

<<Autodesk 3ds Max 201>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk 3ds Max 2012标准培训实战手册II>>

13位ISBN编号：9787115287694

10位ISBN编号：7115287694

出版时间：2012-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：王琦 主编，火星时代 编著

页数：418

字数：815000

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>

## <<Autodesk 3ds Max 201>>

### 内容概要

王琦主编的《Autodesk 3ds Max

2012标准培训实战手册II》是《Autodesk 3ds Max 2012标准培训教材II》的配套练习册。

本书全面而系统地训练3ds

Max高级操作技巧、NURBS建模技术、高级材质和贴图渲染技术、mental

ray高级渲染技术、高级动画技术、CS与CAT角色动画系统、PF粒子流系统、毛发系统、布料系统和编程技术等各种高级模块的应用技能，通过大量的应用案例提高读者的软件使用能力，为进一步学习专业类知识打下坚实的基础。

同时，本书中还对《ATC

3ds Max

II级动画工程师（产品专家）认证考试大纲》中规定的知识点进行了简要分析和说明，安排了详细的真题解析内容，并配有完整的视频演示。

《Autodesk 3ds Max

2012标准培训实战手册II》的内容以大纲解析、案例操作和真题解析为主，案例部分提供主要的制作过程，但不提供详细的数据参考，视频中提供了相同案例的操作步骤和具体参数，并且对试题的解答进行了详细的指导和演示。

这两种教学方式相互配合，使读者养成独立思考问题和解决问题的习惯，全面吸收所学的知识，提高软件的应用水平。

《Autodesk 3ds Max 2012标准培训实战手册II》是Autodesk认证考试用书，也适用于3ds Max的中级学习者学习、训练使用。

## &lt;&lt;Autodesk 3ds Max 201&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 3ds Max高级操作

## 1.1 3ds Max高级操作功能

## 1.1.1 文件与场景管理

## 1.1.2 高级配置

## 1.1.3 工具面板

## 1.2 3ds Max高级操作技巧

## 1.2.1 3ds Max疑难杂症解决方案

## 1.2.2 无光投影和摄影机匹配

## 1.3 试题精讲

## 第2章 3ds Max NURBS建模技术

## 2.1 3ds Max NURBS建模技术大纲解析

## 2.1.1 NURBS基本元素及参数设置

## 2.1.2 NURBS曲线创建

## 2.1.3 NURBS曲面创建

## 2.2 NURBS建模案例练习

## 2.2.1 闹钟

## 2.2.2 水壶

## 2.2.3 钢笔

## 2.3 试题精讲

## 第3章 3ds Max高级材质贴图与渲染

## 3.1 3ds Max高级材质贴图与渲染大纲解析

## 3.1.1 高级材质技术

## 3.1.2 高级贴图技术

## 3.1.3 高级渲染技术

## 3.2 高级材质贴图与渲染案例练习

## 3.2.1 卡通材质——卫星

## 3.2.2 UVW展开——箱子

## 3.2.3 材质动画——显影

## 3.2.4 渲染到纹理——包

## 3.2.5 法线贴图——龙

## 3.2.6 渲染元素——玩具车

## 3.2.7 批处理渲染——椅子

## 3.3 试题精讲

## 第4章 3ds Max mental ray高级渲染技术

## 4.1 3ds Max mental ray高级渲染技术大纲解析

## 4.1.1 mental ray渲染器介绍

## 4.1.2 mental ray渲染器材质与贴图类型

## 4.1.3 mental ray渲染器的应用

## 4.2 mental ray高级渲染案例练习

## 4.2.1 玻璃飞行器

## 4.2.2 金属材质——MP4

## 4.2.3 DGS材质

## 4.2.4 陶瓷和焦散

## 4.2.5 Glow发光明暗器

## 4.2.6 Car Paint车漆材质

## &lt;&lt;Autodesk 3ds Max 201&gt;&gt;

- 4.2.7 3S材质
- 4.2.8 Arch&Design建筑材质
- 4.2.9 Autodesk材质
- 4.2.10 天光和mr Sky|门户
- 4.2.11 mental ray卡通材质
- 4.2.12 mental ray专用无光投影材质
- 4.2.13 mental ray景深
- 4.2.14 mental ray置换
- 4.3 试题精讲
- 第5章 3ds Max高级动画技术
  - 5.1 3ds Max高级动画技术
    - 5.1.1 骨骼
    - 5.1.2 蒙皮
    - 5.1.3 IK技术
    - 5.1.4 表情动画
    - 5.1.5 角色系统和辅助动画控制
  - 5.2 高级动画案例练习
    - 5.2.1 骨骼的搭建——男人骨骼
    - 5.2.2 lk机械动画——柴油机
    - 5.2.3 IK骨骼动画——爬虫
    - 5.2.4 骨骼IK蒙皮——机枪开火
  - 5.3 试题精讲
- 第6章 3ds Max角色动画系统
  - 6.1 3ds Max角色动画技术大纲解析
    - 6.1.1 3ds Max Character Studio角色动画系统
    - 6.1.2 Character Animation Toolkit角色动画系统
  - 6.2 CS角色动画案例练习
    - 6.2.1 骨骼和蒙皮
    - 6.2.2 姿态调节——思考者
    - 6.2.3 踩踏关键点——摸墙反弹
    - 6.2.4 踩踏和滑动关键点——机枪开火
    - 6.2.5 混合器的使用
    - 6.2.6 群集动画——避开建筑物
    - 6.2.7 多组代理对象进行不同的行为
  - 6.3 CAT角色动画案例练习
    - 6.3.1 手动搭建CAT骨骼
    - 6.3.2 骨骼沿路径在曲面上运动
    - 6.3.3 CAT骨骼运动过渡
    - 6.3.4 上楼梯动画
    - 6.3.5 网络资源的调用
    - 6.3.6 姿态的保存和调用
    - 6.3.7 剪辑的保存和调用
    - 6.3.8 变形曲面行走
    - 6.3.9 CAT捕捉和调用CS动作
    - 6.3.10 CAT手调关键帧动画
    - 6.3.11 CAT层转换
    - 6.3.12 CAT群集动画

## <<Autodesk 3ds Max 201>>

6.3.13 CAT骨骼蒙皮

6.4 试题精讲

第7章 3ds Max Particle Flow粒子流系统

7.1 3ds Max Particle Flow粒子流系统大纲解析

7.1.1 Particle Flow粒子流基础知识

7.1.2 Particle Flow粒子流的使用

7.2 Particle Flow粒子流系统案例练习

7.2.1 单粒子多路径运动

7.2.2 动态喷泉

7.2.3 翻版

7.2.4 箭雨

7.2.5 葫芦娃

7.2.6 掉落的弹壳

7.2.7 在起伏地面上运动

7.2.8 拖尾

7.2.9 起伏的立柱

7.2.10 鱼群

7.3 试题精讲

第8章 3ds Max Hair和Fur发毛制作系统

8.1 Hair和Fur毛发制作系统大纲解析

8.2 Hair和Fur毛发制作系统案例练习

8.2.1 多色地毯

8.2.2 草地

8.2.3 铁钉动画

8.3 试题精讲

第9章 3ds Max Cloth布料系统

9.1 Cloth布料系统大纲解析

9.2 Cloth布料系统案例练习

9.2.1 船上的风帆

9.2.2 链锁桥

9.2.3 布料随角色运动

9.2.4 门帘

9.3 试题精讲

第10章 3ds Max编程技术

10.1 3ds Max编程技术大纲解析

10.2 3ds Max编程技术案例练习

10.2.1 表达式——水龙头

10.2.2 表达式——齿轮

10.2.3 脚本——创建城市

10.2.4 脚本——魔方

10.2.5 脚本——包装案例

10.2.6 多行脚本——正弦编辑器

10.3 试题精讲

附录：Autodesk 3ds Max 2012产品专家认证考试大纲

## 章节摘录

版权页：插图：5.1 3ds Max高级动画技术 高级动画技术指的是除了基础关键帧动画和修改器动画之外的动画技术，主要包括Bones骨骼、Skin蒙皮、Ik解算技术，以及用于制作表情动画的变形器修改器，还包括一些相应的辅助工具。

5.1.1 骨骼 3ds Max的Bones骨骼系统是专门从事骨骼搭建、进行角色动画创作的工具。

在本节的学习中，要求考生掌握骨骼的各种创建和编辑方法、骨骼的着色、骨骼鳍的调整工具，以及骨骼对象属性中的各种参数调节。

5.1.2 蒙皮 在3ds Max中，Skin蒙皮技术包括3个修改器，蒙皮修改器、蒙皮包裹修改器和蒙皮变形修改器。

Skin蒙皮修改器是配合骨骼对象驱动角色模型变形的工具，蒙皮包裹修改器通过一个或多个对象来影响另一个对象，而蒙皮变形一般用于调节蒙皮后模型的细节。

考生必须掌握蒙皮修改器的用法，对于蒙皮包裹修改器和蒙皮变形修改器有个基本的了解即可。

5.1.3 IK技术 IK是运动控制的一种模式，被称作反向动力学，在本节中要求考生掌握交互式IK和应用式IK的基本设置，并且充分理解和应用3ds Max的4种IK解算器，即HI解算器、HD解算器、IK分支解算器和样条线IK解算器。

5.1.4 表情动画 在3ds Max中，制作表情动画主要运用两项技术，一是变形器修改器，另一个是变形器材质。

变形器修改器用于控制角色脸部的不同表情和动作，而变形器材质可以根据表情的变化变换脸部的颜色，考生必须掌握这两种技术的应用。

此外，考生还要了解制作表情动画的辅助技术，例如，声音的引入，可以使口形和声音保持同步，从而制作出完美的配音动画。

Tips 表情动画还可以用骨骼来进行控制。

5.1.5 角色系统和辅助动画控制 3ds Max为角色系统的动画设置提供了多种辅助工具，在这部分内容中，要求考生重点掌握角色菜单中的相应命令，以及合并、加载和保存动画的相关操作。

了解参数收集器、反应管理器的基本作用，并且会使用选择并操纵工具。

5.2 高级动画案例练习 5.2.1 骨骼的搭建——男人骨骼 在本例中我们将使用3ds Max的骨骼系统创建一个人体的骨骼系统。

场景中有一个人体的模型，本例使用骨骼工具为模型创建一个适合绑定和制作动画的骨骼系统，重点讲解骨骼的创建及骨骼之间简单的设置。

制作步骤 1.创建骨骼前的准备 打开配套光盘提供的场景文件，场景中有一个男性人体的模型，姿势处于一个比较适合绑定的姿势，在模型上单击鼠标右键，执行（属性）命令，在弹出的（对象属性）面板中勾选（透明）选项；然后再次在模型上单击鼠标右键，执行（冻结当前选择）命令，这样在创建骨骼的时候，就能避免选择模型。



<<Autodesk 3ds Max 201>>

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>