

<<中文版3ds Max 2012技术大全>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2012技术大全>>

13位ISBN编号：9787115290960

10位ISBN编号：7115290962

出版时间：2012-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象

页数：1000

字数：1707000

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>

<<中文版3ds Max 2012技术大全>>

内容概要

《中文版3ds Max 2012技术大全》是一本全面介绍3ds Max 2012基本功能及实际运用的书，也是一本3ds

Max功能速查完全手册。

《中文版3ds Max 2012技术大全》从3ds Max

2012基本操作入手，结合大量的可操作性实例，全面而深入地阐述了3ds

Max的建模、材质、灯光、渲染、粒子、动力学、毛发、动画等方面的技术。

同时，本书还结合当前最流行的渲染器VRay和mental

ray进行讲解，向读者展示了如何运用VRay和mental ray在3ds

Max平台上进行室内、建筑、产品、动画等领域的渲染表现。

全书共有19章，每章分别介绍一个或多个技术板块的内容，讲解过程细腻，实例数量丰富，通过丰富的练习，读者可以轻松而有效地掌握软件技术，避免被枯燥的理论密集轰炸。

本书附带1张DVD光盘，内容包括本书所有的练习场景文件。

《中文版3ds Max 2012技术大全》非常适合作为3ds Max初、中级读者的入门及提高学习用书，也可作为3ds

Max用户案头必备的功能速查手册。

《中文版3ds Max 2012技术大全》所有内容均采用中文版3ds Max 2012、VRay 2.0 SP1进行编写。

书籍目录

目 录

第1章 进入3ds Max 2012的世界

1.1 认识3ds Max

1.1.1 什么是3ds Max

1.1.2 3ds Max的发展历史

1.1.3 3ds Max的功能特点

1.1.4 3ds Max的应用领域

1.1.5 学习3ds Max的一些建议

1.2 3ds Max 2012软硬件配置需求

1.2.1 3ds Max 2012对软件环境的需求

1.2.2 3ds Max 2012对硬件环境的需求

1.3 3ds Max 2012的项目 workflow

1.3.1 构建模型

1.3.2 赋予材质

1.3.3 布置灯光

1.3.4 设置动画

1.3.5 制作特效

1.3.6 渲染输出

第2章 掌握3ds Max 2012的基本操作

2.1 3ds Max 2012的工作界面

2.1.1 启动3ds Max 2012

2.1.2 3ds Max 2012的工作界面

技术专题2-1 如何使用教学影片

2.2 标题栏

2.2.1 应用程序

【练习2-1】：用归档功能保存场景

2.2.2 快速访问工具栏

2.2.3 信息中心

2.3 菜单栏

2.3.1 菜单栏简介

2.3.2 编辑菜单

技术专题2-2 克隆的3种方式

2.3.3 工具菜单

2.3.4 组菜单

技术专题2-3 解组与炸开的区别

2.3.5 视图菜单

【练习2-2】：加载背景图像

2.3.6 创建菜单

2.3.7 修改器菜单

2.3.8 动画菜单

2.3.9 图形编辑器菜单

2.3.10 渲染菜单

2.3.11 自定义菜单

技术专题2-4 更改用户界面方案

【练习2-3】：设置快捷键

【练习2-4】：设置场景与系统单位

【练习2-5】：设置文件自动备份

2.3.12 MAXScript(MAX脚本)菜单

2.3.13 帮助菜单

2.4 主工具栏

2.4.1 撤销

2.4.2 重做

2.4.3 选择并链接

2.4.4 断开当前选择链接

2.4.5 绑定到空间扭曲

2.4.6 过滤器

【练习2-6】：用过滤器选择场景中的灯光

2.4.7 选择对象

技术专题2-5 选择对象的5种方法

2.4.8 按名称选择

【练习2-7】：按名称选择对象

2.4.9 选择区域

【练习2-8】：用套索选择区域工具选择对象

2.4.10 窗口/交叉

2.4.11 选择并移动

【练习2-9】：用选择并移动工具制作酒杯塔

2.4.12 选择并旋转

2.4.13 选择并缩放

【练习2-10】：用选择并缩放工具调整花瓶形状

2.4.14 参考坐标系

2.4.15 使用轴点中心

2.4.16 选择并操纵

2.4.17 键盘快捷键覆盖切换

2.4.18 捕捉开关

2.4.19 角度捕捉切换

【练习2-11】：用角度捕捉切换工具制作挂钟刻度

2.4.20 百分比捕捉切换

2.4.21 微调器捕捉切换

2.4.22 编辑命名选择集

2.4.23 创建选择集

2.4.24 镜像

【练习2-12】：用镜像工具镜像椅子

2.4.25 对齐

【练习2-13】：用对齐工具对齐办公椅

2.4.26 层管理器

2.4.27 Graphite建模工具

2.4.28 曲线编辑器

技术专题2-6 对齐参数详解

2.4.29 图解视图

2.4.30 材质编辑器

2.4.31 渲染设置

2.4.32 渲染帧窗口

2.4.33 渲染工具

2.5 视口区域

【练习2-14】：视口布局设置

2.6 命令面板

2.6.1 创建面板

2.6.2 修改面板

【练习2-15】：制作一个变形的茶壶

2.6.3 层次面板

2.6.4 运动面板

2.6.5 显示面板

2.6.6 实用程序面板

2.7 时间尺

【练习2-16】：用时间线滑块预览动画效果

2.8 状态栏

2.9 时间控制按钮

2.10 视图导航控制按钮

2.10.1 所有视图可用控件

【练习2-17】：使用所有视图可用控件

2.10.2 透视图和正交视图可用控件

【练习2-18】：使用透视图和正交视图可用控件

2.10.3 摄影机视图可用控件

【练习2-19】：使用摄影机视图可用控件

第3章 3ds Max建模功能概述

3.1 为什么要建模

3.2 建模思路解析

3.3 参数化对象与可编辑对象

3.3.1 参数化对象

【练习3-1】：修改参数化对象

3.3.2 可编辑对象

【练习3-2】：通过改变球体形状创建苹果

3.4 常用的建模方法

3.4.1 内置几何体建模

3.4.2 复合对象建模

3.4.3 二维图形建模

3.4.4 网格建模

3.4.5 多边形建模

3.4.6 面片建模

3.4.7 NURBS建模

第4章 内置几何体建模

4.1 内置几何体建模思路分析

4.2 标准基本体

4.2.1 长方体

【练习4-1】：用长方体制作简约书架

【练习4-2】：用长方体制作书桌

4.2.2 圆锥体

4.2.3 球体

【练习4-3】：用球体制作创意灯饰

4.2.4 几何球体

4.2.5 圆柱体

【练习4-4】：用圆柱体制作圆桌

4.2.6 管状体

4.2.7 圆环

【练习4-5】：用圆环创建木质饰品

【练习4-6】：用管状体和圆环制作水杯

4.2.8 四棱锥

4.2.9 茶壶

4.2.10 平面

技术专题4-1 为平面添加厚度

【练习4-7】：用标准基本体制作一组石膏

【练习4-8】：用标准基本体制作积木

技术专题4-2 修改对象的颜色

4.3 扩展基本体

4.3.1 异面体

【练习4-9】：用异面体制作风铃

4.3.2 切角长方体

【练习4-10】：用切角长方体制作餐桌椅

4.3.3 切角圆柱体

【练习4-11】：用切角圆柱体制作简约茶几

4.3.4 环形结

4.3.5 油罐

4.3.6 胶囊

4.3.7 纺锤

4.3.8 L-Ext/C-Ext

4.3.9 球棱柱

4.3.10 环形波

4.3.11 软管

4.3.12 棱柱

4.4 门

4.4.1 枢轴门

4.4.2 推拉门

4.4.3 折叠门

4.5 窗

4.5.1 窗的分类

4.5.2 窗的公共参数

4.6 mental ray代理对象

技术专题4-3 加载mental ray渲染器

【练习4-12】：用mental ray代理物体制作会议室座椅

4.7 AEC扩展

4.7.1 植物

【练习4-13】：用植物制作垂柳

4.7.2 栏杆

4.7.3 墙

4.8 楼梯

4.8.1 L型楼梯

4.8.2 螺旋楼梯

【练习4-14】：创建螺旋楼梯

4.8.3 直线楼梯

4.8.4 U型楼梯

4.9 复合对象

4.9.1 散布

【练习4-15】：用散布制作遍山野花

4.9.2 图形合并

【练习4-16】：用图形合并制作创意钟表

4.9.3 布尔

【练习4-17】：用布尔运算制作骰子

4.9.4 放样

【练习4-18】：用放样制作旋转花瓶

技术专题4-4 调节曲线的形状

4.9.5 ProBoolean

第5章 3ds Max的修改器

5.1 修改器的基础知识

5.1.1 修改面板

技术专题5-1 配置修改器

5.1.2 为对象加载修改器

5.1.3 修改器的排序

5.1.4 启用与禁用修改器

5.1.5 编辑修改器

5.1.6 塌陷修改器堆栈

技术专题5-2 “塌陷到”与“塌陷全部”命令的区别

5.2 选择修改器

5.2.1 网格选择

5.2.2 面片选择

5.2.3 样条线选择

5.2.4 多边形选择

5.3 自由形式变形

5.3.1 什么是自由形式变形

5.3.2 FFD修改

5.3.3 FFD长方体/圆柱体

【练习5-1】：用FFD修改器制作沙发

5.4 参数化修改器

5.4.1 弯曲

【练习5-2】：用弯曲修改器制作花朵

5.4.2 锥化

5.4.3 扭曲

【练习5-3】：用扭曲修改器制作大厦

5.4.4 噪波

5.4.5 拉伸

5.4.6 挤压

5.4.7 推力

5.4.8 松弛

5.4.9 涟漪

5.4.10 波浪

5.4.11 倾斜

5.4.12 切片

5.4.13 球形化

5.4.14 影响区域

5.4.15 晶格

【练习5-4】：用晶格修改器制作鸟笼

5.4.16 镜像

5.4.17 置换

【练习5-5】：用置换与噪波修改器制作海面

5.4.18 替换

5.4.19 保留

5.4.20 壳

第6章 样条线建模

6.1 样条线

6.1.1 线

【练习6-1】：用线制作台历

【练习6-2】：用线制作卡通猫咪

技术专题6-1 调节样条线的形状

6.1.2 文本

【练习6-3】：用文本制作创意字母

【练习6-4】：用文本制作数字灯箱

6.1.3 螺旋线

【练习6-5】：用螺旋线制作现代沙发

6.1.4 其他样条线

【练习6-6】：用多种样条线制作糖果

6.2 扩展样条线

6.2.1 墙矩形

6.2.2 通道

6.2.3 角度

6.2.4 T形

6.2.5 宽法兰

【练习6-7】：用扩展样条线制作置物架

【练习6-8】：用扩展样条线创建迷宫

6.3 对样条线进行编辑

6.3.1 把样条线转换为可编辑样条线

6.3.2 编辑样条线

6.3.3 横截面

6.3.4 曲面

6.3.5 删除样条线

6.3.6 车削

【练习6-9】：用车削修改器制作餐具

【练习6-10】：用车削修改器制作高脚杯

6.3.7 规格化样条线

6.3.8 圆角/切角

6.3.9 修剪/延伸

6.3.10 可渲染样条线

6.3.11 扫描

【练习6-11】：用样条线制作创意桌子

【练习6-12】：用样条线制作水晶灯

技术专题6-2 “仅影响轴”技术解析

【练习6-13】：根据CAD图纸制作户型图

6.4 对面片进行编辑

6.4.1 把对象转化为可编辑面片

6.4.2 编辑面片

6.4.3 删除面片

第7章 网格建模

7.1 转换网格对象

7.2 网格编辑

7.2.1 删除网格

7.2.2 编辑网格

【练习7-1】：用网格建模制作沙发

技术专题7-1 由边创建图形

【练习7-2】：用网格建模制作大檐帽

7.2.3 挤出

【练习7-3】：用挤出修改器制作花朵吊灯

7.2.4 面挤出

7.2.5 法线

7.2.6 平滑

7.2.7 倒角

【练习7-4】：用倒角修改器制作牌匾

技术专题7-2 字体的安装方法

7.2.8 倒角剖面

【练习7-5】：用倒角剖面修改器制作三维文字

7.2.9 细化

7.2.10 STL检查

7.2.11 补洞

7.2.12 优化

7.2.13 MultiRes(多分辨率)

7.2.14 顶点焊接

7.2.15 对称

【练习7-6】：用对称修改器制作字母休闲椅

7.2.16 编辑法线

7.2.17 四边形网格化

7.2.18 ProOptimizer(专业优化器)

【练习7-7】：用优化与专业优化修改器优化模型

7.2.19 顶点绘制

7.3 细分曲面

7.3.1 HSDS

7.3.2 网格平滑

【练习7-8】：用网格平滑修改器制作樱桃

7.3.3 涡轮平滑

第8章 多边形建模

8.1 转换多边形对象

8.2 编辑多边形对象

8.2.1 “选择”卷展栏

8.2.2 “软选择”卷展栏

技术专题8-1 软选择的颜色显示

8.2.3 “编辑几何体”卷展栏

8.2.4 “编辑顶点”卷展栏

技术专题8-2 移除顶点与删除顶点的区别

8.2.5 “编辑边”卷展栏

8.2.6 “编辑多边形”卷展栏

【练习8-1】：用多边形建模制作足球

【练习8-2】：用多边形建模制作布料

技术专题8-3 绘制变形的技巧

【练习8-3】：用多边形建模制作单人沙发

技术专题8-4 用户视图

【练习8-4】：用多边形建模制作向日葵

技术专题8-5 将边的选择转换为面的选择

【练习8-5】：用多边形建模制作藤椅

【练习8-6】：用多边形建模制作苹果手机

【练习8-7】：用多边形建模制作欧式别墅

技术专题8-6 附加样条线

8.3 Graphite建模工具

8.3.1 调出Graphite建模工具

8.3.2 切换Graphite建模工具的显示状态

8.3.3 Graphite建模工具的参数

【练习8-8】：用Graphite建模工具制作床头柜

【练习8-9】：用Graphite工具制作欧式台灯

【练习8-10】：用Graphite工具制作麦克风

技术专题8-7 将选定对象的显示设置为外框

第9章 NURBS建模

9.1 创建NURBS对象

9.1.1 NURBS对象类型

9.1.2 创建NURBS对象

9.1.3 转换NURBS对象

9.2 编辑NURBS对象

9.2.1 “常规”卷展栏

9.2.2 “显示线参数”卷展栏

9.2.3 “曲面/曲线近似”卷展栏

9.2.4 “创建点/曲线/曲面”卷展栏

9.3 NURBS创建工具箱

9.3.1 创建点的工具

9.3.2 创建曲线的工具

9.3.3 创建曲面的工具

【练习9-1】：用NURBS建模制作抱枕

【练习9-2】：用NURBS建模制作植物叶片

【练习9-3】：用NURBS建模制作冰激凌

【练习9-4】：用NURBS建模制作花瓶

第10章 摄影机

- 10.1 真实摄影机的结构
- 10.2 摄影机的相关术语
 - 10.2.1 镜头
 - 10.2.2 焦平面
 - 10.2.3 光圈
 - 10.2.4 快门
 - 10.2.5 胶片感光度
- 10.3 3ds Max标准摄影机
 - 10.3.1 目标摄影机
 - 【练习10-1】：用目标摄影机制作花丛景深
 - 【练习10-2】：用目标摄影机制作运动模糊特效
 - 10.3.2 自由摄影机
- 10.4 VRay摄影机
 - 10.4.1 VRay物理像机
 - 【练习10-3】：测试VRay物理像机的缩放因数
 - 【练习10-4】：测试VRay物理像机的渐晕
 - 【练习10-5】：测试VRay物理像机的快门速度
 - 10.4.2 VRay穹顶像机
- 第11章 灯光
 - 11.1 灯光的应用
 - 11.1.1 灯光的作用
 - 11.1.2 3ds Max灯光的基本属性
 - 11.1.3 3ds Max灯光的照明原则
 - 11.1.4 3ds Max灯光的分类
 - 11.2 光度学灯光
 - 11.2.1 目标灯光
 - 【练习11-1】：用目标灯光制作餐厅夜晚灯光
 - 技术专题11-1 什么是光域网？
 - 11.2.2 自由灯光
 - 11.2.3 mr Skylight门户
 - 11.3 标准灯光
 - 11.3.1 目标聚光灯
 - 【练习11-2】：用目标聚光灯制作餐厅日光
 - 技术专题11-2 冻结与过滤对象
 - 11.3.2 自由聚光灯
 - 11.3.3 目标平行光
 - 【练习11-3】：用目标平行光制作阴影效果
 - 技术专题11-3 柔化阴影贴图
 - 11.3.4 自由平行光
 - 11.3.5 泛光灯
 - 【练习11-4】：用泛光灯制作星空特效
 - 11.3.6 天光
 - 11.3.7 mr区域泛光灯
 - 【练习11-5】：用mr区域泛光灯制作荧光棒
 - 11.3.8 mr区域聚光灯
 - 【练习11-6】：用mr区域聚光灯制作焦散特效

11.4 V-Ray灯光

11.4.1 V-Ray光源

【练习11-7】：用V-Ray光源制作客厅灯光

11.4.2 V-Ray太阳

11.4.3 V-Ray天空

【练习11-8】：用V-Ray太阳制作室内阳光

【练习11-9】：用V-Ray太阳制作室外阳光

技术专题11-4 在Photoshop中制作光晕特效

第12章 材质与贴图

12.1 初识材质

12.1.1 材质属性

12.1.2 制作材质的基本流程

12.2 材质编辑器

12.2.1 菜单栏

12.2.2 材质球示例窗

技术专题12-1 材质球示例窗的基本知识

12.2.3 工具栏

技术专题12-2 从对象获取材质

12.2.4 参数控制区

12.3 材质管理器

12.3.1 场景面板

12.3.2 材质面板

12.4 材质/贴图浏览器

12.4.1 材质/贴图浏览器的基本功能

12.4.2 材质/贴图浏览器的构成

12.5 3ds Max标准材质

12.5.1 标准材质

【练习12-1】：用标准材质制作发光材质

12.5.2 混合材质

【练习12-2】：用混合材质制作雕花玻璃效果

12.5.3 Ink'n Paint(墨水油漆)材质

【练习12-3】：用墨水油漆材质制作卡通效果

12.5.4 多维/子对象材质

技术专题12-3 多维/子对象材质的用法及原理解析

12.5.5 虫漆材质

12.5.6 顶/底材质

12.5.7 壳材质

12.5.8 双面材质

12.5.9 合成材质

12.6 V-Ray材质

12.6.1 V-RayMtl材质

【练习12-4】：用V-RayMtl材质制作陶瓷材质

技术专题12-4 制作白色陶瓷材质

【练习12-5】：用V-RayMtl材质制作银材质

【练习12-6】：用V-RayMtl材质制作水晶材质

【练习12-7】：用V-RayMtl材质制作卫生间材质

12.6.2 V-Ray材质包裹器

<<中文版3ds Max 2012技术大全>>

- 12.6.3 VRay快速SSS
- 12.6.4 VRay覆盖材质
- 12.6.5 VRay发光材质
 - 【练习12-8】：用VRay发光材质制作灯管材质
- 12.6.6 VRay双面材质
- 12.6.7 VRay混合材质
 - 【练习12-9】：用VRay混合材质制作钻戒材质
- 12.7 3ds Max程序贴图
- 12.7.1 认识程序贴图
- 12.7.2 位图(2D贴图)
- 技术专题12-5 位图贴图的使用方法
- 12.7.3 棋盘格(2D贴图)
- 技术专题12-6 棋盘格贴图的使用方法
 - 【练习12-10】：用位图贴图制作书本材质
- 12.7.4 渐变(2D贴图)
 - 【练习12-11】：用渐变贴图制作渐变花瓶材质
- 12.7.5 平铺(2D贴图)
 - 【练习12-12】：用平铺贴图制作地砖材质
- 12.7.6 细胞(3D贴图)
- 12.7.7 衰减(3D贴图)
 - 【练习12-13】：用衰减贴图制作水墨材质
- 12.7.8 噪波(3D贴图)
 - 【练习12-14】：用噪波贴图制作茶水材质
- 12.7.9 斑点(3D贴图)
- 12.7.10 泼溅(3D贴图)
- 12.7.11 混合
 - 【练习12-15】：用混合贴图制作颓废材质
- 12.7.12 颜色修正
- 12.7.13 法线凹凸
- 12.8 VRay程序贴图
- 12.8.1 VRayHDRI
- 12.8.2 VRay位图过滤
- 12.8.3 VRay合成贴图
- 12.8.4 VRay污垢
- 12.8.5 VRay线框贴图
- 12.8.6 VRay颜色
- 12.8.7 VRay贴图
- 第13章 环境和效果
- 13.1 环境
- 13.1.1 背景与全局照明
 - 【练习13-1】：为效果图添加室外环境贴图
 - 【练习13-2】：测试全局照明
- 13.1.2 曝光控制
- 13.1.3 大气
 - 【练习13-3】：用火效果制作蜡烛火焰
 - 【练习13-4】：用雾效果制作海底烟雾
 - 【练习13-5】：用体积雾制作荒漠沙尘雾

【练习13-6】：用体积光为CG场景添加体积光

13.2 效果

13.2.1 镜头效果

【练习13-7】：用镜头效果制作镜头特效

13.2.2 模糊

【练习13-8】：用模糊效果制作奇幻CG特效

13.2.3 亮度和对比度

【练习13-9】：用亮度/对比度效果调整场景的亮度与对比度

13.2.4 色彩平衡

【练习13-10】：用色彩平衡效果调整场景的色调

13.2.5 胶片颗粒

【练习13-11】：用胶片颗粒效果制作老电影画面

第14章 渲染输出

14.1 显示器的校色

14.1.1 调节显示器的对比度

14.1.2 调节显示器的亮度

14.1.3 调节显示器的伽马值

14.2 渲染常识

14.2.1 渲染输出的作用

14.2.2 常用渲染器的类型

14.3 渲染的基本参数设置

14.3.1 渲染命令

14.3.2 渲染设置

14.3.3 渲染设置的“公用”选项卡

14.3.4 渲染设置的“Render Elements(渲染元素)”选项卡

14.3.5 渲染帧窗口

14.4 默认扫描线渲染器

14.4.1 “渲染器”选项卡

14.4.2 “光线跟踪器”选项卡

14.4.3 “高级照明”选项卡

【练习14-1】：用默认扫描线渲染器渲染水墨画

14.5 mental ray渲染器

14.5.1 “渲染器”选项卡

14.5.2 “间接照明”选项卡

14.5.3 “处理”选项卡

【练习14-2】：用mental ray渲染器渲染牛奶场景

14.6 V-Ray渲染器

14.6.1 “VR_基项”选项卡

技术专题14-1 详解“V-Ray帧缓存”对话框

14.6.2 “VR_间接照明”选项卡

技术专题14-2 首次反弹与二次反弹的区别

14.6.3 “VR_设置”选项卡

【练习14-3】：用V-Ray渲染器渲染玻璃材质

【练习14-4】：用V-Ray渲染器渲染钢琴烤漆材质

【练习14-5】：用V-Ray渲染器渲染红酒材质

14.7 综合练习1——制作室内效果图

14.7.1 材质制作

<<中文版3ds Max 2012技术大全>>

- 14.7.2 灯光设置
- 14.7.3 渲染设置
- 14.7.4 后期处理
- 14.8 综合练习2——制作建筑效果图
 - 14.8.1 材质制作
 - 14.8.2 灯光设置
 - 14.8.3 渲染设置
- 第15章 粒子系统与空间扭曲
 - 15.1 粒子系统
 - 15.1.1 PF Source(粒子流源)
 - 【练习15-1】：用粒子流源制作影视包装文字动画
 - 技术专题15-1 事件/操作符的基本操作
 - 【练习15-2】：用粒子流源制作粒子吹散动画
 - 【练习15-3】：用粒子流源制作烟花爆炸动画
 - 技术专题15-2 绑定到空间扭曲
 - 【练习15-4】：用粒子流源制作放箭动画
 - 【练习15-5】：用粒子流源制作手写字动画
 - 15.1.2 喷射
 - 【练习15-6】：用喷射粒子制作下雨动画
 - 15.1.3 雪
 - 【练习15-7】：用雪粒子制作雪花飘落动画
 - 技术专题15-3 制作雪粒子的材质
 - 15.1.4 超级喷射
 - 【练习15-8】：用超级喷射粒子制作烟雾动画
 - 【练习15-9】：用超级喷射粒子制作喷泉动画
 - 15.1.5 暴风雪
 - 15.1.6 粒子阵列
 - 【练习15-10】：用粒子阵列制作花瓶破碎动画
 - 15.1.7 粒子云
 - 15.2 空间扭曲
 - 15.2.1 力
 - 【练习15-11】：用推力制作冒泡泡动画
 - 【练习15-12】：用漩涡力制作蝴蝶飞舞动画
 - 【练习15-13】：用路径跟随制作树叶飞舞动画
 - 【练习15-14】：用风力制作海面波动动画
 - 15.2.2 导向器
 - 15.2.3 几何/可变形
 - 【练习15-15】：用爆炸变形制作汽车爆炸动画
 - 15.2.4 基于修改器
 - 第16章 动力学
 - 16.1 动力学MassFX概述
 - 16.2 创建动力学MassFX
 - 16.2.1 MassFX工具
 - 16.2.2 模拟工具
 - 16.2.3 刚体创建工具
 - 技术专题16-1 刚体模拟类型的区别
 - 【练习16-1】：制作弹力球动力学刚体动画

<<中文版3ds Max 2012技术大全>>

- 【练习16-2】：制作硬币散落动力学刚体动画
- 【练习16-3】：制作多米诺骨牌动力学刚体动画
- 【练习16-4】：制作茶壶下落动力学刚体动画
- 【练习16-5】：制作球体撞墙运动学刚体动画
- 【练习16-6】：制作汽车碰撞运动学刚体动画

16.3 约束工具

- 16.3.1 “连接”卷展栏
- 16.3.2 “平移限制”卷展栏
- 16.3.3 “摆动和扭曲限制”卷展栏
- 16.3.4 “弹簧”卷展栏
- 16.3.5 “高级”卷展栏

16.4 Cloth(布料)修改器

16.4.1 Cloth(布料)修改器默认参数

技术专题16-2 “对象属性”对话框

16.4.2 Cloth(布料)修改器子对象参数

- 【练习16-7】：用Cloth(布料)修改器制作毛巾动画
- 【练习16-8】：用Cloth(布料)修改器制作床单下落动画
- 【练习16-9】：用Cloth(布料)修改器制作布料下落动画
- 【练习16-10】：用Cloth(布料)修改器制作旗帜飘扬动画

第17章 毛发系统

17.1 毛发系统概述

17.2 Hair和Fur(WSM)修改器

- 17.2.1 “选择”卷展栏
- 17.2.2 “工具”卷展栏
- 17.2.3 “设计”卷展栏
- 17.2.4 “常规参数”卷展栏
- 17.2.5 “材质参数”卷展栏
- 17.2.6 “mr参数”卷展栏
- 17.2.7 “卷发参数”卷展栏
- 17.2.8 “纽结参数”卷展栏
- 17.2.9 “多股参数”卷展栏
- 17.2.10 “动力学”卷展栏
- 17.2.11 “显示”卷展栏

- 【练习17-1】：用Hair和Fur(WSN)修改器制作海葵
- 【练习17-2】：用Hair和Fur(WSN)修改器制作仙人球
- 【练习17-3】：用Hair和Fur(WSN)修改器制作油画笔
- 【练习17-4】：用Hair和Fur(WSM)修改器制作牙刷
- 【练习17-5】：用Hair和Fur(WSN)修改器制作蒲公英

17.3 VRay毛发

- 17.3.1 参数卷展栏
- 17.3.2 贴图卷展栏
- 17.3.3 视口显示卷展栏

- 【练习17-6】：用VRay毛发制作毛巾
- 【练习17-7】：用VRay毛发制作草地
- 【练习17-8】：用VRay毛发制作地毯

第18章 基础动画

18.1 动画概述

<<中文版3ds Max 2012技术大全>>

18.2 动画制作工具

18.2.1 关键帧设置

技术专题18-1 自动/手动设置关键点

【练习18-1】：用自动关键点制作风车旋转动画

【练习18-2】：用自动关键点制作茶壶扭曲动画

18.2.2 播放控制器

18.2.3 时间配置

18.3 曲线编辑器

技术专题18-2 不同动画曲线所代表的含义

18.3.1 “关键点控制”工具栏

18.3.2 “关键点切线”工具栏

18.3.3 “切线动作”工具栏

18.3.4 “关键点输入”工具栏

18.3.5 “导航”工具栏

【练习18-3】：用曲线编辑器制作蝴蝶飞舞动画

18.4 约束

18.4.1 附着约束

18.4.2 曲面约束

18.4.3 路径约束

【练习18-4】：用路径约束制作金鱼游动动画

【练习18-5】：用路径约束制作写字动画

【练习18-6】：用路径约束制作摄影机动画

【练习18-7】：用路径约束制作星形发光圈

18.4.4 位置约束

18.4.5 链接约束

18.4.6 注视约束

【练习18-8】：用注视约束制作人物眼神动画

18.4.7 方向约束

18.5 变形器

18.5.1 “变形器”修改器

【练习18-9】：用变形器修改器制作露珠变形动画

【练习18-10】：用变形器修改器制作人物面部表情动画

18.5.2 “路径变形(WSM)”修改器

【练习18-11】：用路径变形(WSM)修改器制作植物生长动画

第19章 高级动画

19.1 骨骼与蒙皮

19.1.1 骨骼

技术专题19-1 父子骨骼之间的关系

【练习19-1】为变形金刚创建骨骼

19.1.2 IK解算器

【练习19-2】用样条线IK解算器制作爬行动画

19.1.3 Biped

【练习19-3】用Biped制作人体行走动画

【练习19-4】：用Biped制作搬箱子动画

19.1.4 蒙皮

19.2 群组对象

19.2.1 “设置”卷展栏

- 19.2.2 “解算”卷展栏
- 19.2.3 “优先级”卷展栏
- 19.2.4 “平滑”卷展栏
- 19.2.5 “碰撞”卷展栏
- 19.2.6 “几何体”卷展栏
- 19.2.7 “全局剪辑控制器”卷展栏
- 【练习19-5】：用群组和代理辅助对象制作群集动画
- 19.3 CAT对象
- 19.3.1 CATMuscle
- 19.3.2 肌肉股
- 19.3.3 CATParent
- 【练习19-6】：用CATParent制作动物行走动画
- 【练习19-7】：用CATParent制作恐龙动画
- 19.4 综合练习1——用Biped制作人物打斗动画
- 19.4.1 创建骨骼与蒙皮
- 19.4.2 制作打斗动画
- 19.5 综合练习2——用CATParent制作飞龙爬树动画
- 19.5.1 创建骨骼与蒙皮
- 技术专题19-2 透明显示对象
- 19.5.2 制作爬树动画
- 19.6 综合练习3——制作守门员救球动画
- 19.6.1 创建骨骼系统
- 19.6.2 为人物蒙皮
- 19.6.3 制作救球动画
- 附录
- 本书快捷键索引
- 效果图制作实用附录
- 一、常见物体折射率
- 二、常用家具尺寸
- 三、室内物体常用尺寸

编辑推荐

超厚手册、超大容量、技术全面19章教学内容，软件功能全覆盖建模、渲染、动画与特效全接触179个案例实战，理论结合应用案例场景文件和海量素材全赠送大而全的实际应用书、案头必备

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>