

<<3ds Max8白金手册IV>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max8白金手册IV>>

13位ISBN编号：9787115151841

10位ISBN编号：7115151849

出版时间：2006-10

出版单位：人民邮电出版社

作者：火星时代 编著

页数：518

字数：702000

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 Max8白金手册IV>>

### 内容概要

本书是《火星人——3ds Max 8白金手册》中的第 册。  
全套手册分为4册共20章，本册内容为第15章至第20章，分别介绍了3ds Max 8的Particle Flow、reactor动力学系统、Character Studio角色动画系统、Cloth布料系统、MAXScript脚本语言、3ds Max插件等内容。  
本书配套的光盘中还包含了超大容量的多媒体教学录像，与书中内容相辅相成，大大方便读者的学习。  
本书内容由浅入深，完整详实，对软件进行了深层次的讲解和分析，具有很高的技术含量，特别适合作为专业动画工作者的参考资料和3ds Max 8的培训、自学用书。  
关于3ds Max 8的其他内容将分别在这套书的第 、 、 册中介绍。

## 书籍目录

- 第15章 Particle Flow粒子流系统 115.1 粒子流功能简介 215.1.1 概述 215.1.2 相关术语解释  
 215.1.3 粒子的生命周期 415.2 粒子流基础知识 615.2.1 粒子流的基本参数 615.2.2 Particle  
 View [ 粒子视图 ] 915.2.2.1 Particle View [ 粒子视图 ] 窗口 915.2.2.2 Particle View [ 粒子视图 ] 菜  
 单 1115.2.3 粒子流的动作 1415.3 入门实例——心心相印 1615.4 动作手册 2115.4.1 Flows [  
 流 ] 2115.4.1.1 Empty Flow [ 空流 ] 2115.4.1.2 Standard Flow [ 标准流 ] 2115.4.2 Operators [  
 操作符 ] 2115.4.2.1 Birth Operator [ 出生操作符 ] 2215.4.2.2 Birth Script Operator [ 出生脚本操作  
 符 ] 2415.4.2.3 Delete Operator [ 删除操作符 ] 2515.4.2.4 Position Icon Operator [ 位置图标操作符  
 ] 2515.4.2.5 Position Object Operator [ 位置对象操作符 ] 2715.4.2.6 Rotation Operator [ 旋转操作  
 符 ] 3115.4.2.7 Spin Operator [ 自旋操作符 ] 3215.4.2.8 Scale Operator [ 缩放操作符 ] 3315.4.2.9  
 Speed Operator [ 速度操作符 ] 3715.4.2.10 Speed By Icon Operator [ 速度按图标操作符 ]  
 4015.4.2.11 Speed By Surface Operator [ 速度按曲面操作符 ] 4315.4.2.12 Keep Apart Operator [ 保  
 持分离操作符 ] 4715.4.2.13 Shape Operator [ 图形操作符 ] 4915.4.2.14 Shape Facing Operator [ 图  
 形朝向操作符 ] 4915.4.2.15 Shape Instance Operator [ 图形实例操作符 ] 5115.4.2.16 Shape Mark  
 Operator [ 图形标记操作符 ] 5415.4.2.17 Material Static Operator [ 材质静态操作符 ] 5715.4.2.18  
 Material Frequency Operator [ 材质频率操作符 ] 5915.4.2.19 Material Dynamic Operator [ 材质动态  
 操作符 ] 6015.4.2.20 Mapping Operator [ 贴图操作符 ] 6315.4.2.21 Cache Operator [ 缓存操作符  
 ] 6415.4.2.22 Display Operator [ 显示操作符 ] 6715.4.2.23 Force Operator [ 力操作符 ]  
 6815.4.2.24 Notes Operator [ 注释操作符 ] 7015.4.2.25 Render Operator [ 渲染操作符 ]  
 7015.4.2.26 Script Operator [ 脚本操作符 ] 7115.4.3 Test [ 测试 ] 7215.4.3.1 Age Test [ 年龄测  
 试 ] 7215.4.3.2 Collision Test [ 碰撞测试 ] 7315.4.3.3 Collision Spawn Test [ 碰撞繁殖测试 ]  
 7515.4.3.4 Find Target Test [ 查找目标测试 ] 7815.4.3.5 Go To Rotation Test [ 转到旋转测试 ]  
 8315.4.3.6 Scale Test [ 缩放测试 ] 8615.4.3.7 Script Test [ 脚本测试 ] 8715.4.3.8 Send Out Test [  
 发出测试 ] 8815.4.3.9 Spawn Test [ 繁殖测试 ] 8815.4.3.10 Speed Test [ 速度测试 ] 9015.4.3.11  
 Split Amount Test [ 分割量测试 ] 9115.4.3.12 Split Selected Test [ 分割选定测试 ] 9215.4.3.13  
 Split Source Test [ 分割源测试 ] 92第16章 reactor动力学系统 9516.1 reactor基础知识 9616.1.1  
 reactor工具栏 9716.1.2 reactor基本流程 9816.1.3 reactor基本参数 9816.1.4 Preview&Animation  
 [ 预览和动画 ] 卷展栏参数 10016.1.5 Display [ 显示 ] 卷展栏参数 10116.1.6 预览窗口参数解释  
 10216.2 刚体 10416.2.1 实例——刚体碰撞 10416.2.1.1 创建刚体集合 10416.2.1.2 添加摄影  
 机和灯光 10516.2.1.3 调节刚体属性 10616.2.1.4 预览场景 10616.2.1.5 倾斜地板对象  
 10716.2.1.6 渲染输出动画 10816.2.2 刚体基础知识 10916.2.2.1 刚体属性 10916.2.2.2 刚体集  
 合属性 11016.3 凸面体和凹面体 11116.3.1 凸面体测试 11116.3.2 指定对象为凸面体 11216.3.3  
 指定对象为凹面体 11316.3.4 复合对象 11416.3.5 代理对象 11516.4 刚体的约束 11616.4.1  
 简单约束 11716.4.1.1 弹簧 11716.4.1.2 线性缓冲器 11916.4.1.3 角度缓冲器 12016.4.2 合作式  
 约束 12016.4.2.1 约束解算器 12116.4.2.2 点到点约束 12216.4.2.3 点到路径约束 12616.4.2.4  
 铰链约束 12616.4.2.5 棱柱约束 12716.4.2.6 车轮约束 12716.4.2.7 碎布玩偶约束 12816.5 软体  
 13116.5.1 实例——软体 13216.5.1.1 创建基本场景 13216.5.1.2 指定软体 13216.5.1.3 指定刚  
 体 13316.5.1.4 调节软体属性 13316.5.1.5 模拟计算 13416.5.2 实例——自由变形软体 13516.5.3  
 软体修改器参数详解 13816.6 布料对象 13916.6.1 实例——飘落的桌布 14016.6.2 reactor布料  
 修改器参数详解 14216.6.3 布料对象的局限性 14416.7 绳索 14516.7.1 实例——制作绳子  
 14516.7.2 绳索参数详解 14716.8 可变形体的约束 14816.8.1 固定顶点约束 14816.8.2 关键帧  
 顶点约束 15016.8.3 附加到刚体约束 15116.8.4 附加到变形网格 15316.9 水 15416.9.1 实例—  
 —对象落水动画 15416.9.2 水空间扭曲对象参数详解 15716.10 其他工具 15816.10.1 实例——风  
 15816.10.2 实例——马达 16216.10.3 玩具车 16516.10.4 实例——破裂 16716.11 动画  
 17016.11.1 实例——简单动画记录 17116.11.2 实例——混合关键点与物理动画 17216.11.3 实  
 例——FFD变形动画 17416.11.4 混合动画 17416.11.5 合成蒙皮系统 17516.12 其他参数

17516.12.1 World [世界] 卷展栏 17616.12.2 Collisions [碰撞] 卷展栏 17816.12.3 Utils [工具] 卷展栏 179第17章 Character Studio角色动画系统 18117.1 Biped 18617.1.1 创建二足骨骼 18617.1.1.1 Creation Method [创建方法] 组 18617.1.1.2 Structure Source [结构源] 组 18617.1.1.3 Root Name [根名称] 组 18617.1.1.4 Body Type [躯干类型] 组 18717.1.1.5 Structure [结构] 18717.1.1.6 Twist Links [扭曲链接] 18817.1.2 Biped [两足动物] 用户界面 18817.1.2.1 Biped [两足动物] 公共界面 19017.1.2.2 Figure Mode [体形模式] 19417.1.2.3 Footstep Mode [足迹模式] 20017.1.2.4 Motion Flow Mode [运动流模式] 20617.1.2.5 Mixer Mode [混合器模式] 21817.1.2.6 Free Mode [自由模式] 23217.2 Physique修改器 24817.2.1 Physique修改器界面 24917.2.1.1 Floating Bones [浮动骨骼] 卷展栏 25017.2.1.2 Physique卷展栏 25017.2.1.3 Physique Level of Detail [Physique细节级别] 卷展栏 25417.2.2 Physique Envelope [封套] 子对象 25617.2.2.1 Physique Selection Status [Physique选择状态] 卷展栏 25717.2.2.2 Blending Envelopes [混合封套] 卷展栏 25717.2.3 Physique Link [Physique链接] 子对象 26117.2.3.1 Physique Selection Status [Physique选择状态] 卷展栏 26117.2.3.2 Link Settings [链接设置] 卷展栏 26217.2.3.3 Joint Intersections [关节交点] 卷展栏 26417.2.4 Physique Bulge [Physique凸出] 子对象 26517.2.4.1 Physique Selection Status [Physique选择状态] 卷展栏 26617.2.4.2 Bulge [凸出子对象] 卷展栏 26617.2.5 Physique Tendons [腱] 子对象 27217.2.5.1 Physique Selection Status [Physique选择状态] 卷展栏 27317.2.5.2 Tendons [腱] 卷展栏 27317.2.6 Physique Vertex [顶点] 子对象 27617.2.6.1 Physique Selection Status [Physique选择状态] 卷展栏 27617.2.6.2 Vertex Link Assignment [顶点链接指定] 卷展栏 27717.3 Crowd Animation群组动画 27917.3.1 Delegate[代理] 28017.3.1.1 Geometry Parameters [几何体参数] 卷展栏 28017.3.1.2 Motion Parameters [运动参数] 卷展栏 28117.3.2 Crowd [群组] 28417.3.2.1 Setup [设置] 卷展栏 28517.3.2.2 Solve [解算] 卷展栏 31817.3.2.3 Priority [优先级] 卷展栏 32017.3.2.4 Smoothing [平滑] 卷展栏 32317.3.2.5 Collisions [碰撞] 卷展栏 32517.3.2.6 Geometry [几何体] 卷展栏 32517.3.2.7 Global Clip Controllers [全局剪辑控制器] 卷展栏 32517.4 Workbench [工作台] 33717.4.1 Workbench [工作台] 简介 33717.4.2 Animation Workbench Tab Panel [动画工作台选项卡面板] 33817.4.2.1 Select [选择] 面板 33917.4.2.2 Analyze [分析] 面板 34017.4.2.3 Fix [修正] 面板 34317.4.2.4 Filter [过滤] 面板 34617.4.3 Workbench toolbar [动画工作台工具栏] 35117.4.4 Curve View tool bars [曲线视图工作栏] 35217.5 Track View [轨迹视图] 与Biped [两足动物] 35217.5.1 轨迹视图对两足动物脚步的调节 35217.5.2 轨迹视图曲线编辑器下两足动物的新增工具 353第18章 Cloth布料系统 35518.1 Cloth [布料] 修改器 35618.1.1 Cloth [布料] 主层级修改面板 35618.1.1.1 Object [对象] 卷展栏 35618.1.1.2 Selected Object [选定对象] 卷展栏 35918.1.1.3 Simulation Parameters [模拟参数] 卷展栏 36118.1.2 Group [组] 子对象层级修改面板 36318.1.2.1 Group [组] 卷展栏 36318.1.2.2 Group Parameters [编组参数] 卷展栏 36518.1.3 Panel [面板] 子对象层级修改面板 36618.1.4 Seams [接合口] 子对象层级修改面板 36618.1.5 Face [面] 子对象层级修改面板 36718.1.6 Object Properties [对象属性] 对话框 36818.2 Garment Maker [衣服生成器] 修改器 37218.2.1 基本概念 37218.2.2 Garment Maker [衣服生成器] 主层级修改面板 37518.2.3 Curves [曲线] 子对象层级修改面板 37718.2.4 Panel [面板] 子对象层级修改面板 37818.2.5 Seams [接合口] 子对象层级修改面板 38018.3 实例练习——晾床单 38118.3.1 创建床单对象 38118.3.2 设置布料属性并进行模拟计算 38318.3.3 床单与实体的碰撞效果 387第19章 MAXScript脚本语言 39119.1 概述 39219.2 交互窗口 39519.2.1 开启MAXScript脚本语言 39519.2.1.1 Utilities [工具] 面板 39519.2.1.2 MAXScript屏幕菜单 39619.2.1.3 视图区的MAXScript Listener 39719.2.2 MAXScript Listener [MAXScript侦听器] 39719.2.2.1 侦听器基本用法 39819.2.2.2 宏录制器 39919.2.3 Debugger Dialog [调试器对话框] 40119.2.3.1 调入调试器对话框 40119.2.3.2 Debugger Dialog [调试器对话框] 40219.2.4 运行脚本 40619.2.4.1 程序启动时运行脚本 40619.2.4.2 命令行运行脚本 40719.2.4.3 使用Callback驻留脚本 40719.3 实例——脚本入门实例 40719.3.1 基本语法 40819.3.2 输入信息 40919.3.3 指定变量 41019.3.4 数学运算 41119.3.5 创建立方体 41319.3.6 修改立方体 41419.3.7 标准变换

## &lt;&lt;3ds Max8白金手册IV&gt;&gt;

41719.3.8 其他变换 41919.3.9 条件和循环语句 42019.3.10 自定义函数 42419.3.11 结构定义  
 42719.3.12 调用3ds Max内部命令 42819.3.13 使用脚本编辑器 42819.3.14 嵌套脚本 43019.3.15  
 Debugger Dialog应用实例 43019.4 实例——编制火焰特效库 43319.4.1 制作面板卷展栏  
 43319.4.2 增加工具按钮 43419.4.3 设计火焰程序 43519.4.4 指定按钮程序 43819.4.5 增加预  
 览窗口 43919.4.6 增加新的卷展栏 44119.4.7 增加数值旋钮 44319.4.8 增加数值滑块 45019.4.9  
 加入版权信息 45219.4.10 浮动窗体程序 45319.5 脚本类型 45619.5.1 程序型脚本 45719.5.2  
 插件型脚本 45819.5.3 宏脚本 45919.6 系统提供脚本简介 46119.6.1 examples脚本  
 46119.6.1.1 3种界面模式脚本 46119.6.1.2 Example\_ASCII Read.ms(按ASCII数据放置模型)  
 46219.6.1.3 Example\_Bank and Turn.ms [ 倾斜和翻转 ] 46319.6.1.4 Example\_BasicCommands.ms [  
 基本命令实例 ] 46319.6.1.5 Example\_BendHose.ms [ 弯曲软管实例 ] 46319.6.1.6  
 Example\_Bitmap???.ms [ 3个绘图程序脚本实例 ] 46319.6.1.7 Example\_BoxArrayAnimation.ms [ 立方  
 体弹簧实例 ] 46319.6.1.8 Example\_ExcelChart.ms [ 调用Excel立体表格实例 ] 46319.6.1.9  
 Example\_FLOCKING.ms [ 群集动画 ] 46419.6.1.10 Example\_ParticleObjects.ms [ 产生物体粒子 ]  
 46419.6.1.11 Example\_RandObjects.ms [ 随机物体 ] 46519.6.1.12 Example\_RuledMesh.ms [ 规则成  
 型建模 ] 46619.6.1.13 Example\_SphereHelix.ms [ 球形螺旋动画实例 ] 46619.6.1.14 Function\_???.ms  
 [ 函数系列 ] 46719.6.1.15 PaintCylinders???.ms [ 手绘柱体系列 ] 46719.6.1.16 PlacementTool.ms [  
 笔刷喷绘物体工具 ] 46819.6.2 MAXScriptTools脚本 46919.6.2.1 Macro\_AproposGUI.ms [ 函数搜  
 索器 ] 46919.6.2.2 Macro\_BatchRender.mcr [ 批量渲染器 ] 46919.6.2.3 Macro\_BonePaint.mcr [ 骨  
 骼彩绘 ] 47019.6.2.4 Macro\_Clusters.mcr [ 簇 ] 47019.6.2.5 Macro\_FileBrowser.mcr [ 文件浏览器 ]  
 47119.6.2.6 Macro\_HandSystem.mcr [ 手掌动画系统 ] 47119.6.2.7 Macro\_MXSExport.mcr [ 输出脚  
 本文件 ] 47219.6.2.8 Macro\_PaintSpline.mcr [ 3D模型上绘曲线 ] 47219.6.2.9 Macro\_ReadCSM.ms  
 [ 转换CSM运动捕捉数据 ] 47219.6.2.10 Macro\_RenderToRamPlayer.mcr [ 渲染到内存播放器 ]  
 47219.6.3 PluginScripts脚本 47319.6.4 utilities脚本 47319.7 第三方优秀脚本简介 47419.7.1  
 Arch\_glass [ 建筑玻璃材质 ] 47419.7.2 HDRdomelight [ HDR天光模拟系统 ] 47519.7.3  
 Vulcania32 [ 自然景观生成器 ] 47619.7.4 DeepValley [ 山脉地形生成器 ] 47719.7.5 Tree\_maker  
 [ 树木生成器 ] 47819.7.6 Advanced Painter [ 高级画笔 ] 47919.7.7 Game Level Builder [ 游戏关卡  
 建筑师 ] 48019.7.8 FreeHand Tools [ 手绘工具 ] 480第20章 3ds Max插件介绍 48320.1 3ds Max  
 插件总论 48420.1.1 3ds Max插件类型 48420.1.1.1 按插件适用性分类 48420.1.1.2 按插件功能分  
 类 48420.1.2 如何获取插件 48620.1.3 使用插件注意事项 48620.2 建模类插件 48720.2.1 生物  
 建模类插件 48720.2.1.1 Clay Studio Pro黏土建模 48720.2.1.2 MetaReyes肌肉建模 48820.2.1.3  
 Head Designer人头设计器 48920.2.1.4 FaceGen头像生成器 48920.2.1.5 Creature Creator怪兽生成  
 器 49020.2.1.6 Shag:Hair 49120.2.1.7 Poser 49120.2.1.8 Darwin动物建模 49220.2.1.9 Xfrog植物  
 建模 49220.2.2 建筑建模类插件 49420.2.2.1 TreeStorm树木风暴 49420.2.2.2 SpeedTree树木制作  
 系统 49420.2.2.3 DreamScape自然环境模拟 49520.2.2.4 Forest Pro森林系统 49520.2.3 其他建模  
 类插件 49620.2.3.1 ImageModeler照片建模 49620.2.3.2 RealPeople全息模型 49620.2.3.3 Power  
 Solids强力倒角 49720.2.3.4 Gesture Max Poser导入3ds Max插件 49720.3 材质和贴图类插件  
 49820.3.1 DarkTree程序纹理生成器 49820.3.2 Deep Paint 3D三维手绘 49920.3.3 Body Paint 3D三  
 维彩绘 50020.4 动画制作类插件 50020.4.1 角色动画类 50020.4.1.1 Bones Pro超级骨骼系统  
 50020.4.1.2 ACT完美肌肉系统 50120.4.1.3 CAT多足骨骼 50220.4.2 动力学模拟动画类  
 50320.4.2.1 Stitch服装布料模拟 50320.4.2.2 ClothReys超级布料 50420.4.2.3 RealFlow流体动力学  
 50520.4.2.4 Vehicle Simulator车辆动力学模拟 50520.4.3 Thinking Particles思维粒子 50620.5 特效  
 类插件 50620.5.1 AfterBurn烟火特效 50620.5.2 Illusion幻影粒子 50720.5.3 Phoenix凤凰火焰  
 50720.5.4 Lightning弧光闪电 50820.5.5 Firestorm火焰风暴 50820.5.6 Ultrashock超级爆破  
 50820.6 渲染类插件 50920.6.1 Brazil巴西渲染器 50920.6.2 V-Ray渲染器 51020.6.3  
 FinalRender渲染器 51120.6.4 Maxwell Render 51220.7 其他插件介绍 51320.7.1 Chameleon变色  
 龙 51320.7.2 Depth of Field PRO超级景深 51320.7.3 Illustrate矢量画 51420.7.4 QuickDirt快速做  
 旧 51420.7.5 SandBlaster沙漠风暴 51520.7.6 TerraScape山川地形 51520.7.7 Tree Factory树木工厂

51620.7.8 X-Ray 51620.7.9 BOV体积光束 51720.7.10 Free Pyro自由烟雾 517

<<3ds Max8白金手册IV>>

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>