

## <<3ds Max 9特效的思维与艺术>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max 9特效的思维与艺术>>

13位ISBN编号：9787121059698

10位ISBN编号：712105969X

出版时间：2008-5

出版单位：电子工业出版社

作者：视觉中国

页数：395

字数：659000

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 Max 9特效的思维与艺术>>

### 内容概要

本书对3ds Max 9软件的特效功能做了较为详细的介绍。

3ds Max 9作为一款流行的三维动画制作软件，其动画特效功能十分强大。

本书对3ds Max 9的动画特效进行了详细讲解，力求通过每一个特点鲜明的特效案例，全面介绍3ds Max 9的特效艺术。

书中包含了光影特效、大气特效、水特效、幻想场景特效、独立运动特效和日常生活场景特效等多种3ds Max中的常用特效。

通过阅读本书，可以更加深入地了解3ds max 9的特效功能，掌握特效制作的精髓，学会用艺术的思维制作出精彩的特效作品。

本书适合有一定3ds Max操作基础的人士阅读使用。

随书赠送的光盘中包含了所有案例的全场景文件(包括源程序、附属贴图、最终生成视频以及大尺寸渲染图片)，供读者在学习时参考使用。

# <<3ds Max 9特效的思维与艺术>>

## 书籍目录

第1章 数字特效的发展和应用 1.1 数字特效概述 1.1.1 传统与数码结合型特效 1.1.2 真实创作型特效 1.1.3 后期增彩型特效 1.2 数字特效的应用 1.2.1 数字特效已成为一种表现手法 1.2.2 数字特效改变电影的制作方式 1.2.3 数字特效成为故事内容 1.3 数字特效的创作原则 1.3.1 人景物、声光色的逼真模拟 1.3.2 镜头视点运动轨迹的合理应用第2章 关于3ds Max的基础知识 2.1 3d特效的基本制作流程 2.2 3ds Max界面的布局 2.2.1 3ds Max 9的工作界面 2.2.2 基本控制面板 2.2.3 材质、特效与渲染面板 2.3 工作环境参数详细解析 2.3.1 Properties (属性) 2.3.2 Preferences (系统配制参数) 2.3.3 Summary Info (当前场景数据) 2.3.4 Viewport Configuration (视图参数设置)第3章 火焰光影的特效表现 3.1 海底的阳光舞蹈 3.1.1 为海底加入蓝色雾效 3.1.2 增加水下体积雾的效果 3.1.3 海底阳光的体积化穿透 3.2 摇曳的蜡烛火焰 3.2.1 环境灯光和基本材质的设置 3.2.2 蜡烛火焰模型和质感的模拟 3.2.3 蜡烛火焰效果的细节调整 3.2.4 火焰与烛体的光影渲染 3.3 火山口的红色熔岩 3.3.1 岩浆粒子发射的创建 3.3.2 粒子流的模拟和材质设置 3.3.3 岩浆的辉光效果及环境表现第4章 大气环境的特效表现 4.1 灾难性的黑色烟雾 4.1.1 烟雾粒子发射器的创建与设置 4.1.2 黑色烟雾材质的表现 4.1.3 浓烟的运动效果和后期渲染设置 4.2 导弹发射时的火焰喷射 4.2.1 粒子发射器的创建与设置 4.2.2 喷射粒子烟雾材质的设置 4.2.3 环境灯光的匹配与效果的烘托 4.3 墓地阴沉的大气环境 4.3.1 大气效果粒子发射动画的设置 4.3.2 为粒子创建材质动画 4.3.3 后期渲染设置第5章 水场景的特效表现 5.1 暮日下的山涧河流 5.1.1 山涧河流环境的创建 5.1.2 场景材质的设置 5.1.3 整体灯光效果的表现 5.1.4 真实河流效果的表现 5.1.5 河流流淌动画的表现 5.1.6 后期渲染输出设置 5.2 潜水艇的气泡喷射 5.2.1 潜艇自身动画的设置 5.2.2 水中粒子的喷射效果与质感表现 5.2.3 粒子水泡的运动设置与灯光匹配 5.2.4 潜水艇雾气灯光效果的创建 5.2.5 潜水艇辉光与星光的表现 5.2.6 潜水艇渐变消失效果的设置 5.3 丛林中的温泉气泡表现 5.3.1 用空间扭曲模拟气泡动画 5.3.2 匹配的水波动画的设置第6章 自然气候模拟再现 6.1 波涛中的雨景表现 6.1.1 海水波涛运动的设置 6.1.2 漫天雨点的特效表现 6.1.3 雨天海面雾气的表现 6.1.4 后期渲染设置 6.2 大雪纷飞的环境表现 6.2.1 雪天场景灯光的表现 6.2.2 雪天雾气的表现 6.2.3 屋中暖色灯光效果的设置 6.2.4 雪花粒子的创建与设置 6.2.5 雪花材质效果的表现 6.2.6 环境细节特效的增加 6.3 荒原地热的喷发 6.3.1 地热喷射粒子动画的制作 6.3.2 气态粒子材质的模拟 6.3.3 大面积喷射粒子的创建 6.3.4 烟雾状气态质感的表现第7章 幻想太空的异类效果 7.1 旋转中的火焰星球 7.1.1 星球对象基本动画的建立 7.1.2 星球表面材质与纹理的表现 7.1.3 星球外围炙热气体的表现 7.2 星球水面上的弥漫气体 7.2.1 紫色大气效果的创建 7.2.2 在大气中添加红色火焰效果 7.2.3 环境大气的气氛渲染 7.3 飞行器的火焰喷射 7.3.1 飞行器尾部蓝色辉光效果的表现 7.3.2 蓝色火焰喷射效果的表现第8章 独立运动的特技效果 8.1 雪球的疯狂滚落 8.1.1 雪球滚落效果的实现 8.1.2 雪地痕迹效果的实现 8.1.3 雪粒溅射效果的实现 8.2 钢板的硬体切割 8.2.1 钢板模型修饰与动画创建 8.2.2 激光射击系统的实现 8.2.3 场景灯光与后期效果的匹配设计第9章 日常生活场景中的特技表现 9.1 水池漩涡的流失 9.1.1 池中水纹效果的生成 9.1.2 水流材质的设置和漩涡效果的模拟 9.2 盘子的偶然下落 9.2.1 盘子下落基本动画效果的表现 9.2.2 盘子碎片效果的表现 9.2.3 碎片力作用效果的表现 9.2.4 后期渲染输出设置

## <<3ds Max 9特效的思维与艺术>>

### 章节摘录

第1章 数字特效的发展和应用      1.1 数字特效概述      在动画、电影技术的领域里，数字特效还只是个新兴技术。  
1977年，美国人乔治·卢卡斯将它运用到《星球大战》中，开创了大量使用计算机技术合成动画画面的先河，在动画史上具有划时代的意义。  
从此，随着计算机技术的飞速发展，动画工业迅速走进了一个由数字特效开创的新天地。

.....

## <<3ds Max 9特效的思维与艺术>>

### 编辑推荐

通过阅读《3ds Max 9特效的思维与艺术》，可以使你更加深入地了解3ds max 9的特效功能，掌握制作特效的精髓，学会用艺术的思维制作出精彩的特效作品。

《3ds Max 9特效的思维与艺术》适合有一定3ds Max基础的人士学习使用。

## <<3ds Max 9特效的思维与艺术>>

### 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>