

<<火星>>

图书基本信息

书名：<<火星>>

13位ISBN编号：9787115312822

10位ISBN编号：7115312826

出版时间：2013-5

出版时间：火星时代 人民邮电出版社 (2013-05出版)

作者：火星时代

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>

<<火星>>

内容概要

《火星——3ds Max 2013大风暴》是3ds Max 2013的入门教材，全书共分4篇25章。基础篇包括软件概述、入门训练、选择和变化功能介绍及空间坐标系统等内容；建模篇详细讲解了三维模型的基础知识和不同的建模方法，包括基础建模、放样建模、合成建模、修改建模、复制建模、细分建模、面片建模、多边形及石墨建模；渲染篇介绍了材质、贴图、灯光、摄影机、环境、特效、标准渲染及Mental ray超级渲染器等内容；动画篇主要讲解了基础动画、角色动画、CS与CAT角色动画、粒子与动力学系统、Hair and Fur及布料系统的内容。

随书附赠两张DVD9多媒体教学光盘。

其中，包括近65小时的视频讲解，素材内容包含学习过程中所涉及到的场景和素材文件。

《火星——3ds Max 2013大风暴》可供广大三维动画爱好者及相关专业学生自学和培训使用。

作者简介

火星时代创建于1999年，自主的业内知名品牌“火星时代”从1995年延续至今，“火星课堂”图书也畅销海内外，与CG产业在中国的10年发展历程相伴。

火星时代涵盖了全部的CG领域项目，集影视动画的设计制作、专业培训、教材出版、网络媒体于一身。

响应市场需求和社会潮流，为社会输送急需的建筑室内外表现人才，是火星时代的使命之一。

书籍目录

- 目 录基础篇 1第1章 基础知识 21.1 Autodesk 3ds Max 2013概述 21.2 硬件和系统设置 31.3 第三方插件的用法 4第2章 入门训练——宇宙飞船 62.1 进入3ds Max 62.2 视图操作 62.2.1 视图操作 62.2.2 创建平面 72.2.3 创建摄影机 82.2.4 为山体制作材质 92.3 制作飞船 102.3.1 创建飞船模型 102.3.2 为飞船制作材质 102.4 制作动画 112.4.1 绘制飞行路径 112.4.2 路径动画 122.5 制作灯光 132.6 渲染输出动画 142.7 存储场景文件 15第3章 认识操作界面 163.1 屏幕布局 163.2 功能区介绍 173.2.1 菜单栏 173.2.2 主工具栏 183.2.3 石墨建模工具 193.2.4 命令面板 193.2.5 状态栏和提示行 223.2.6 动画控制区 223.2.7 视图区 223.2.8 视图控制区 243.2.9 功能执行方法 26第4章 选择和变换功能介绍 274.1 创建物体 274.2 选择物体 274.2.1 单击选择 284.2.2 框出区域选择 284.2.3 通过名字或颜色选择 284.2.4 通过过滤器选择 294.2.5 通过图解视图选择 294.2.6 通过材质选择 304.2.7 通过轨迹视图选择 314.2.8 通过场景资源管理器选择 314.3 选择集 324.3.1 编辑选择集 324.3.2 锁定选择集 324.4 孤立当前选择 324.5 复合的功能选择法 334.5.1 选择并移动、旋转、缩放 334.5.2 区域选择并移动、旋转、缩放 334.5.3 选择并操纵 344.5.4 选择并链接 344.5.5 锁定选择 354.5.6 变换工具框 354.6 复制物体 364.7 物体的隐藏、冻结 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 375.3 坐标轴控制 385.4 坐标轴心控制 395.5 坐标系统介绍 39建模篇 41第6章 三维模型概论 43第7章 基础建模 467.1 基本几何体玩具工厂 467.1.1 长方体 467.1.2 球体 477.1.3 圆柱体 477.1.4 圆环 487.1.5 茶壶 487.1.6 圆锥体 487.1.7 几何球体 497.1.8 管状体 497.1.9 四棱锥 507.1.10 平面 507.2 基本图形糟糕的设计图 517.2.1 线 517.2.2 多边形 537.2.3 圆环 537.2.4 矩形 537.2.5 圆 537.2.6 椭圆 547.2.7 弧 547.2.8 星形 547.2.9 螺旋线 557.2.10 截面 557.2.11 文本 567.2.12 Egg 567.3 图形编辑画家的手 567.3.1 点的修改 577.3.2 多点的修改 587.3.3 线的精度属性 597.3.4 图形的合并 607.3.5 线的绘制 627.3.6 勾边和圆角化 627.4 旋转成型光滑的酒杯 637.4.1 打开栅格捕捉 637.4.2 绘制截面草图 637.4.3 完善剖面图形 637.4.4 车削成型酒杯 657.4.5 返修酒杯形态 657.5 文字和倒角立体文字 677.5.1 制作文字图形 677.5.2 调节文字效果 677.5.3 制作倒角效果 687.5.4 制作中文文字 687.5.5 制作双面倒角 687.6 勾线和轮廓倒角面具 697.6.1 显示背景图像 697.6.2 描绘并修改图形 707.6.3 制作并修改轮廓线 717.6.4 制作倒角剖面模型 727.7 建筑扩展建模 737.7.1 创建植物 737.7.2 创建栏杆 747.7.3 创建墙体 757.8 参数化楼梯的创建 767.8.1 直线楼梯 767.8.2 L型楼梯 777.8.3 U型楼梯 777.8.4 螺旋楼梯 777.9 参数化门窗的创建 787.9.1 门 787.9.2 窗 79第8章 放样建模 818.1 放样造型原理 818.2 初始放样胡萝卜的制作 818.2.1 制作路径和截面 828.2.2 放样生成基本体 828.2.3 放样缩放制作萝卜大形 828.2.4 使用缩放工具制作细节 838.2.5 制作萝卜缨 848.3 多图形放样香蕉的制作 858.3.1 路径线和基础图形线 858.3.2 图形截面的处理 868.3.3 获取多个图形截面 868.3.4 修改图形线/路径线完善造型 878.3.5 放样中修改图形和路径 888.4 放样应用案例罗马柱的制作 898.4.1 绘制路径线及图形线 898.4.2 通过放样制作基本型 908.4.3 复制调整图形塑造细节 918.4.4 通过缩放曲线塑造底部细节 918.4.5 通过扭曲制作异型罗马柱 938.5 放样应用案例饮料瓶的制作 938.5.1 制作路径线和图形线 938.5.2 通过放样制作基本型 958.5.3 复制图形线进行造型 958.5.4 通过倾斜和倒角塑造造型 978.6 拟合放样沙发 988.6.1 制作基本线形 988.6.2 通过拟合放样制作基本体 988.6.3 修改拟合线完善造型 99第9章 合成建模 1029.1 包裹变形雪人 1029.1.1 创建堆砌球体 1029.1.2 结合物体 1039.1.3 轴心点居中 1039.1.4 创建包裹球体 1049.1.5 产生包裹物体 1049.1.6 编辑模型 1059.1.7 添加装饰物体 1069.2 布尔运算 1079.2.1 布尔运算的基本原理 1079.2.2 布尔运算的动画设置 1099.2.3 ProBoolean功能演示 1109.2.4 ProBoolean物体的修改方法 1119.2.5 ProCutter功能介绍 1119.2.6 ProCutter物体的修改方法 1129.2.7 综合案例——色子 1129.3 散布建模玩偶 1189.3.1 创建单根毛发 1189.3.2 指定散布合成 1189.3.3 选择分布区域 1199.3.4 调整发型 1209.3.5 设置材质 1219.4 地形建模山脉 1219.4.1 绘制等高线 1219.4.2 放置高度 1229.4.3 制作地形 1239.4.4 调整山色 1239.4.5 增

加细腻度 1249.5 图形合并凸显文字动画 1249.5.1 进行图形合并 1249.5.2 挤压浮雕文字
 1259.5.3 制作文字凸起动画 1269.6 水滴网格变形球动画 1289.6.1 创建变形球 1289.6.2 创建
 融合体 1309.6.3 模拟流体 131第10章 修改建模 13210.1 修改命令面板 13210.1.1 认识修改命
 令面板 13210.1.2 修改命令分类 13210.1.3 基本用法 13410.2 基本修改堆栈修改训练 13410.2.1
 创建模型并使用修改器 13410.2.2 锥化修改器的使用技法 13510.2.3 加入新的扭曲修改
 13610.2.4 多个物体的修改器操作 13710.2.5 修改器的复制粘贴及变换顺序 13810.3 X变换修改
 跑气的轮胎 13810.3.1 制作轮胎模型 13910.3.2 添加“X变换”修改器 13910.3.3 为模型制作材
 质 14010.4 空间扭曲修改浪中浮萍 14110.4.1 创建波浪平面和浮萍 14110.4.2 创建“涟漪”物
 体 14210.4.3 将波浪、浮萍与涟漪物体结合 14210.4.4 创建动画 14310.4.5 渲染动画 14410.5
 FFD修改器鱼入花瓶 14410.5.1 FFD修改器的使用 14510.5.2 修改鱼形态 14610.5.3 添加空间
 扭曲 14710.5.4 指定空间扭曲修改 14810.5.5 调节鱼尾巴的动画效果 14810.6 编辑网格情侣咖
 啡杯 14910.6.1 制作杯子的基本形状 15010.6.2 制作杯子的凹陷效果 15110.6.3 调整杯子的形状
 15210.6.4 制作杯子的把手 15310.6.5 连接杯子与把手 155第11章 复制建模 15611.1 复制的
 概念 15611.2 基本复制训练挂钟 15611.2.1 克隆复制 15611.2.2 边移动边复制 15711.2.3 边旋
 转边复制 15811.2.4 边缩放边复制 15911.2.5 镜像复制 15911.2.6 复制分针和秒针 16011.2.7
 修改分针和秒针 16011.2.8 制作时间格 16111.2.9 制作数字 16111.3 阵列复制DNA螺旋
 16211.3.1 制作基本物体 16211.3.2 一维阵列复制DNA链 16311.3.3 二维阵列复制DNA链
 16411.3.4 三维阵列复制DNA链 16411.4 间隔复制山体植树 16411.4.1 创建山坡地形 16511.4.2
 绘制山坡路径 16511.4.3 独立NURBS曲线 16511.4.4 进行间隔复制 165第12章 细分建模
 16712.1 基础训练抱枕 16712.1.1 创建基本体 16712.1.2 加入细分光滑修改 16712.1.3 调节顶
 点权重 16812.1.4 移动顶点的位置 16812.1.5 调节边的折缝 16912.1.6 软选择修改 16912.1.7
 显示的优化控制 17012.2 使用技能沙发 17012.2.1 制作沙发底座 17012.2.2 制作沙发坐垫
 17112.2.3 制作沙发扶手和靠背 17212.2.4 调整沙发造型 17312.2.5 修饰沙发最终形态 17412.3
 角色制作大嘴猴储钱罐 17512.3.1 制作头部 17512.3.2 创建猴子的嘴巴 17512.3.3 制作猴子的
 鼻子和眼睛 17612.3.4 制作猴子的耳朵 17812.3.5 制作猴子的嘴巴 17912.3.6 制作储钱罐的投币
 孔和猴子的发际线 18012.3.7 修改猴子头部的模型 18112.3.8 制作猴子的身体 18112.3.9 制作猴
 子的手臂、臀部和腿部 18212.3.10 设置猴子的颜色 18312.3.11 调整造型 18412.3.12 制作鞋子
 18512.3.13 完成鞋子的制作 186第13章 面片建模 18913.1 初识面片建模网状椅的制作
 18913.1.1 创建基本面片 18913.1.2 绘制初始形状线 19013.1.3 编辑网格线形 19113.1.4 生成
 曲面造型 19313.1.5 生成网状椅表面 19413.1.6 制作椅子腿 19613.1.7 制作椅子的坐垫 19813.2
 面片建模的综合应用异形椅的制作 19913.2.1 绘制基本轮廓线 19913.2.2 制作内部轮廓线
 20013.2.3 生成曲面 20113.2.4 制作对称部分和厚度 20213.2.5 制作其他配件完成整体造型
 20413.3 编辑网格元宝的制作 20713.3.1 制作基础轮廓线 20813.3.2 绘制整套外轮廓线
 20913.3.3 生成曲面调整造型 21113.3.4 布置场景 212第14章 多边形与石墨建模 21414.1 家
 具的制作 21414.1.1 绘制基本造型 21414.1.2 制作方凳的底面 21714.1.3 完成方凳模型
 22014.1.4 制作靠背椅 22314.2 卡通角色头部的制作 22514.2.1 制作参考平面 22514.2.2 制作
 基本形体 22814.2.3 调整五官的基本位置 22914.2.4 细化五官部分 23114.2.5 细化眼睛
 23614.2.6 细化鼻子 23714.2.7 制作耳朵造型 24114.2.8 完成头部的制作 24614.2.9 制作眼球
 和眉毛 250渲染篇 254第15章 材质与贴图 25515.1 材质基础 25515.2 基本材质训练茶具静物
 25915.2.1 创建并指定材质 25915.2.2 调节同步材质 26215.2.3 实时渲染调节 26315.2.4 金属
 材质的制作 26415.2.5 桌面材质的制作 26715.2.6 线框材质的制作 27015.2.7 自发光材质的制作
 27115.3 基本贴图训练简单几何体 27215.3.1 指定贴图材质 27215.3.2 内置贴图坐标 27415.3.3
 平移、选择贴图 27515.3.4 添加UVW贴图 27615.3.5 UVW贴图中Gizmo的使用 27715.3.6 旋
 转贴图坐标 27715.3.7 缩放贴图坐标 27815.3.8 瓷砖与镜像 27915.3.9 位图适配的使用
 28015.3.10 法线对齐的使用 28115.3.11 柱形坐标 28215.3.12 球形坐标 28315.3.13 收缩包裹
 坐标 28315.3.14 长方体坐标 28315.3.15 贴图模糊设置 28415.3.16 面贴图坐标 28515.4 UVW
 展开网游胖子 28515.4.1 模型准备及UVW展开命令的添加 28515.4.2 展开头部的坐标 28715.4.3

对应头部的贴图 28815.4.4 展开手臂的坐标 29115.4.5 对应手臂的贴图 29215.4.6 脚底板的制作 29315.4.7 腿部的制作 29315.4.8 身体的制作 29515.4.9 完成对称模型制作 29615.5 贴图通道训练油桶展示 29715.5.1 场景分析及准备 29815.5.2 漫反射贴图效果 29915.5.3 材质层级 30015.5.4 获取材质贴图 30115.5.5 改变贴图强度 30315.5.6 不透明贴图 30415.5.7 高光级别贴图 30515.5.8 凹凸贴图 30615.5.9 自发光贴图 30715.5.10 存储材质 30915.6 反射效果训练茶壶展示台 31015.6.1 反射贴图 31015.6.2 光线跟踪反射 31215.6.3 混合纹理反射 31315.6.4 真假反射混合 31315.6.5 真实金属反射 31415.6.6 反射衰减效果 31615.6.7 玻璃材质的透明效果 31615.6.8 玻璃材质的反射折射 31815.6.9 光线跟踪材质的使用 31915.7 特殊材质的应用 32015.7.1 双面材质 32015.7.2 卡通材质 32215.7.3 多维子对象材质 32715.7.4 混合材质 33115.7.5 合成材质 33815.7.6 置换贴图 34015.7.7 建筑材质的应用 34515.7.8 高级照明覆盖材质 34815.7.9 法线贴图技术 35015.7.10 每像素摄影机贴图技术 352拓展训练1 X光效果 355拓展训练2 玉质头盔 355拓展训练3 丝绸的质感 355第16章 灯光和摄影机 35616.1 泛光灯基础训练大象照明 35616.1.1 创建泛光灯 35616.1.2 调整灯光位置 35716.1.3 放置高光工具的使用 35716.1.4 灯光色彩动画 35816.1.5 产生投影效果 35816.2 聚光灯基础训练 35916.2.1 创建聚光灯 35916.2.2 聚光灯视图 36016.2.3 通过参数调节聚光范围 36016.2.4 通过视图调节聚光范围 36116.2.5 指定投影图像 36216.2.6 方形聚光灯 36216.2.7 排除物体受光影响 36316.2.8 灯光的开关与隐藏 36416.2.9 灯光的衰减设定 36516.3 阴影特效训练大象照明 36616.3.1 打开范例场景 36616.3.2 渲染阴影效果 36716.3.3 调整阴影贴图 36716.3.4 区域阴影的应用 36816.3.5 投影的泛光灯 36916.3.6 负光效果 36916.3.7 透明阴影效果 37016.3.8 带图案的透明阴影 37116.4 高级照明技术 37216.4.1 光跟踪器 37216.4.2 光线跟踪器和HDRI的配合使用 37416.4.3 光能传递 37716.4.4 贴图烘焙技术 38016.4.5 光度学灯光 38416.5 摄影机训练会议室游览 38716.5.1 创建摄影机 38816.5.2 摄影剪切平面 38916.5.3 扩大视野范围 39016.5.4 指定注视约束控制器 39116.5.5 制作摄影机动画 39216.5.6 调节摄影机位置 39416.5.7 渲染预览动画 39416.5.8 创建环视摄影机动画 39616.6 景深和运动模糊 39716.6.1 摄影机景深设置 39716.6.2 摄影机运动模糊设置 399第17章 环境与特效 40117.1 标准雾效 40117.1.1 真空效果 40117.1.2 摄影机范围 40217.1.3 制作标准雾 40217.1.4 黄色的雾 40317.1.5 视景的纵深效果 40317.1.6 背景的雾效 40417.1.7 透明贴图雾效 40417.1.8 彩色雾效 40517.2 层雾玩具厅 40617.2.1 渲染范例场景 40617.2.2 加入层雾效果 40617.2.3 柔化层雾边缘 40717.2.4 柔化层雾顶部 40717.2.5 分散远处雾效 40717.2.6 多层云雾 40817.2.7 动态雾效 40817.3 层雾光柱和光束 40917.3.1 创建灯光 40917.3.2 添加体积光 41017.3.3 设置体积光 41117.3.4 设置体积光的渐变色 41217.3.5 为体积光添加噪波 41317.3.6 体积光的动画设置 41317.4 火焰特效火炬 41417.4.1 打开范例场景 41417.4.2 制作大气装置 41417.4.3 指定火焰特效 41517.4.4 调节火焰效果 41517.4.5 投射火焰阴影 41617.4.6 动态燃烧效果 41617.5 镜头效果火星光芒 41717.5.1 创建场景灯光 41717.5.2 指定发光效果 41817.5.3 设置光晕效果 41917.5.4 加入光环特效 42017.5.5 加入射线特效 42117.5.6 加入星芒特效 42117.5.7 阻挡光芒效果 42217.5.8 加入星空背景 42317.5.9 星球光晕效果 42317.5.10 双重光晕效果 424第18章 标准渲染 42518.1 渲染类型 42618.2 渲染工具 42618.3 渲染设置 42718.3.1 “公用”选项卡 42818.3.2 “渲染器”选项卡 43118.3.3 “Render Elements”(渲染元素)选项卡 43418.3.4 “光线跟踪器”选项卡 43418.3.5 “高级照明”选项卡 43518.3.6 底部参数 43918.3.7 渲染进程信息板 43918.4 渲染文件格式 440第19章 mental ray超级渲染器 44319.1 mental ray功能介绍 44319.2 图像渲染采样训练 44619.2.1 默认扫描线渲染 44619.2.2 mental ray的采样参数设置 44719.3 图像光线跟踪训练 44919.3.1 光线跟踪深度训练——镜面反射 44919.3.2 光线跟踪折射训练——玻璃头盔 45219.4 反射焦散训练魔戒坠落 45519.4.1 设置场景材质和灯光 45619.4.2 产生焦散效果 45719.4.3 不同材质的焦散效果 45819.4.4 焦散的亮度和精度 45919.5 折射焦散训练玻璃杯焦散 46019.5.1 场景灯光和材质制作 46119.5.2 生成焦散并测试不同材质的焦散效果 46319.5.3 提升焦散的品质 46419.6 全局照明训练 46619.6.1 场景灯光设置 46619.6.2 设置全局照明亮度 46719.6.3 设置全局照明精度 46719.6.4 如何避免颜色溢出 46919.7 区域灯光训练文字投影

47019.7.1 默认灯光投影测试 47019.7.2 使用Mental Ray区域灯光 47119.7.3 提高阴影品质
 47219.7.4 球形区域灯光 47319.8 运动模糊训练运动的角色 47419.8.1 了解范例场景 47419.8.2
 设置图像运动模糊 47419.8.3 设置对象运动模糊 47519.8.4 Mental Ray的运动模糊 47519.8.5
 提高运动模糊的质量 47619.9 景深训练 47619.9.1 场景的材质与灯光设置 47619.9.2 设置景深
 效果并调节其大小 47819.9.3 提升景深的渲染精度 47919.10 天光及HDR的运用 47919.10.1 标
 准天光照明效果 47919.10.2 日光系统的使用 48119.11 材质与贴图的运用 48219.11.1 物理学SSS
 材质 48219.11.2 SSS Fast Skin材质 48319.11.3 Displacement置换贴图 48319.11.4 Ocean 海洋贴
 图 48419.11.5 摄影机明暗器的使用 48419.11.6 连接材质的使用 48419.11.7 环境反射模拟天光
 48519.12 硬件渲染器和Iray渲染器的使用 48619.12.1 硬件渲染器的启用 48619.12.2 视觉样式测
 试 48619.12.3 硬件渲染中的灯光与阴影 48619.12.4 硬件渲染中的景深效果 48719.12.5 Iray渲染
 器的材质 48719.12.6 Iray渲染器的灯光 48819.12.7 Iray渲染器的金属材质测试 488动画篇 491
 第20章 基础动画训练 49320.1 基本动画操作弹跳的球体 49320.1.1 创建球体 49320.1.2 设置关
 键帧 49320.1.3 编辑关键帧 49420.1.4 设置动画播放 49520.1.5 调用运动轨迹 49720.1.6 动画
 曲线编辑器的基本操作 49820.1.7 调节球体的运动速度 49820.1.8 循环运动设置 49920.2 基本
 动画操作有弹性的跳跳球 50020.2.1 改变球体轴心点 50020.2.2 设置球体的变形动画 50020.2.3
 设置拉伸挤压的循环动画 50120.3 基本动画操作沿曲线弹跳的小球 50120.3.1 创建路径和虚拟体
 50220.3.2 指定路径控制器 50220.3.3 链接球体到虚拟体 50320.4 路径动画飞机滑翔 50320.4.1
 螺旋桨动画 50320.4.2 飞机沿路径飞行 50520.4.3 调整动画 50620.5 注视约束眼珠的控制
 50720.5.1 创建虚拟体 50720.5.2 设置注视约束 50820.5.3 完成两只眼睛的控制 50920.6 路径
 变形动画神龙翻飞 50920.6.1 绘制路径 51020.6.2 头部的附着约束 51020.6.3 设置爪子的附着约
 束 51120.6.4 设置路径变形动画 51220.6.5 设置动画的速度和方向 51320.6.6 设置龙爪的动画
 51420.6.7 添加网格平滑 51520.6.8 设置材质并渲染 516第21章 角色动画基础 51821.1 正向
 链接运动机械手臂运动 51821.1.1 研究物体组合 51821.1.2 进行层次链接 52021.1.3 锁定垂直轴
 运动方向 52021.1.4 控制连接杆重心 52021.1.5 锁定其余物体 52121.1.6 制作动画效果
 52121.1.7 释放对子物体的控制 52221.2 反向链接运动操作机器人 52321.2.1 限制机器人手
 52321.2.2 限制水平轴 52421.2.3 限制其他零件 52421.2.4 增大垂直轴摩擦力 52521.2.5 交互
 式IK 52521.2.6 创建虚拟体 52621.2.7 制作导引物体的动画 52721.2.8 计算IK结果 52721.3 反
 向阻尼运动单筒望远镜 52821.3.1 望远镜套筒动画 52821.3.2 创建导引物体并解算IK动画
 52921.4 组合链接运动蒸汽活塞 53021.4.1 链接物体 53021.4.2 设定链接参数 53121.4.3 设定
 曲柄轴心 53121.4.4 曲柄末端物体 53121.4.5 交互式IK动画 53221.4.6 应用式IK动画 53221.5
 高级IK设置飞舞的链子锤 53321.5.1 场景分析 53321.5.2 终结点应用 53321.5.3 优先级
 53421.5.4 链接手柄到路径 53521.5.5 应用路径控制模块 53521.5.6 启动路径 53621.6 骨骼
 及IK设置基础机械手臂运动 53621.6.1 创建骨骼链 53721.6.2 编辑骨骼链 53721.6.3 常用的IK设
 置 53821.6.4 根据模型创建骨骼 53921.6.5 链接模型到骨骼 54021.6.6 创建IK 链接并制作动画
 54021.7 软性骨骼蒙皮踢腿动画 54221.7.1 创建骨骼系统 54221.7.2 应用IK链接 54321.7.3 进
 行骨骼蒙皮 54321.7.4 调节影响权重 54421.7.5 制作踢腿动画 54521.8 高级连接控制自动跟随
 的尾巴 54521.8.1 连接模型 54521.8.2 连接关节虚拟体 54621.8.3 连接大虚拟体 54721.8.4 制
 作IK连接 54721.8.5 为虚拟体指定弹簧控制器 54821.8.6 制作动画 54821.9 表情变形动画说话
 的猴子 54921.9.1 场景分析 55021.9.2 融合表情模型 55021.9.3 创建浮动滑块 55121.9.4 定义
 滑块功能 55121.9.5 引入声音 55321.9.6 制作口型动画 554第22章 CS与CAT角色动画 55522.1
 Character Studio系统 55522.1.1 初识Biped骨骼 55522.1.2 进入CS的体形模式 55522.1.3 制作怪
 兽骨骼 55622.1.4 体形模式下骨骼的复制与粘贴 55722.1.5 体形文件的保存与调用 55822.1.6 角
 色骨骼创建——场景准备 55922.1.7 角色骨骼创建——脊椎骨骼的对应 55922.1.8 角色骨骼创建
 ——脊椎附属物骨骼的创建 56022.1.9 角色骨骼创建——制作角色的手臂骨骼 56222.1.10 角色骨
 骼创建——制作角色的腿脚骨骼 56322.2 Character Studio系统的Physique蒙皮设置 56322.2.1 为角
 色添加Physique命令 56322.2.2 了解Physique命令的操作方式 56422.2.3 头部动作测试 56522.2.4
 完成头部的蒙皮设置 56622.2.5 保存测试动作 56822.3 Character Studio系统足迹模式的使用

- 56922.3.1 制作自动行走动画 56922.3.2 制作跑、跳动画 56922.3.3 制作走、跑、跳动画
 57022.3.4 修改动画效果 57022.3.5 调用动作文件 57122.4 Character Studio系统——动作文件的编辑 57222.4.1 动作文件的层修改 57222.4.2 运动流模式的动作组合 57322.4.3 混合器的使用
 57422.4.4 动作文件的剪辑和缩放 57522.4.5 时间扭曲 57522.4.6 使用过渡轨迹进行动作衔接
 57622.4.7 身体不同部位的动作组合 57722.4.8 动作文件的计算合成 57822.5 Character Studio系统动画制作演示 57922.5.1 起始动作的设置 57922.5.2 设置起跳部分的关键动作 58022.5.3 完成跳跃关键姿势的设置 58122.5.4 设置中间过渡姿势 58122.5.5 添加重心和步伐的细节 58122.6
 CAT系统骨骼的创建 58122.6.1 起始动作的设置 58222.6.2 带有模型绑定的预设骨骼 58222.6.3 半人马骨骼的创建——后腿和尾巴 58322.6.4 CAT骨骼的调用和保存 58422.7 角色的蒙皮
 58422.7.1 角色骨骼的创建和修改 58422.7.2 角色蒙皮 58522.7.3 调节封套范围 58722.7.4 绘制权重 58722.7.5 顶点选择和权重工具 58822.7.6 镜像模式的使用 58822.7.7 整理文件 58922.8
 CAT系统角色动画的制作 59022.8.1 制作CAT自动行走动画 59022.8.2 制作CAT自动原地跑步动画 59022.8.3 制作向前动画 59122.8.4 CAT调用CS动作文件 59222.8.5 CAT动作文件的使用
 59322.8.6 CAT调整层的使用 59422.8.7 CAT动画层制作手动动画 59422.8.8 CAT手动动画的保存和调用 59522.8.9 群集动画设置 59622.8.10 CAT的群集动画效果 599第23章 粒子与动力学
 60123.1 基本粒子训练落叶纷飞 60123.1.1 准备场景 60123.1.2 设置粒子外形 60223.2 基本粒子训练喷泉效果 60323.2.1 设置粒子基本喷射效果 60323.2.2 设置粒子受重力影响 60323.2.3 调节碎块运动 60423.2.4 设置水花的形态和材质 60423.2.5 设置水花的运动模糊 60523.2.6 设置喷泉阵列效果 60623.3 高级PF粒子小球弹跳 60723.3.1 创建粒子流源 60723.3.2 设置粒子的基本状态 60823.3.3 修改粒子的外形和材质 60923.3.4 设置导向板 61123.3.5 设置重力 61223.3.6 设置粒子流的新事件 61223.3.7 设置粒子向前运动 61323.3.8 渲染设置 61423.4 高级PF粒子心花怒放 61523.4.1 设置粒子的出生事件 61523.4.2 设置粒子变成心形 61623.4.3 粒子附着模型表面运动 61823.4.4 粒子向外分散事件的制作 61823.4.5 设置粒子材质 61923.5 MassFX动力学基础天降横财 62123.5.1 刚体动力学工作流程 62123.5.2 场景分析及准备 62223.5.3 设置动力学刚体 62323.5.4 动画模拟 62423.5.5 创建背景和灯光 62523.6 MassFX动力学属性设置开奖
 62723.6.1 动力学模拟测试 62723.6.2 动力学属性设置 62823.6.3 填满盒子 62823.6.4 设置倾倒动画 62923.6.5 设置盒子的动力学属性 63023.6.6 设置小球的颜色 63023.7 MassFX动力学布娃娃系统交通意外 63123.7.1 布娃娃系统基本操作 63123.7.2 模拟交通意外 63223.8 MassFX动力学布料系统——充气床垫 63423.8.1 MassFX布料系统基础操作 63423.8.2 设置场景 63523.8.3 动画模拟 63623.9 MassFX动力学约束铁球撞墙 63723.9.1 动力约束的添加方法 63823.9.2 设置约束的参数 63823.9.3 制作墙体坍塌效果 63923.9.4 修正墙体坍塌效果 640拓展训练1 漫天飞鸟
 641拓展训练2 天崩地裂 641第24章 Hair and Fur(毛发制作系统) 64224.1 毛发制作初体验毛笔
 64224.1.1 添加毛发修改器 64224.1.2 设置毛发生长部位 64324.1.3 梳理毛发的形态 64324.1.4 设置毛发常规参数 64424.1.5 设置毛发变形参数 64424.1.6 为场景添加灯光 64523.1.7 调节毛发材质效果 64624.2 花纹地毯的制作 64624.2.1 创建场景模型并添加毛发修改器 64624.2.2 使用贴图控制毛发的颜色 64724.2.3 使用贴图控制毛发密度 64824.2.4 使用贴图控制毛发比例
 64824.2.5 调节毛发的弯曲形态 64924.2.6 添加灯光并渲染 64924.3 风吹草动的制作过程
 65024.3.1 毛发中的动力学属性 65024.3.2 毛发和物体的碰撞 65224.3.3 外力对毛发的影响
 65224.3.4 模拟草地效果 65324.3.5 创建灯光并渲染 65524.4 毛发高级制作梳理长发 65624.4.1 毛发梳理测试 65624.4.2 使用样条线绘制头发轮廓 65724.4.3 调节样条线并生成毛发 65824.4.4 调节头发的基本参数 65824.4.5 样条线重梳并设置材质 65924.4.6 设置灯光和摄影机 66024.4.7 最终渲染 661第25章 Cloth布料系统 66225.1 基础训练陈年老酒坛 66225.1.1 创建酒坛子
 66225.1.2 创建布料系统 66325.1.3 布料的动力学模拟 66325.1.4 创建圆环对象 66625.1.5 渲染输出设置 66725.2 基础训练风吹战旗 66925.2.1 制作战旗模型 66925.2.2 添加布料系统
 67025.2.3 固定战旗 67025.2.4 添加风力 67125.2.5 制作动画效果 67225.2.6 设置渲染和灯光
 67325.3 高级制作撕毁地图 67425.3.1 制作场景 67525.3.2 添加布料系统 67625.3.3 设置撕裂的位置 67725.3.4 设置动画 67925.4 高级制作缝制衣服 68025.4.1 绘制衣服轮廓线 68025.4.2

<<火星>>

从轮廓线生成布料 68225.4.3 调节布料的位置 68225.4.4 缝制布料 68325.4.5 进行模拟运算
68425.4.6 消除接缝 685拓展训练——角色动画中的布料应用 685

媒体关注与评论

火星时代打造的3ds Max畅销图书，累计销量达17万册之多；全书共140个精品案例，让读者完全掌握3ds Max技术，并附有60个小时的高品质教学视频，让读者“轻松学”！是CG爱好者的不二选择，也是好老师推荐教材的最佳选择！

编辑推荐

火星风暴系列图书的影响力。

3ds Max建筑动画与特效火星课堂——综合插件篇对3ds Max动画基础和特效插件的详尽指导。

作者通过丰富的案例讲解各个商业插件和动画技能实际应用。

配有将近20小时的视频案例讲解。

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>