

<<Autodesk 3ds Max 200>>

图书基本信息

书名：<<Autodesk 3ds Max 2009标准培训教材II>>

13位ISBN编号：9787115208828

10位ISBN编号：7115208824

出版时间：2009-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：亓鑫辉，郭乐奇，王琦 著

页数：578

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>

## 前言

Autodesk公司是世界领先的设计和数字内容创建资源提供商之一，其产品被广泛应用于建筑设计、土地资源开发、公用设施、通信、媒体和娱乐等行业。

Autodesk公司始创于1982年，致力于为用户提供设计软件、Internet门户服务、无线开发平台和顶点应用。

拥有超过700万用户的Autodesk公司，是专为工程、设计领域，电影、广播和多媒体领域提供软件和服务的全球顶尖企业之一。

随着中国文化创意产业的崛起，中国在三维动画、影视特效、工业设计及建筑设计等领域获得了广阔的发展空间，在市场急需大量具备优秀创意和设计水平的人才的同时，设计人员也迫切地感受到了提高自身创意及设计水平的重要性。

为了充分利用Autodesk品牌价值及其软件中所包含的先进设计理念，Autodesk公司在中国开展了Autodesk系列软件产品的认证考试及培训活动。

一、关于ATC ( Authorized Training Center ) 教育认证计划      Autodesk认证考试是Autodesk唯一承认，只有在Autodesk授权培训中心接受培训并通过专项考试的人员才能获得的认证。

通过该认证考试后，考试者将获得Autodesk公司授予的专业认证证书。

专业认证也将会为考试者的就业提供一条便捷的通道。

## <<Autodesk 3ds Max 200>>

### 内容概要

《Autodesk 3ds Max2009标准培训教材2》是Autodesk 3ds Max动画设计师(II级)认证的标准配套教材，在创作过程中，《Autodesk 3ds Max2009标准培训教材2(附盘)》严格按照认证考试大纲进行编写。本教材注重实际操作技能的培养，采用实例教学方式，详细讲解了使用3ds Max软件进行三维动画制作的高级操作技能和制作流程。

其中包括3ds Max的高级操作功能、NURBS建模、高级材质与贴图、mental ray高级渲染技术、高级动画技术、Character Studio角色动画系统、Particle Flow粒子流系统、布料系统、毛发系统及编程技术等模块。

精心设计的案例灵活有趣，步骤条理清晰。

本套Autodesk授权培训中心(ATC)认证教材由Autodesk公司与火星时代联合编写，集标准性、权威性、实践性、实用性于一体。

由国内动画界教育专家王琦亲任主编，聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士倾力打造，内容和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富，语言生动详实，是学习三维动画创作不可多得的教材。

《Autodesk 3ds Max2009标准培训教材2(附盘)》可作为应试学习用书，也可作为3ds Max爱好者的自学用书。

## 书籍目录

第1章 3dsMax高级操作功能1.1 知识重点1.2 要点详解1.2.1 文件与场景管理1.2.2 高级配置——自定义用户界面1.2.3 [工具] 面板1.3 应用案例——机器人1.4 本章小结1.5 参考习题第2章 3dsMax NURBS建模系统2.1 知识重点2.2 要点详解2.2.1 NURBS建模简介2.2.2 NURBS基本元素2.2.3 NURBS对象的通用参数2.2.4 NURBS精度控制2.2.5 曲线参数2.2.6 曲面参数2.3 应用案例2.3.1 台灯2.3.2 茶壶2.3.3 测试材质的小模型2.4 本章小结2.5 参考习题第3章 3dsMax高级材质贴图与渲染3.1 知识重点3.2 要点详解3.2.1 [无光/投影] 材质3.2.2 [建筑] 材质和ProMaterials材质3.2.3 Ink ' nPaint [卡通材质] 3.2.4 [UVW展开] 的用法3.2.5 材质动画3.2.6 渲染到纹理(烘焙贴图)3.2.7 法线贴图3.2.8 [combustion] 贴图3.2.9 全景导出器3.2.10 打印大小向导3.2.11 RenderElements [渲染元素] 3.2.12 批处理渲染3.2.13 网络渲染3.3 应用案例3.3.1 [烘焙] 贴图3.3.2 [法线凹凸] 贴图3.3.3 [combustion] 贴图3.3.4 UVW展开——游戏武器篇3.3.5 UVW展开——游戏角色篇3.4 本章小结3.5 参考习题第4章 3dsMax mentalray高级渲染技术4.1 知识重点4.2 要点详解4.2.1 mentalray渲染器简介4.2.2 mentalray渲染器的基本流程4.2.3 反射/折射和采样控制画面渲染质量4.2.4 mentalray的专用灯光和阴影4.2.5 mentalray的专用材质类型4.2.6 mentalray的专用贴图类型4.2.7 mentalray的光线跟踪4.2.8 mentalray的全局照明4.2.9 mentalray金属和玻璃的焦散4.2.10 mentalray景深4.2.11 mentalray的运动模糊4.2.12 mentalray的天光和HDR14.2.13 mentalray的体积着色4.2.14 mentalray的卡通效果4.2.15 mentalray的贴图置换4.2.16 3dsMax2009中mentalray的新增功能4.3 应用案例4.3.1 mentalray玻璃——玻璃橘子瓣4.3.2 mentalray金属——金属机器人4.3.3 玻璃、金属和焦散——靓丽的首饰4.3.4 天光——运动鞋4.3.5 运动模糊——直升机4.3.6 置换——战锤4.3.7 烤漆效果4.3.8 车漆效果4.3.9 mentalray金属标板4.3.10 mentalray面阴影4.3.11 mentalray卡通材质4.3.12 mentalray景深4.3.13 mentalray的天光配合HDR1贴图表现真实环境4.3.14 mentalray的3S4.3.15 mentalray的全局照明4.3.16 mentalray的DGS材质4.3.17 3dsMax2008版中新增的mr天光门户——室内效果4.3.18 3dsMax2009版中新增的ProMaterial材质参数详解4.3.19 3dsMax2009版中新增的mentalray代理4.4 本章小结4.5 参考习题第5章 3dsMax高级动画技术5.1 知识重点5.2 要点详解5.2.1 高级动画技术简介5.2.2 动画常用命令的介绍及使用5.2.3 蒙皮修改工具5.2.4 反向动力学(IK)5.2.5 变形器修改器和变形器材质5.2.6 辅助动画控制工具5.3 应用案例5.3.1 小狗骨骼的创建5.3.2 为小狗模型蒙皮5.3.3 制作角色骑自行车的动画5.3.4 角色表情动画5.4 本章小结5.5 参考习题第6章 3dsMax CharacterStudio角色动画系统6.1 知识重点6.2 要点详解6.2.1 CharacterStudio简介6.2.2 CharacterStudio 3 大模块6.2.3 CharacterStudio工作流程6.2.4 Biped [两足动物] 骨骼6.2.5 Physique修改器6.2.6 群组动画6.2.7 2008版中CharacterStudio的新增功能6.2.8 2009版中CharacterStudio的新增功能6.3 应用案例6.3.1 骨骼和蒙皮6.3.2 表情和动作混合6.3.3 群集动画6.4 本章小结6.5 参考习题第7章 3dsMax ParticleFlow粒子流系统7.1 知识重点7.2 要点详解7.2.1 ParticleFlow粒子流简介7.2.2 ParticleFlow粒子流基本概念及基本参数7.2.3 ParticleFlow粒子流视图界面及重要命令7.2.4 ParticleFlow粒子流控制器和测试简介7.3 应用案例7.3.1 神奇的粒子7.3.2 飞散的文字7.3.3 机枪扫射7.4 本章小结7.5 参考习题第8章 3dsMax HairandFur毛发制作系统8.1 知识重点8.2 要点详解8.2.1 HairandFur毛发制作系统简介8.2.2 HairandFur毛发技术基础8.2.3 [Hair和Fur(WSM)] 修改器8.3 应用案例8.3.1 毛笔8.3.2 毛发动力学8.4 本章小结8.5 参考习题第9章 3dsMax Cloth布料系统9.1 知识重点9.2 要点详解9.2.1 Cloth [布料] 系统简介9.2.2 GarmentMaker [衣服生成器] 修改器9.2.3 Cloth [布料] 修改器9.3 应用案例9.3.1 飘扬的旗帜9.3.2 吊带裙9.3.3 布料随角色运动9.4 本章小结9.5 参考习题第10章 3dsMax编程技术10.1 知识重点10.2 要点详解10.2.1 表达式简介10.2.2 表达式的工作流程10.2.3 MAXScript脚本语言简介10.2.4 MAXScript侦听器10.2.5 [MAXScript侦听器] 的基本用法10.2.6 [宏录制器] 10.2.7 [MAXScript调试器] 对话框10.2.8 脚本类型和学习方法10.3 应用案例10.3.1 时钟10.3.2 尾巴10.3.3 创建面包圈10.3.4 变换并复制对象10.3.5 修改器10.3.6 材质编辑器10.3.7 动画10.3.8 用摄影机距离优化模型面数10.3.9 综合案例——金鱼10.3.10 自己编写程序10.4 本章小结10.5 参考习题

## 章节摘录

第1章 3ds Max高级操作功能 1.2 要点详解 1.2.1 文件与场景管理 1.2.1.1 外部参照对象

〔外部参照对象〕以特殊的外部参照方式将其他场景中的对象调入到当前的场景中，但与〔合并〕命令不一样，使用〔外部参照对象〕导入的模型、对象及动画会随着源场景模型的修改及动画的变化而在当前场景中做出相应的更新，如图1.001所示。

这是大场景集体制作的首选方式，例如由几个人制作的角色，可以使用〔外部参照对象〕的方式组合在一个动画场景中，安排他们的动作和情节，如果要修改某个角色的形态，在原始模型场景中进行修改后，会自动影响所有的动画场景。

〔外部参照对象〕或者〔外部参照场景〕的优点是易于修改和反复利用，这对大规模的制作尤其重要。一个同样的瓶子模型可以参照到不同的场景中，并且继续添加新的形态修改和不同的材质，适应不同场景的需要。

通过在〔外部参照对象〕对话框中进行参数设置，既可以直接将外部参照对象合并到当前场景，对〔外部参照对象〕的修改参数或操纵器进行重新设置；也可冻结〔外部参照对象〕的修改设置，禁止对对象的堆栈层级进行编辑（但可以添加新的修改命令）；还可以像编辑其他对象一样进行〔移动〕、〔旋转〕和〔缩放〕等基本操作。

如果〔外部参照对象〕与源场景中的其他对象有链接属性关系，例如指定了路径控制器对象或是绑定到其他对象的〔空间扭曲〕等，则会保留这种关系。

## 编辑推荐

Autodesk一直致力于用户的创意实现，是世界领先的设计和数字内容创建资源提供商。拥有超过700万用户的Autodesk是向工程和设计领域及电影、广播和多媒体领域提供软件和服务的全球顶尖企业。

随着中国文化创意产业的崛起，中国的三维动画、影视特效、工业设计以及建筑设计等领域获得了广阔的发展空间，也让设计人员迫切地感受到提高自身创意、设计水平的重要性。市场也急需大量有着良好创意思路和设计水平的人才。

为了充分利用Autodesk品牌价值和其软件中所包含的先进设计思想，Autodesk在中国开展了Autodesk系列软件产品的认证考试。

考试通过后可以获得由Autodesk公司签发的全球通行的认证证书。

Autodesk授权培训中心（Authorized Training Center）简称ATC，是唯一获得Autodesk公司授权的、能对用户及其合作伙伴提供正规化和专业化技术培训的独立培训机构。

ATC是Autodesk公司和用户之间进行技术传输的重要纽带。

ATC系列标准培训教材和辅导资料完全依据Autodesk各种软件产品的官方技术标准开发而成，因此对各软件产品提供了最为准确、完全的讲解，是软件用户掌握技术、获得Autodesk权威认证的标准化教材。

Autodesk此批推出的ATC标准教材包括：  
· 《Autodesk 3ds Max 2009标准培训教材》  
· 《Autodesk 3ds Max 2009标准培训教材》  
· 《Autodesk Maya 2008标准培训教材》  
· 《Autodesk Maya 2009标准培训教材》  
· 《Autodesk 3ds Max影视动画设计师标准培训教材》  
· 《Autodesk Maya影视动画设计师标准培训教材》  
· 《Autodesk游戏动画设计师标准培训教材》。

<<Autodesk 3ds Max 200>>

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>