

<<3ds Max 2011白金手册 >>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011白金手册 >>

13位ISBN编号：9787115244475

10位ISBN编号：7115244472

出版时间：2011-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：火星时代

页数：637

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>

## 内容概要

本书是《3ds Max 2011白金手册》系列书中的第4册。

全套手册分为4册共22章，本册内容为第14～22章，主要讲解了Hair and Fur毛发系统、Particle Flow粒子流、reactor动力学系统、Character Studio角色动画、CAT角色动画、布料、MAXScript脚本语言和石墨建模工具的全部功能，还介绍了一些3ds Max相关的插件。

随书附赠的3张DVD光盘，配有丰富的视频教学讲解内容，其超大容量的多媒体教学光盘录像与书中的内容相辅相成，可以大大方便读者的学习。

600多页的教学手册(书)+时间长达34小时的视频讲解(盘)，二者完美结合，为您呈现全面、深入的命令面板参数剖析的盛宴。

本书内容由浅入深，完整详实，对软件进行了深层次的讲解和分析，具有很高的技术含量，特别适合作为专业动画工作者的参考资料和3ds Max的培训、自学用书。

关于3ds Max 2011的其他内容将分别在本套书的第 、 、 册中介绍。

## 书籍目录

- 第14章 Hair and Fur毛发系统 14.1 毛发技术基础 14.1.1 毛发基本概念 14.1.2 毛发的生成  
 14.1.3 发型制作 14.2 Hair和Fur(WSM)毛发修改器 14.2.1 Selection [ 选择 ] 卷展栏 14.2.2  
 Tools [ 工具 ] 卷展栏 14.2.2.1 Recomb from Splines [ 从样条线重梳 ] 14.2.2.2 Spline Deform  
 [ 样条线变形 ] 14.2.2.3 Reset Rest [ 重置其余 ] 14.2.2.4 Regrow Hair [ 重生头发 ]  
 14.2.2.5 Presets [ 预设值 ] 参数组 14.2.2.6 Hairdo [ 发型 ] 参数组 14.2.2.7 Instance Node  
 [ 实例节点 ] 参数组 14.2.2.8 Convert [ 转换 ] 参数组 14.2.3 Styling [ 设计 ] 卷展栏 14.2.4  
 General Parameters [ 常规参数 ] 卷展栏 14.2.5 Material Parameters [ 材质参数 ] 卷展栏 14.2.6 mr  
 Parameters [ mr 参数 ] 卷展栏 14.2.7 Frizz Parameters [ 卷发参数 ] 卷展栏 14.2.8 Kink Parameters  
 [ 纽结参数 ] 卷展栏 14.2.9 Multi Strand Parameters [ 多股参数 ] 卷展栏 14.2.10 Dynamics [ 动力  
 学 ] 卷展栏 14.2.11 Display [ 显示 ] 卷展栏 14.3 Hair and Fur Render Effect [ 毛发渲染效果 ] 14.4  
 Hair Light Attr [ 头发灯光属性 ] 第15章 Particle Flow粒子流 15.1 Particle Flow [ 粒子流 ] 相关概念  
 15.1.1 粒子的相关术语解释 15.1.2 粒子的生命周期 15.2 粒子流基础知识 15.2.1 粒子流的基  
 本参数 15.2.2 Particle View [ 粒子视图 ] 15.2.2.1 Particle View [ 粒子视图 ] 窗口  
 15.2.2.2 Particle View [ 粒子视图 ] 菜单 15.2.3 粒子流的动作 15.3 入门实例——心心相印 15.4  
 动作手册 15.4.1 Flows [ 流 ] 15.4.1.1 Preset Flow [ 预设流 ] 15.4.1.2 Empty Flow [ 空流  
 ] 15.4.1.3 Standard Flow [ 标准流 ] 15.4.2 Operators [ 操作符 ] 15.4.2.1 Birth Operator  
 [ 出生操作符 ] 15.4.2.2 Birth Paint Operator [ 出生绘制操作符 ] 15.4.2.3 Birth Script  
 Operator [ 出生脚本操作符 ] 15.4.2.4 Birth Texture Operator [ 出生纹理操作符 ] 15.4.2.5  
 Initial State Operator [ 初始状态操作符 ] 15.4.2.6 Delete Operator [ 删除操作符 ] 15.4.2.7  
 Force Operator [ 力操作符 ] 15.4.2.8 Group Operator [ 组操作符 ] 15.4.2.9 Group Selection  
 Operator [ 组选择操作符 ] 15.4.2.10 Placement Paint Operator [ 放置绘制操作符 ] 15.4.2.11  
 Position Icon Operator [ 位置图标操作符 ] 15.4.2.12 Position Object Operator [ 位置对象操作符 ]  
 15.4.2.13 Rotation Operator [ 旋转操作符 ] 15.4.2.14 Spin Operator [ 自旋操作符 ]  
 15.4.2.15 Scale Operator [ 缩放操作符 ] 15.4.2.16 Speed Operator [ 速度操作符 ] 15.4.2.17  
 Speed By Icon Operator [ 速度按图标操作符 ] 15.4.2.18 Speed By Surface Operator [ 速度按曲面操  
 作符 ] 15.4.2.19 Keep Apart Operator [ 保持分离操作符 ] 15.4.2.20 Shape Operator [ 图形操  
 作符 ] 15.4.2.21 Shape Facing Operator [ 图形朝向操作符 ] 15.4.2.22 Shape Instance Operator  
 [ 图形实例操作符 ] 15.4.2.23 Shape Mark Operator [ 图形标记操作符 ] 15.4.2.24 Material  
 Static Operator [ 材质静态操作符 ] 15.4.2.25 Material Frequency Operator [ 材质频率操作符 ]  
 15.4.2.26 Material Dynamic Operator [ 材质动态操作符 ] 15.4.2.27 Mapping Operator [ 贴图操作  
 符 ] 15.4.2.28 Mapping Object Operator [ 贴图对象操作符 ] 15.4.2.29 Cache Operator [ 缓存  
 操作符 ] 15.4.2.30 Display Operator [ 显示操作符 ] 15.4.2.31 Notes Operator [ 注释操作符  
 ] 15.4.2.32 Render Operator [ 渲染操作符 ] 15.4.2.33 Script Operator [ 脚本操作符 ]  
 15.4.3 Test [ 测试 ] 15.4.3.1 Age Test [ 年龄测试 ] 15.4.3.2 Collision Test [ 碰撞测试 ]  
 15.4.3.3 Collision Spawn Test [ 碰撞繁殖测试 ] 15.4.3.4 Find Target Test [ 查找目标测试 ]  
 15.4.3.5 Go To Rotation Test [ 转到旋转测试 ] 15.4.3.6 Lock/Bond Test [ 锁定/砌合测试 ]  
 15.4.3.7 Scale Test [ 缩放测试 ] 15.4.3.8 Script Test [ 脚本测试 ] 15.4.3.9 Send Out Test [  
 发出测试 ] 15.4.3.10 Spawn Test [ 繁殖测试 ] 15.4.3.11 Speed Test [ 速度测试 ]  
 15.4.3.12 Split Amount Test [ 分割量测试 ] 15.4.3.13 Split Group Test [ 分割组测试 ]  
 15.4.3.14 Split Selected Test [ 分割选定测试 ] 15.4.3.15 Split Source Test [ 分割源测试 ] 15.5 粒  
 子流辅助对象 15.6 粒子绘制 15.6.1 Particle Paint [ 粒子绘制 ] 辅助对象 15.6.2 Particle Paint  
 Setup [ 设置 ] 卷展栏 15.6.3 Particle Paint Layout [ 布局 ] 卷展栏 15.6.4 Particle Paint Orientation  
 [ 方向 ] 卷展栏 15.6.5 Particle Paint Mapping [ 贴图 ] 卷展栏 15.6.6 Particle Paint Editing [ 正在  
 编辑 ] 卷展栏第16章 reactor动力学系统第17章 Character Studio角色动画系统第18章 CAT角色动画系统  
 第19章 Cloth布料系统第20章 MAXScript脚本语言第21章 石墨建模工具第22章 插件



#### 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>