 1039.1 包裹变形——鼻头怪 1039.1.1 创建堆砌球体 1039.1.2 结合物体 1039.1.3 轴心点居中 1049.1.4 创建包裹球体 1049.1.5 产生包裹物体 1059.1.6 放松平滑模型 1069.1.7 制作眼睛 1069.1.8 绘制眉毛 1079.1.9 镜像复制眉毛 1089.2 简单布尔运算——方块和球 1099.2.1 创建基本几何体 1099.2.2 布尔相减运算 1109.2.3 其他运算方式 1109.2.4 移动球体 1119.2.5 放大球体 1129.3 复杂布尔运算——笔盒 1129.3.1 连续布尔运算错误 1129.3.2 正确的连续运算 1139.3.3 删除建造历史 1149.3.4 结合后再运算 1149.3.5 低精度问题 1159.3.6 提高模型精度 1169.4 散布建模——金发玩偶 1179.4.1 创建单根毛发锥体 1179.4.2 指定散布合成 1189.4.3 调节散布效果 1199.4.4 选择分布区域 1209.4.5 调整发型 1219.4.6 变形锥体 1219.4.7 散布体随机化 1219.4.8 指定金色材质 1229.5 创建地形——山脉 1239.5.1 绘制等高线 1239.5.2 完成全部轮廓线 1239.5.3 放

<<3ds Max9大风暴>>

置高度 1239.5.4 制作地形 1249.5.5 调整山色 1249.5.6 增加细腻度 1259.6 图形合并——巧克力豆 1269.6.1 进行图形合并 1269.6.2 各种合并效果 1279.6.3 挤压浮雕文字 1279.6.4 光滑浮雕文字 1289.6.5 局部区域光滑处理 1289.6.6 选择表面区域 1299.6.7 制作文字凸起动画 1309.7 变形球——流体模拟 1319.7.1 创建变形球 1319.7.2 创建融合体 1339.7.3 模拟流体 134第10章 修改建模 13710.1 修改命令面板 13710.1.1 认识修改命令面板 13710.1.2 修改命令分类 13810.1.3 基本用法 13910.2 基本修改——堆栈修改训练 14010.2.1 调出范例文件 14010.2.2 增加Taper(锥化)修改 14110.2.3 Taper(锥化)的动态改变 14210.2.4 Gizmo的动态改变 14210.2.5 加入新的Twist(扭曲)修改 14310.2.6 修改物体创建参数 14310.2.7 当前作用与效果 14410.2.8 修改功能的暂时取消 14410.2.9 删除修改功能 14510.2.10 复合物体修改 14510.2.11 修改独立 14610.2.12 修改的复制粘贴 14610.2.13 变换修改顺序 14710.3 XForm修改——跑气的轮胎 14710.3.1 制作轮胎原形 14810.3.2 插入XForm旋转变换 14810.3.3 加入Displace(置换)修改 14910.3.4 加入XForm移动修改 14910.3.5 加快轮胎旋转速度 15010.4 空间扭曲修改——浪中浮萍 15010.4.1 创建波浪平面 15010.4.2 创建绿色浮萍 15110.4.3 调整视图显示 15210.4.4 创建Ripple(涟漪)物体 15210.4.5 结合波浪到涟漪物体上 15310.4.6 结合浮萍到涟漪物体上 15410.4.7 插入XForm移动变化 15410.4.8 移动涟漪物体制造波浪 15510.4.9 渲染动画 15510.5 FFD自由变形修改——请鱼入瓶 15610.5.1 加入FFD变形修改 15610.5.2 修改鱼的形态 15710.5.3 制作瓶体空间扭曲 15710.5.4 对齐并设置点数 15810.5.5 调节线框形态 15910.5.6 指定空间扭曲修改 16010.5.7 调节动画效果 16010.6 编辑网格模型——头盔 16110.6.1 创建圆柱体 16210.6.2 深入子对象级(顶点和边) 16310.6.3 深入子对象级(面) 16410.6.4 理解元素的含义 16510.6.5 子对象的应用范围 16510.6.6 删除一半表面 16610.6.7 挤压面成耳朵 16710.6.8 倒角面成眼窝 16810.6.9 加工顶点成鼻梁 16910.6.10 镜像复制结合 16910.6.11 焊接相邻顶点 17010.6.12 软选择编辑 17010.6.13 选择集的传递 17110.6.14 表面平滑群组 17210.6.15 翻转表面法线 17410.7 Shell(壳)修改器应用 17510.7.1 壳修改制作厚度 17510.7.2 壳修改制作倒角 176第11章 复制建模 17911.1 复制的概念 17911.2 基本复制训练——挂钟 17911.2.1 克隆复制 17911.2.2 边移动边复制 18011.2.3 边旋转边复制 18111.2.4 边放缩边复制 18211.2.5 镜像复制 18311.2.6 复制分针和秒针 18411.2.7 修改分针和秒针 18511.2.8 制作时间格 18611.2.9 制作数字 18711.3 阵列复制——DNA分子群 18711.3.1 制作基本物体 18711.3.2 对齐并复制 18811.3.3 一维阵列复制阶梯 18911.3.4 一维阵列复制DNA链 19011.3.5 二维阵列复制 19111.3.6 三维阵列复制 19111.4 间隔复制——山坡植树 19211.4.1 创建山坡地形 19211.4.2 绘制山坡路径 19311.4.3 独立NURBS曲线 19411.4.4 进行间隔复制 19411.5 复制关系研究——锥形帽 19511.5.1 创建原始物体 19511.5.2 增加变动修改 19611.5.3 复制独立物体 19711.5.4 复制关联物体 19811.5.5 修改关联物体 19911.5.6 复制参考物体 20011.5.7 研究参考复制物体 20011.5.8 复杂的参考复制物体 20011.6 关联复制应用——芭蕾圆桌 20111.6.1 创建圆桌面 20111.6.2 创建一条桌腿 20211.6.3 复制所有桌腿 20311.6.4 移动圆桌桌面 20311.6.5 桌腿弧形变化 20411.6.6 集合弧形修改 20411.6.7 流线型圆桌腿 20511.6.8 调整作用中心 20511.6.9 旋转扭动变化 20511.6.10 设定群组动画 206第12章 细分建模 20712.1 基础训练——靠垫 20712.1.1 创建基本体 20712.1.2 加入细分光滑修改 20712.1.3 调节点的权重 20812.1.4 移动点的位置 20912.1.5 调节边的折缝 21012.1.6 软选择修改 21012.1.7 显示的优化控制 21112.2 实用技能——沙发 21212.2.1 创建基本长方体 21212.2.2 加入光滑修改 21212.2.3 挤压出扶手 21312.2.4 挤压出靠背 21412.2.5 修饰最后形态 21412.3 高级细分曲面——吹风机 21512.3.1 创建基本体 21512.3.2 挤压吹风管 21512.3.3 挤压手柄 21612.3.4 加入HSDS细分修改 21712.3.5 调节风口形态 21712.3.6 加工手柄凹痕 21812.3.7 修改手柄长度 21812.3.8 自动细分优化 21912.4 创作角色——卡通人物 21912.4.1 捏出躯干外形 22012.4.2 挤出手臂模型 22312.4.3 精细挤压手掌 22612.4.4 挤出腿和脖子 22912.4.5 进行身体合并 23012.4.6 制作肚脐眼 23112.4.7 头部基本造型 23412.4.8 眼眶和眼球 23612.4.9 捏出鼻子造型 23912.4.10 制作耳朵造型 24212.4.11 挤压嘴巴造型 24412.4.12 缝合头和身体 24712.4.13 制作衬衫短裤 24912.4.14 制作短袜和鞋 25112.4.15 头部化妆整容 25412.5 3ds Max多边形其他功能 257第13章 面片建

<<3ds Max9大风暴>>

模 25913.1 基础技法——蛇眼 25913.1.1 创建基本面片 25913.1.2 焊接面片 26013.1.3 增加新面片 26213.1.4 编辑面片模型 26313.1.5 面片的细分精度 26313.1.6 制作表面凹洞 26513.2 高级技巧——鱼 26713.2.1 绘制轮廓线 26713.2.2 锁点织网 26713.2.3 自动成面 26913.2.4 复制参考调节物体 26913.2.5 区域选择调节顶点 27013.2.6 加片增加细节 27113.2.7 自动织网 27213.2.8 删除面片 27313.3 制作实例——独角兽 27413.3.1 绘制整体轮廓线 27413.3.2 编织侧面网格 27513.3.3 制作表面参考物体 27913.3.4 加工嘴部网格 28013.3.5 加工角窝网格 28213.3.6 加工眼部网格 28513.3.7 制作耳朵网格 28613.3.8 缝合耳朵到头部 28913.3.9 复制对称模型 29113.3.10 制作鼻孔 29213.3.11 制作眼球和角 294第14章 NURBS建模 29714.1 NURBS建模基础 29714.1.1 NURBS含义 29714.1.2 NURBS的构成 29814.1.3 基本建模流程 29914.1.4 NURBS物体的组成元素 30114.1.5 NURBS曲面的材质和贴图 30214.1.6 渲染精度控制 30314.2 基础训练——水瓶 30514.2.1 绘制NURBS曲线 30514.2.2 车削成型 30514.2.3 修改轮廓线 30614.2.4 曲面独立重建 30714.2.5 调节控制点造型 30914.2.6 编辑整列点 31114.2.7 绘制点曲线和圆 31114.2.8 单轨成型曲面 31214.2.9 设置渲染精度 31314.3 制作实例——喷壶壶体 31514.3.1 绘制壶体轮廓 31514.3.2 U向放样曲面 31514.3.3 绘制曲线网 31714.3.4 UV放样曲面 31814.3.5 镜像复制曲面 31914.3.6 表面法线方向 32014.3.7 曲面相交求解 32114.3.8 制作圆角曲面 32214.4 制作实例——喷壶局部 32314.4.1 绘制壶嘴曲线 32314.4.2 双轨成型曲面 32414.4.3 制作曲面圆角 32514.4.4 映射曲线到曲面 32614.4.5 偏移复制曲线 32714.4.6 圆角完成把手 32814.5 制作实例——照相机 32914.5.1 单轨成型机壳 32914.5.2 独立后封口 33014.5.3 封闭底盖 33014.5.4 规则成型曲面 33114.5.5 独立重建曲面 33214.5.6 面面相交修剪 33314.5.7 车削曲面 33414.5.8 固定镜头曲面 33514.5.9 绘制曲面上曲线 33614.5.10 制作闪光灯 33614.5.11 映射制作快门 33714.5.12 引入球形镜片 33914.5.13 圆角全部曲面 33914.5.14 渲染精度和材质 340渲染篇第15章 材质和贴图 34215.1 材质基础 34215.2 基本材质训练——水瓶静物 34715.2.1 创建并指定材质 34715.2.2 调节同步材质 34815.2.3 实时渲染调节 34915.2.4 实时材质指定 35015.2.5 金属材质效果 35115.2.6 木纹贴图材质 35215.2.7 线框特效材质 35215.2.8 发光特效材质 35415.3 基本贴图训练——简单几何体 35515.3.1 指定贴图材质 35615.3.2 内建贴图坐标 35715.3.3 平移、旋转贴图坐标 35715.3.4 平面贴图法 35915.3.5 平移贴图坐标 36015.3.6 旋转贴图坐标 36115.3.7 缩放贴图坐标 36115.3.8 平铺与镜像 36215.3.9 自动大小适配 36215.3.10 自动对齐平面 36315.3.11 柱形贴图法 36315.3.12 球形贴图法 36415.3.13 收缩包裹法 36415.3.14 长方体贴图法 36515.3.15 贴图模糊设置 36515.3.16 面贴图法 36515.4 贴图效果训练——卡通油壶 36615.4.1 基本材质效果 36715.4.2 漫反射贴图效果 36815.4.3 材质层级 36815.4.4 获取材质贴图 36915.4.5 改变贴图强度 37015.4.6 不透明贴图 37015.4.7 高光级别贴图 37115.4.8 凹凸贴图 37215.4.9 自发光贴图 37315.4.10 存储材质 37415.5 反射效果训练——仿真油壶 37415.5.1 假反射贴图 37515.5.2 光线跟踪反射 37715.5.3 混合纹理反射 37715.5.4 真假反射混合 37815.5.5 真实金属反射 37815.5.6 反射衰减效果 37915.5.7 透明玻璃材质 38015.5.8 高级玻璃材质 38115.5.9 提高反射品质 38215.6 特殊材质训练——双面材质 38315.6.1 去除文字表面 38315.6.2 指定材质给文字 38415.6.3 制作背面材质 38415.6.4 制作正面材质 38515.6.5 增加透明融合 38515.7 特殊材质训练——混合材质 38515.7.1 创建混合材质 38515.7.2 设定粉色子材质 38615.7.3 设定蓝色透明子材质 38615.7.4 动态混合材质 38715.7.5 观看遮罩图案 38715.7.6 指定遮罩贴图 38715.7.7 改变混合度 38815.7.8 指定贴图子材质(一) 38815.7.9 指定贴图子材质(二) 38815.8 特殊材质训练——多维材质 38915.8.1 选择练习物体 38915.8.2 创建多维材质 39015.8.3 选择平面组群 39115.8.4 指定其余子材质 39215.8.5 圆管变形 39315.8.6 改变子材质3为透明 39315.8.7 改变子材质5为双面 39415.8.8 改变子材质2为线框 39415.8.9 为子材质5增加砖墙贴图 39415.8.10 为子材质4增加棋盘格贴图 39515.8.11 二级贴图——大理石到黑棋盘格 39515.8.12 三级贴图——贴图到大理石 39515.8.13 二级贴图——噪波到白棋盘格 39615.8.14 三级贴图——贴图到噪波 39615.8.15 柔化贴图 39715.9 特殊贴图训练——合成贴图 39815.9.1 制作合成贴图材质 39815.9.2 指定两个贴图图案 39815.9.3 调整文字位置 39915.9.4 文字的褪色效果 39915.9.5 制作泥土效果贴图

<<3ds Max9大风暴>>

39915.9.6 增加泥土合成果 40015.10 特殊贴图训练——置换贴图 40015.10.1 了解场景文件
 40115.10.2 指定置换贴图 40115.10.3 加入细分精度控制 40215.10.4 指定平面贴图坐标
 40215.10.5 调节挤压强度 40215.10.6 精减背部细分 40315.10.7 转换置换模型 40415.11 卡通
 材质的制作 40515.12 建筑材质的应用 40815.13 高级照明覆盖材质 41115.14 法线贴图技术
 41415.15 每像素摄影机贴图技术 415第16章 灯光和摄影 41716.1 泛光灯训练——三角龙
 41716.1.1 创建两盏泛光灯 41716.1.2 调整灯光位置 41816.1.3 设定反光点 41816.1.4 灯光色
 彩动画 41916.1.5 产生投影效果 41916.2 阴影特效训练——室内一角 41916.2.1 创建聚光灯
 42016.2.2 聚光灯视图 42116.2.3 参数调节聚光范围 42116.2.4 视图调节聚光范围 42216.2.5
 指定投影图像 42216.2.6 方形聚光灯 42316.2.7 排除物体受光影响 42316.2.8 灯光的开关与隐藏
 42316.2.9 灯光的衰减设定 42416.3 阴影特效训练——花瓶鸟笼 42516.3.1 打开范例场景
 42516.3.2 渲染阴影效果 42616.3.3 调整阴影贴图 42616.3.4 区域阴影的应用 42716.3.5 投影
 的泛光灯 42916.3.6 负光效果 42916.3.7 透明阴影效果 43016.3.8 带图案的透明阴影 43016.4
 高级照明技术 43116.4.1 Light Tracer光跟踪器 43116.4.2 Light Tracer和HDRI的配合使用 43416.4.3
 Radiosity光能传递 43616.4.4 Render To Texture贴图烘焙技术 44116.4.5 Photometric光度学灯光
 44516.5 摄影机训练——会议室游览 45016.5.1 创建摄影机 45016.5.2 摄影剪切平面 45116.5.3
 扩大视野范围 45216.5.4 指定注视约束控制器 45216.5.5 制作摄影机动画 45316.5.6 调节摄影
 机位置 45416.5.7 渲染预览动画 45516.5.8 创建环视摄影机动画 45616.6 景深和运动模糊
 45716.6.1 摄影机景深制作 45716.6.2 摄影机运动模糊制作 460第17章 环境和效果 46317.1
 标准雾效——1234 46317.1.1 真空效果 46317.1.2 摄影机范围 46417.1.3 制作标准雾 46417.1.4
 蓝色的雾 46517.1.5 视景的纵深效果 46517.1.6 背景的雾效 46517.1.7 透明贴图雾效
 46617.1.8 彩色雾效 46617.2 层雾——玩具厅 46717.2.1 渲染范例场景 46717.2.2 加入层雾效
 果 46717.2.3 柔化层雾边缘 46817.2.4 柔化层雾顶部 46817.2.5 分散远处雾效 46817.2.6 多层
 云雾 46917.2.7 动态雾效 46917.3 体积光——光柱和光束 47017.4 火焰特效——火炬
 47317.4.1 打开范例场景 47317.4.2 制作大气装置 47317.4.3 指定火焰特效 47417.4.4 调节火
 焰效果 47417.4.5 投射火焰阴影 47517.4.6 动态燃烧效果 47517.5 光学特效——火星光芒
 47617.5.1 创建场景灯光 47617.5.2 指定发光效果 47817.5.3 设置光晕效果 47917.5.4 加入光
 环特效 47917.5.5 加入射线特效 48017.5.6 加入亮星特效 48017.5.7 阻挡光芒效果 48117.5.8
 加入星空背景 48217.5.9 星球光晕效果 48217.5.10 双重光晕效果 483第18章 标准渲染 48518.1
 渲染类型 48618.2 渲染工具 48718.3 渲染设置 48818.3.1 Common Parameters(公用参数)
 48918.3.2 Email Notifications(电子邮件通知) 49418.3.3 Assign Renderer(指定渲染器) 49418.3.4
 Renderer(渲染器) 49518.3.5 Render Elements(渲染元素) 49818.3.6 Raytracer(光线追踪器)
 49918.3.7 Advanced Lighting(高级照明) 50018.3.8 底部参数 50318.3.9 渲染进程信息板 50318.4
 渲染文件格式 506第19章 mental ray超级渲染器 51119.1 mental ray功能介绍 51219.2 图像渲
 染采样训练 51419.2.1 标准扫描线渲染 51519.2.2 mental ray超级渲染 51619.3 图像光线跟踪训
 练 51919.3.1 光线跟踪深度训练——镜面反射 52019.3.2 光线跟踪折射训练——水果酒杯
 52219.4 反射焦散训练——水池波光 52619.4.1 渲染范例场景 52619.4.2 加入反射贴图
 52719.4.3 产生反射焦散 52819.4.4 调节焦散结果 52919.4.5 使用光子贴图文件 53019.4.6 调
 节采样精度 53119.5 折射焦散训练——变形球体 53219.5.1 创建场景 53219.5.2 设置灯光和材
 质 53319.5.3 设置动画效果 53819.5.4 设置焦散效果 54019.5.5 增加波纹光影 54219.6 全局照
 明训练——室内球体 54319.6.1 创建基本场景 54419.6.2 调节全局照明 54519.6.3 最终聚集效果
 54619.7 区域灯光训练——柱体投影 54719.7.1 测试3ds Max的灯光投影 54819.7.2 使用mental
 ray的区域灯光 54919.7.3 提高阴影品质 55019.7.4 创建球形区域灯光 55119.8 运动模糊训练—
 —车轮 55219.8.1 了解范例场景 55219.8.2 设置图像运动模糊 55319.8.3 设置物体运动模糊
 55419.8.4 mental ray的运动模糊 55419.8.5 提高运动模糊品质 55519.9 景深训练——三个苹果
 55519.9.1 渲染范例场景 55619.9.2 设置景深效果 55619.9.3 调节景深大小 55719.9.4 提高模
 糊品质 55819.10 天光及HDR的运用 55919.10.1 mental ray的天光效果 55919.10.2 mental ray
 的HDR效果 56119.11 材质与贴图的运用 56219.11.1 Camera Shaders摄影机明暗器 56319.11.2

<<3ds Max9大风暴>>

mental ray Connection连接材质 56519.11.3 Ambient/Reflective Occlusion环境反射模拟天光
 56619.11.4 Ocean海洋贴图 56719.11.5 Displacement置换贴图 56719.11.6 3S Fast Skin皮肤半透材质 56819.11.7 Dielectric介质玻璃材质 568动画篇第20章 基础动画训练 57120.1 基本动画——弹跳的球体 57120.1.1 创建球体 57120.1.2 打开轨迹视图 57220.1.3 观看层级清单 57320.1.4 移动球体 57320.1.5 复制动画键 57420.1.6 范围线的使用 57520.1.7 动画曲线编辑 57520.1.8 循环运动设置 57620.1.9 Key Info控制 57720.1.10 调节轨迹曲线 57720.2 基本动画——有弹性的跳跳球 57820.2.1 改变球体轴心点 57820.2.2 向下挤压球体 57920.2.3 设置动画键 57920.2.4 循环挤压效果 57920.2.5 最后位移修改 58020.2.6 加长动画 58020.3 基本动画——边跑边跳的圆球 58120.3.1 创建圆形路径 58220.3.2 创建虚拟对象 58220.3.3 指定路径控制器 58220.3.4 链接球体到虚拟体 58320.4 基本动画——同期音乐合成 58420.4.1 调整轨迹显示 58420.4.2 调整节拍器 58420.4.3 加入声音文件 58520.4.4 声音同步 58620.5 功能曲线控制——振颤金字塔 58720.5.1 键盘输入创建物体 58720.5.2 打开轨迹显示 58720.5.3 显示动画功能曲线 58820.5.4 移动动画关键点 58820.5.5 切换曲度方式 58920.5.6 自定义曲度控制 59020.5.7 显示动画控制器 59020.5.8 线性动画控制器 59120.5.9 TCB动画控制器 59220.5.10 复合动画控制器 59220.5.11 噪波动画控制器 59220.6 路径动画——原子滑车 59420.6.1 创建多边形路径 59420.6.2 编辑路径曲线 59420.6.3 创建原子滑车 59520.6.4 设定路径控制器 59520.6.5 跟随和倾斜控制 59620.6.6 合并场景 59620.6.7 指定注视控制器 59720.7 路径变形动画——文字翻飞 59720.7.1 绘制曲线路径 59820.7.2 创建彩带原型 59820.7.3 指定路径变形 59920.7.4 制作变形动画 59920.7.5 制作线框文字 60020.7.6 复制修改命令 60120.7.7 制作金属材质 601第21章 角色动画基础 60321.1 正向链接运动——机械手跳舞 60321.1.1 研究物体组合 60321.1.2 进行层次链接 60521.1.3 锁定垂直轴运动方向 60621.1.4 移动机械臂重心 60721.1.5 锁定其余物体 60721.1.6 制作层次动画 60721.1.7 释放对子物体控制 60821.2 反向链接运动——操纵机械手 60821.2.1 限制机械手爪 60921.2.2 限制水平轴 60921.2.3 限制机械臂 61021.2.4 增大垂直轴摩擦力 61121.2.5 交互式IK 61121.2.6 创建虚拟体 61121.2.7 制作导引物体 61221.2.8 设定导引物体动作 61221.2.9 计算IK结果 61321.3 反向阻尼运动——单筒望远镜 61321.3.1 查看望远镜 61321.3.2 应用减缓效果 61421.3.3 交互式效果 61421.3.4 创建导引物体 61521.3.5 应用IK效果 61521.4 组合链接运动——蒸汽活塞 61621.4.1 调入活塞物体 61621.4.2 链接物体 61721.4.3 设定链接参数 61721.4.4 设定曲柄轴心 61721.4.5 曲柄末端物体 61821.4.6 交互式IK动画 61921.4.7 应用式IK动画 61921.5 高级IK设置——飞舞的链子锤 61921.5.1 挥舞链球 62021.5.2 终结点应用 62021.5.3 复制链子锤 62121.5.4 反转优先级设定 62121.5.5 连接手柄到路径 62221.5.6 限制路径旋转 62321.5.7 应用路径控制模块 62321.5.8 启动路径 62321.6 刚性骨骼链接——机械臂运动 62421.6.1 创建骨骼链 62421.6.2 调节骨骼链 62521.6.3 应用IK链接 62521.6.4 依模型创建骨骼 62521.6.5 链接模型到骨骼 62621.6.6 创建IK链接 62721.6.7 制作动画 62721.7 软性骨骼蒙皮——抬腿弯曲 62821.7.1 创建骨骼系统 62821.7.2 应用IK链接 62921.7.3 进行骨骼蒙皮 63021.7.4 调节影响权重 63021.7.5 完成屈腿动画 63121.8 表情变形动画——说话的恐龙 63221.8.1 复制头像模型 63321.8.2 加工表情模型 63321.8.3 融合表情模型 63421.8.4 引入声音文件 63521.8.5 创建浮动滑块 63621.8.6 定义滑块功能 63621.8.7 测试滑块功能 63721.8.8 进行口型配音 638第22章 粒子和动力学 63922.1 基础粒子训练——流淌的水滴 63922.1.1 创建粒子系统 63922.1.2 指定重力影响 64022.1.3 调节粒子数目 64122.1.4 制作导向板 64122.1.5 调节反弹强度 64222.1.6 调节摩擦力 64322.1.7 调节粒子形态 64422.1.8 制作水滴效果 64522.2 高级粒子特技——星球大爆炸 64622.2.1 创建粒子阵列 64622.2.2 设置分散碎块 64722.2.3 调节碎块运动 64822.2.4 星球可视动画 64822.2.5 加入贴图平面 64922.2.6 指定动画贴图 65022.2.7 加入灯光照明 65122.2.8 设置运动模糊 65222.3 基本PF粒子——散落的乒乓球 65322.3.1 创建场景模型 65322.3.2 设置粒子初始参数以及添加碰撞 65422.3.3 设置粒子多次反弹以及停顿属性 65622.3.4 设置粒子外形并为粒子添加材质 65822.3.5 设置粒子间的碰撞属性 66022.3.6 添加灯光并渲染 66022.4 高级PF粒子——风吹蒲公英 66122.4.1 观察场景模型并创建粒子系统 66222.4.2 设置粒子的出生属性 66322.4.3 设置粒子外形 66322.4.4 调节粒子

<<3ds Max9大风暴>>

方向 66422.4.5 添加碰撞事件并为场景添加风力 66522.4.6 设置粒子旋转属性 66922.4.7 添加灯光和特效 67022.5 PF综合实例——水花四溅 67322.5.1 创建场景模型以及粒子系统 67322.5.2 设置粒子出生属性 67422.5.3 创建碰撞事件 67522.5.4 设置粒子受力以及消亡事件 67622.5.5 设置粒子的外形 67722.5.6 添加灯光和材质并渲染 67922.6 reactor刚体实例——散落的冰块
68122.6.1 创建场景模型 68122.6.2 添加刚体选择集 68622.6.3 简单刚体模拟以及物体属性设置 68722.6.4 输出动力学运算结果 68922.6.5 计算动力学动画 69022.6.6 添加灯光和材质 69422.7 高级练习——水面动力学 70222.7.1 创建场景模型 70222.7.2 设置运动轨迹 70722.7.3 创建水面 71022.7.4 进行动力学模拟 71122.7.5 添加其他物体 71322.7.6 计算动力学动画 71522.7.7 添加材质并渲染 716第23章 Hair and Fur(毛发制作系统) 72323.1 毛发制作初体验——长毛扫把
72323.1.1 观察场景模型并添加毛发修改器 72323.1.2 设置毛发生长部位 72423.1.3 设置毛发基本参数 72523.1.4 设置毛发扭曲参数 72623.1.5 为场景添加灯光 72623.1.6 调节毛发材质效果 72723.2 花纹地毯的全程制作 72823.2.1 创建场景模型并添加毛发修改器 72823.2.2 调节毛发的基本参数 72923.2.3 调节毛发材质基本属性 73023.2.4 添加毛发材质贴图 73223.2.5 添加灯光并渲染 73423.3 风吹草动的制作过程 73523.3.1 创建球体并添加毛发 73523.3.2 添加风力 73523.3.3 毛发和物体的碰撞 73823.3.4 创建草地平面 74023.3.5 添加风力并调节参数 74023.3.6 创建阻挡物体并计算动力学 74123.3.7 调节材质并渲染 74223.4 毛发高级制作——梳理长发 74323.4.1 使用样条线绘制头发轮廓 74323.4.2 调节样条线轮廓 74523.4.3 沿样条线生长头发 74623.4.4 调节头发材质 74623.4.5 添加灯光并渲染 747第24章 Cloth布料系统 74924.1 基础练习——陈年老酒坛 74924.1.1 创建酒坛子 74924.1.2 创建布料系统 75024.1.3 布料的动力学模拟 75124.1.4 创建圆环对象 75424.1.5 最终模拟 75524.1.6 添加材质和灯光 75624.2 基础布料训练——风吹布落 76124.2.1 建立场景模型 76124.2.2 创建场景布料 76224.2.3 设置布料的分组属性 76324.2.4 添加并调节风力 76324.2.5 调节编组动画参数 76524.2.6 添加材质和灯光 76624.3 高级制作——缝制衣服 77024.3.1 绘制衣服轮廓线 77124.3.2 从轮廓线生成布料 77524.3.3 调节布料的位置 77724.3.4 缝制布料 77824.3.5 进行模拟运算 78124.3.6 消除接缝 782

<<3ds Max9大风暴>>

编辑推荐

《火星人：3ds Max 9大风暴》以及配套视频教学全部使用3ds Max中文版进行讲解。
《火星人：3ds Max 9大风暴》可供广大三维动画爱好者以相关专业学生自学和培训使用。

<<3ds Max9大风暴>>

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>