新火星人 4CD多媒体教学软件（120节教学录像 15小时课堂实录）

3ds max 6

白金手册【升级版】

- 3ds max6新增功能详解
- Particle Flow电影级粒子特效系统
- Mentalray电影级超级渲染器
- reactor2实时动力学系统
- Character Studio4角色动画系统

王琦电脑动画工作室 WANG QI ANIMATION WORKSHOP

黄峻 编著

兵器工業出版社
北京科海电子出版社

全国品牌防伪与保护查询中心
火星时代
http://www.hxsd.com.cn
刮开涂层拨打免费查询电话
8008100299

3ds max 6 白金手册

【升级版】

黄峻 编著

兵器工業出版社

北京科海电子出版社

内 容 简 介

本套教材是王琦电脑动画工作室推出的《3ds max 5白金手册》上、中、下的后续升级版本。本书针对3ds max 6新增加的Particle Flow粒子流系统、mentalray渲染器、Architecture建筑材质、reactor动力学和character studio角色动画系统等进行了详细的讲解和学习，对全部的功能和命令逐个进行了分析和解释。配套的多媒体光盘容量巨大，提供了15小时的教学录像，方便学习和日常查阅，非常适合培训、自学和从事专业动画创作者使用。

图书在版编目（CIP）数据

3ds max 6 白金手册：升级版 / 黄峻编著. —北京：兵器工业出版社；北京科海电子出版社，2004.7

ISBN 7-80172-257-4

Ⅰ.3… Ⅱ.黄… Ⅲ. 三维—动画—图形软件，3ds max Ⅳ. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2004）第 053625 号

出　　版：兵器工业出版社　北京科海电子出版社
邮编社址：100089 北京市海淀区车道沟 10 号
　　100085 北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层
发　　行：北京科海电子出版社
电　　话：（010）82896442　82562038
经　　销：各地新华书店
印　　刷：北京顺义振华印刷厂
版　　次：2004 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计：王琦电脑动画工作室
责任编辑：李翠兰　马卫东
责任校对：刘雪莲
印　　数：1-5000
开　　本：787×1092　1/16
印　　张：28.5
字　　数：711 千字
定　　价：78.00 元（4CD）

（版权所有　翻印必究　印装有误　负责调换）

前　言

《3ds max 6 白金手册（升级版）》是一套针对于 3ds max 6 新增功能的教学手册，对 3ds max 6 升级的全部功能和命令进行了逐个分析和解释，和前面已经出版的三本手册（《3ds max 5 白金手册》上、中、下）可以连贯使用，便于平时查阅。配套教学光盘内容自成系统，提供了超大容量的教学录像，和文字教材相辅相成。本套教材是针对入门后的初学者开发的中级提高教材，对软件进行了更深层的学习和分析，内容全面、技术含量高，非常适合培训、自学和从事专业动画创作者使用。

全套文字教材以手册的形式编排，对每一个参数和功能都进行了详细地解释。配套的多媒体光盘容量巨大，首创独特的多媒体手册方式，可以按照培训课程的方式安排，自由选择安排学习进度，对软件进行全面深入地学习。

教材使用方法

《3ds max 6 白金手册（升级版）》文字教材部分：对 3ds max 6 升级的全部功能和命令进行了逐个分析和解释，可配合《3ds max 5 白金手册》（上、中、下）使用。

全套教学光盘的内容安排如下：

CD1：主要新增功能和 Particle Flow 粒子流系统。

CD2：Mentalray 渲染器和 reactor 动力学。

CD3：Character Studio 角色动画系统 1。

CD4：Character Studio 角色动画系统 2。

文字手册编排仔细，对每个命令和功能都进行了条理细致地分析，包括：

【功用】形象地说明每个命令的适用范围和用途。

【参数】对命令的每个参数都进行详细地功能解释，包含详细的中文释义和标注。

【操作】给出命令的详细操作步骤。

教学光盘自成体系，和文字教材相辅相成。光盘除了全面的功能参数教学以外，还提供了大量的制作实例教学，涉及片头动画、商业广告、建筑动画、角色动画等多项内容，对学习提高和掌握专业技能有很大帮助。

使用时以文字教材作为查阅命令和功能的常备手册，也可直接使用多媒体光盘查阅常用命令和功能的操作教学，或使用光盘提供的实例教学进行学习提高，增强制作技能。本套教材和已出版的《3ds max 4 大风暴》没有内容冲突。《大风暴》是初级入门用教材，全部都是制作实例；《白金手册》是中级提高用教材，是对全部制作命令和功能的详细解释和教学。推荐最佳学习方法：先使用《大风暴》进行入门学习，再使用《白金手册》进行提高。

火星时代网站

火星时代公司建有大型的计算机图形图像动画专业网站，提供最快捷的业内信息，

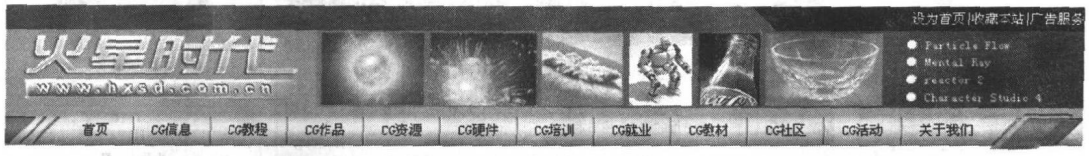
此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

发布最新的 CG 软件消息及大量的专业动画和后期合成教学、常用软件的安装方法等。

网站（www.hxsd.com.cn）每日更新信息量巨大，包括软件信息、行业新闻、原创教学、培训、就业、制作、软硬件产品、精彩作品交流等各类内容，还收藏提供有大量的图片、动画、材质、模型、场景、片头等素材资料，平均日访问量 100 万人次以上，日平均数据流量 170GB，日数据流量峰值达到 220GB。

网站的 BBS 技术论坛拥有 31 个大型专业栏目，包括视觉艺术、影视后期、建筑动画、工业设计、二维卡通、软硬安装、资料交流等，注册会员近 15 万人，平均在线人数 2000 多人，聚集了大量的动画爱好者和专业权威人士，是业内最专业的动画网站。

如果在学习中遇到技术问题，可在技术论坛进行讨论并寻求网友的在线帮助。



火星时代动画大社区

帮助 | 搜索 | 个人属性 | 悄悄话(0) | 注销 | 标记已读 | 我的论坛
排行榜 | 发帖统计

欢迎您，荷马 帖子数: 637 积分: 146

显示您上次登录后的最新贴子 (2004-05-31 16:35 China Standard Time)

祝贺网站全新改版

贴子总数：3030740 | 会员列表：145720 | 在线会员：724

讨论区	帖子数	新	最新贴子	版主
CG信息与讨论				
【业界信息动态】（及时发布最新的业界动态综合信息）	4528	3	2004-06-01 02:01 by 火眼睛	荷马 huahua
【自由话题论坛】（这里是CG Fans的大茶馆，聊天灌水，倾诉心情）	833779	994	2004-06-01 08:33 by 0vi0	sheep typhon_524 huahua
【动画行业论坛】（CG人的酒吧，探讨行业动态，自组团队创业，共诉奋斗历程）	15662	30	2004-06-01 08:17 by 翱翔	王琏 KAIYI
【软件比较论坛】（谁好谁差自由评说）	13283	19	2004-06-01 00:23 by stoto	柳树 小李酒鬼
【软硬安装论坛】（讨论各种专业图形图像软件的安装和硬件配置问题）	116378	185	2004-06-01 08:23 by ywdesign	A-YJT 激光鼠 sense field319
【作品欣赏交流】（展示欣赏名家作品，提高艺术修养；交流原创作品，提高技术造诣）	170329	219	2004-06-01 08:23 by HEEJUN	亚历山大 Jacky liu lotharzhou dk
CG软件技术区				
【3ds max技术论坛】	403118	747	2004-06-01 08:27 by 中古	KAIYI donghui 圣堂
【Maya技术论坛】	173126	296	2004-06-01 08:28 by niubiwei	阿半 陈思宇 forbbidenlover ali asjerry
【Xsi和LightWave技术论坛】	24624	39	2004-06-01 07:48 by cihxsi	遗日术 gabrie xiaoxsi
【CG综合软件论坛】	5276	137	2004-06-01 08:25 by ls	forbbidenlover
【平面设计论坛】	72092	201	2004-06-01 07:53 by usr	sheep leon pro
【网页与多媒体技术论坛】	11105	38	2004-06-01 08:33 by 格子鱼	龙眼AM Marshadow
CG影视讨论区				
【影视后期论坛】（讨论三维动画和后期合成在影视广告中的实际应用技术）	147971	205	2004-06-01 08:34 by vcw4	QY Amiao 海军陆战队 龙飞扬 作品-7 阿虎
【二维动画论坛】（讨论二维动画的设计和制作技术）	91404	130	2004-06-01 01:32 by Zapril	小李酒鬼 希罗 岩郎 米力音 再见萤火虫
【摄影摄像论坛】（讨论摄影和摄像技术，展示自己的静态和动态作品）	11933	33	2004-06-01 08:02 by JLT535	zimichelle soultaker crazyegg JLT535
【专业音频论坛】（讨论后期合成中的音频创作、编辑合成等技术）	3161	32	2004-06-01 04:39 by w_mimic	www2000 basssun
CG建筑讨论区				

光盘使用方法

本套教材提供了强大的多媒体教学光盘，对 3ds max 6 增加的新功能都进行了详细地讲解。光盘教学和文字教材不是一一对应而是相辅相成的，对可以用实际操作表达演示的内容使用了多媒体教学方式。书中的文字完全按照手册的形式安排，主要是为了方便查找和检索。光盘的教学和书中的章节完全不同，是另一种教学体系，主要是方便自主学习。

光盘的内容主要是两个部分：一部分是多媒体教学；一部分是教学对应的场景文件。场景文件在 4 号光盘的 CD4\Scenes 目录下。

(1) 教学光盘使用方法

录像教学是按照手册的形式编排、用网页编程的形式组织的，易于学习和查阅。左侧是教学的目录分支，右侧是相应的教学内容说明，学习时只要选择对应的教学进行点击即可。整个教学在学习时使用的是 IE 浏览器，确认目前的平台是 Windows 系统，并且已经安装了 IE5.0 以上的版本（一般系统在安装时会自动安装 IE，所以本教学在正常的 Windows 系统上都可以直接运行），兼容 IE 的其他浏览器也可以，只要支持网页的浏览器都可以正常播放本教学。

【安装】

每个教学录像都是用特殊的 Tscc 视频编码压缩的 avi 格式媒体文件，使用前要先进行相应视频驱动的安装。驱动文件第 3、4 张 CD 上都有提供，安装方法如下：

1) **安装 Tscc 驱动**

执行\Videodriver\Tscc.exe 文件，按下 Install 钮进行安装，瞬间即可完成，按下 OK 钮确定即可。

2) **安装 Divx4 驱动**

执行\Videodriver\Divx4.exe 文件，连续三次按下 Next 钮，如果以前已经安装了旧版的 Divx，会提示是否覆盖，只要按下 Y 钮认可就可以了。安装完成后会自动打开一个播放器，将它关闭就可以了（配套光盘同时提供了 Divx 5 版本，安装方法相同）。

【使用】

安装完视频驱动后，直接在光盘上执行相应目录下的 htm 文件，即可打开多媒体教学文件。

CD1 的教学执行文件为 CD1\cd01.htm。

CD4 的教学执行文件为 CD2\cd02.htm。

CD3 的教学执行文件为 CD3\cd03.htm。

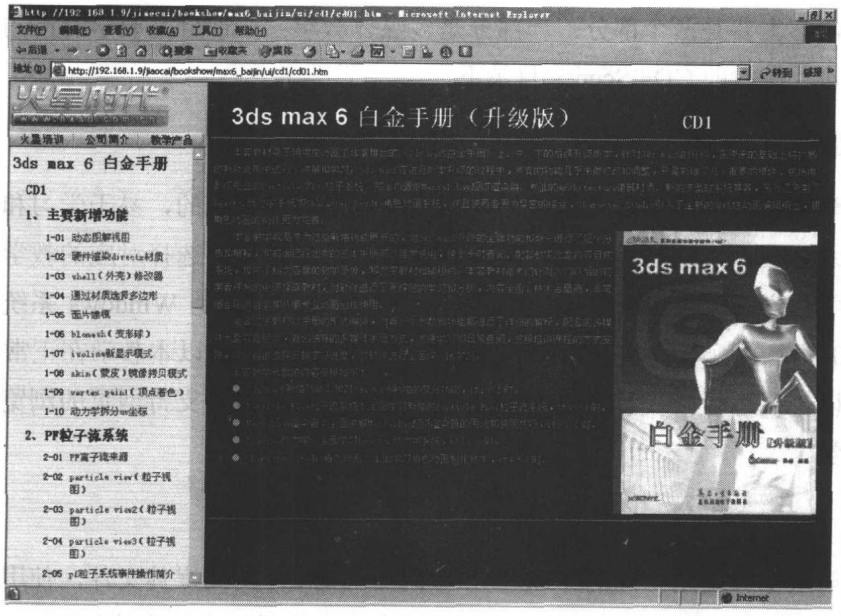
CD4 的教学执行文件为 CD4\cd04.htm。

在第一次打开 IE 进行学习时，如果是非中文简体系统，系统会自动提示安装中文简体。

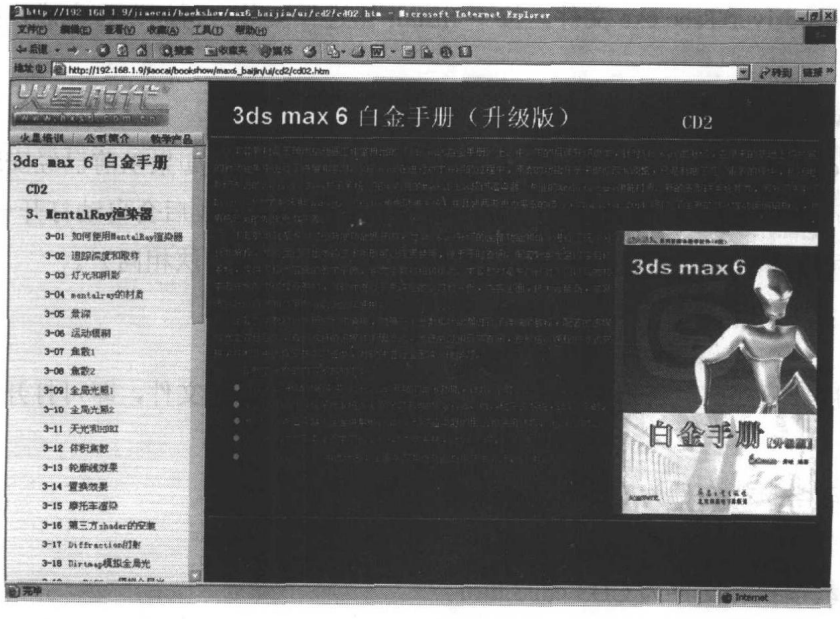
如果想将 4 张 CD 的教学都复制到硬盘上学习，只要将它们都分别复制到不同的目录下即可。

光盘教学的界面如下图所示：

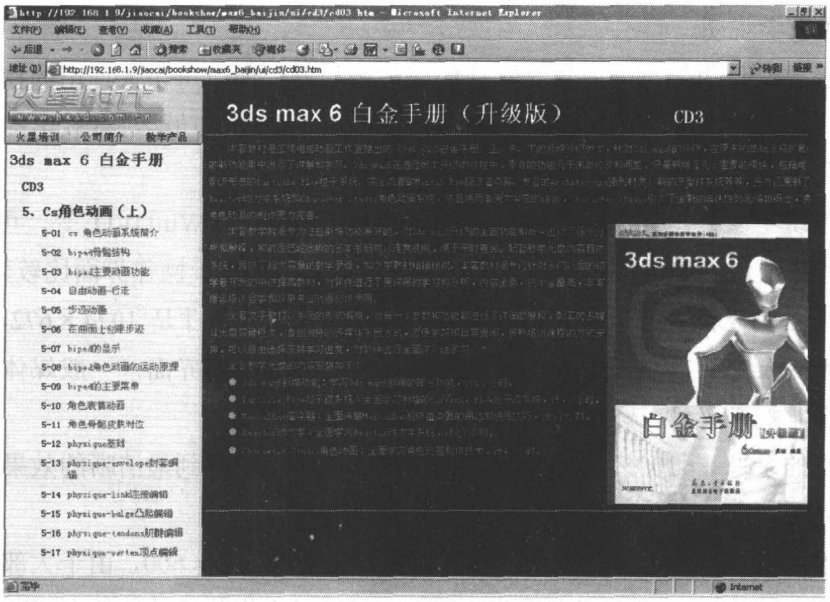
- **【CD1_主要新增功能和 Particle Flow 粒子流系统】**



- **【CD2_ Mentalray 渲染器和 reactor 动力学】**

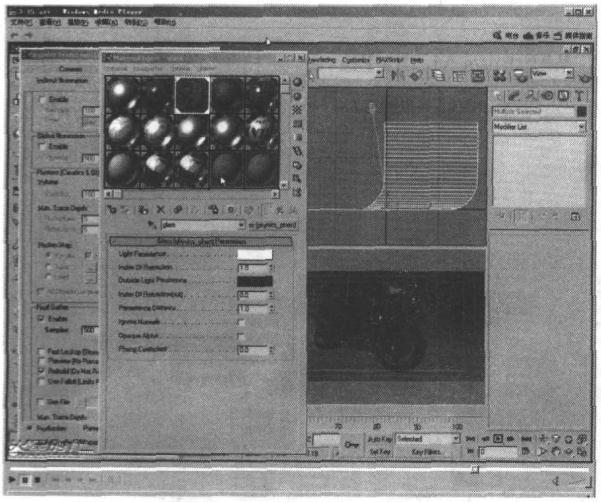


- 【CD3 CD4_ Character Studio 角色动画系统】

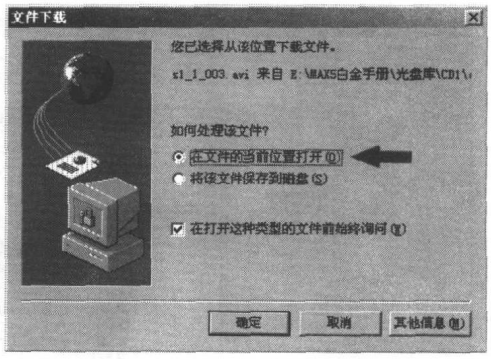


画面左侧列出了所有的教学目录，通过滑块上下移动可以看到所有的教学内容。选择相应的内容，右侧窗口会出现对应的学习内容，包括教学内容简介和教学时间。点击显示的图像，可以自动开启媒体播放器并调出对应的教学录像文件进行播放，如下图左所示。

在某些机器上，IE 对打开 avi 视频文件的处理方式有可能不同，有些可以直接开启媒体播放器进行播放，有些会弹出一个确认框要求确认，如下图右所示。



Windows2000 的媒体播放器播放教学录像



选择将当前文件打开可以直接播放教学录像

【播放】

1) **播放视频教学说明**

在教学播放时使用的是当前系统默认的媒体播放器，所以每个人使用的播放器可能不同，但不会影响播放效果。因为所有的播放器都提供了足够的功能进行教学的收看。这种方式的优点是不会受到屏幕分辨率的限制，使用更加自由。

如果在系统上安装过其他的媒体播放器，例如超级解霸、WinDVD 等，可能会将 avi 的默认播放程序更改为其他的播放器，这对学习没有影响。对于操作界面比较大的播放器，可能会出现无法看全教学内容的情况，因为有些教学录像的尺寸是 1024×672，在 1024×768 分辨率下剩余空间很小，所以尽量使用面积精简的播放器界面（一般媒体播放器都提供精简的界面方式），只保留时间条就可以了。

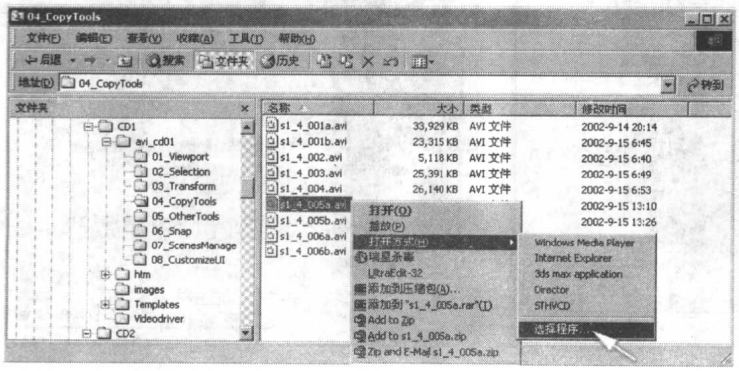
建议所有的录像在 100%的显示状态下观看，这样可以得到最清晰的效果，如果缩小或放大播放界面，会使一些界面上的文字变得不清晰。

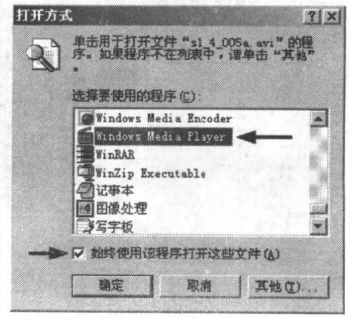
教学要求系统显示分辨率在 1024×768 以上。如果是 800×600，由于大部分教学录像的显示大于 800×600，所以会超出屏幕范围，这时可以用媒体播放器的全屏幕播放方式观看，但教学品质不如 100%显示下清晰。

2) **修改默认 播放器为系统自带的媒体播放器**

如果不喜欢用自己装的媒体播放器播放教学录像，可以将 avi 的默认播放器改回系统自带的媒体播放器，具体操作步骤如下：

- 在浏览器里随便找到一个后缀为 avi 的视频文件，按鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择**打开方式\选择程序**，如下图左所示。
- 在打开的对话框中，拖动滑块条，找到 Windows Media Player 并将它选择，在下方点击勾选“始终使用该程序打开这些文件”，如下图右所示，按下**确定**钮。



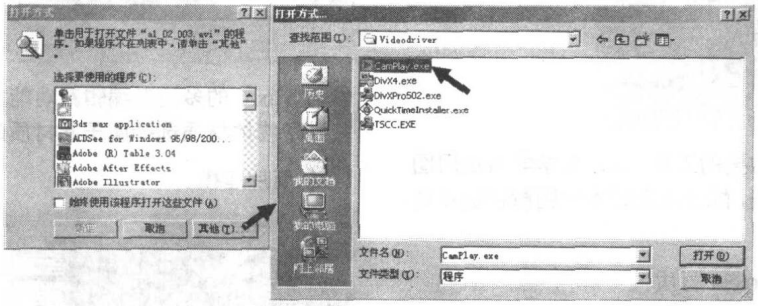


3) **Windows XP 系统下安装专用的视频播放器**

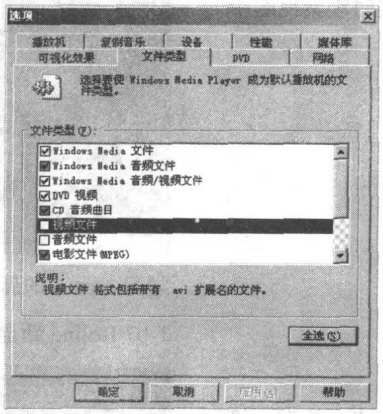
对于 Windows XP 系统，可能会无法观看 Tscc 代码的视频教学文件，这时可以直接使用配套光盘提供的一个专用视频播放器，按照下面的方法将其更改为系统默认播放器就可

以了。

- 将配套光盘提供的\Videodriver\CamPlay.exe 文件复制到硬盘的一个自定义目录下，因为这个播放器不用安装，是直接执行的。
- 在浏览器里随便找到一个后缀为 avi 的视频文件，按鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择**打开方式\选择程序**。
- 在打开方式对话框中，按下右下角的**其他**按钮，选择硬盘上的 CamPlay.exe 程序。



- 按下**打开**钮，然后勾选"始终使用该程序打开这些文件"，按下**确定**钮。
- 由于 Windows 的默认媒体播放器 Media Player 居然内定了优先播放权，这样即使我们按上面进行了设置修改也无法替换它，实在有些霸道。不过只要进入 Media Player 播放器程序把它关闭了就行了。具体方法就是打开 Windows Media Player 媒体播放器，选择**工具>选项**命令，在**文件类型**中取消对**视频文件** avi 格式的勾选，如下图所示，这样就不会再自动调用它进行播放，而是调用我们刚才指定的 CamPlay 播放器。



(2) 教学时间

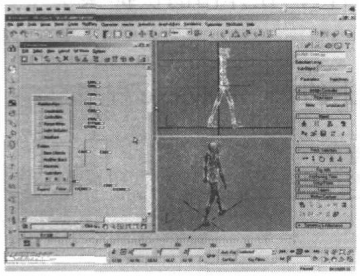
- **【CD1_主要新增功能和 PF 粒子流系统】**：46 小节，共计约 6 h（小时）。
- **【CD2_Mentalray 渲染器和 reactor 动力学】**：50 小节，共计约 5 h（小时）。
- **【CD3_Character Studio 角色动画系统 1】**：17 小节，共计约 3 h（小时）。
- **【CD4_Character Studio 角色动画系统 2】**：5 小节，共计约 2 h（小时）。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

光 盘 目 录

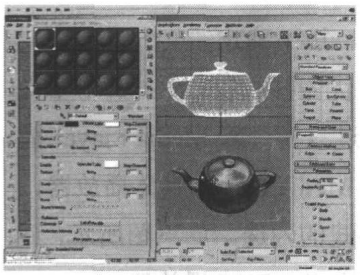
CD01 主要新增功能和 PF 粒子流系统

1-01 动态图解视图



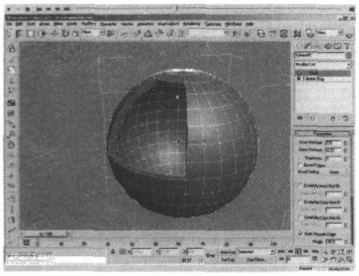
图解视图是个很重要的工具。这段教学学习使用图解视图的基本方法，配合动态脚本使图解视图和角色产生动态交互。

1-02 硬件渲染 Directx 材质



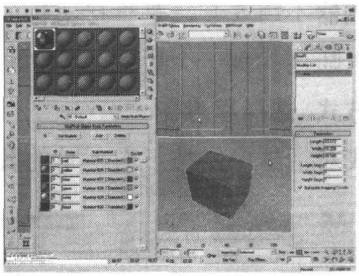
学习使用 Drectx 材质的基本方法，了解 Directx 显示方式的优势，使用 Directx 材质实时观察视图中的物体。

1-03 Shell（外壳）修改器



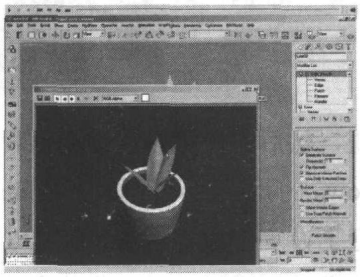
学习使用 Shell（外壳）修改器。Shell（外壳）修改器能给单层的物体添加厚度，可以很方便地制作出各类带有厚度的物体。

1-04 通过材质选择多边形



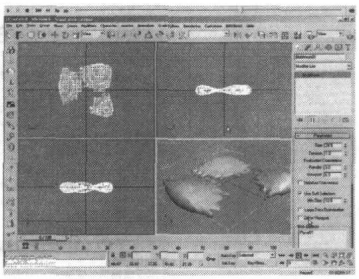
学习 max 6 的多边形编辑新功能，通过物体使用的多维子物体材质选择属于此材质的多边形部分。

1-05 面片建模



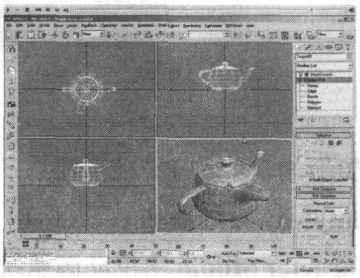
学习 max 6 的面片建模新功能。面片建模得到了很大的改进，为快速地建立 Surface 做好了准备。

1-06 Blomesh（变形球）



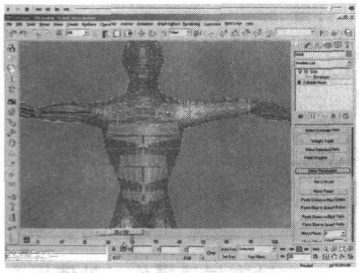
学习 max 6 的新增功能变形球的基本使用方法。

1-07 Isoline 新显示模式



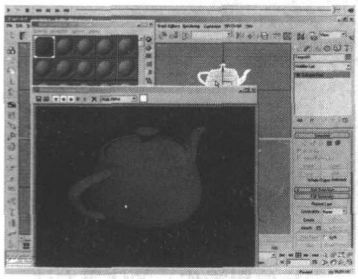
学习使用 Isoline 显示模式。

1-08 Skin（蒙皮）镜像拷贝模式



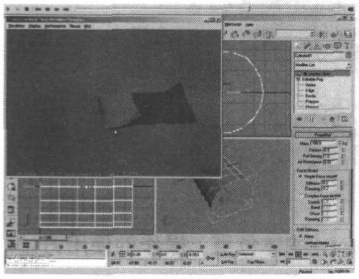
学习使用蒙皮修改器的镜像拷贝模式，可以很方便地将一边蒙皮的信息复制到对称的另一方。

1-09 Vertex Paint（顶点着色）



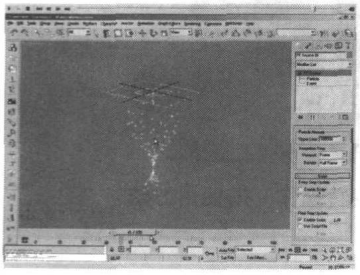
学习 Vertex Paint（顶点着色）的基本使用方法，学习全新的绘画工具和层的使用方法。

1-10 动力学拆分 UV 坐标



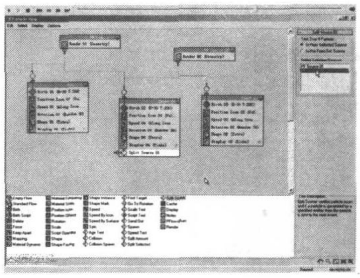
学习 Channel Info 工具的基本使用方法，并且配合 reactor 动力学系统使用新方法来拆分 UV 坐标。

2-01 PF 粒子流来源



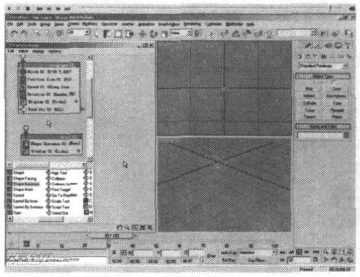
来源图标是粒子流系统的基本组成要素。本例学习如何建立 PF 粒子流系统和来源图标的使用方法。

2-02 Particle View（粒子视图）1



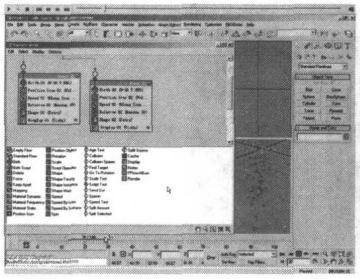
本例学习使用 PF 粒子流系统的 Particle View（粒子视图）中的操作。

2-03 Particle View（粒子视图）2



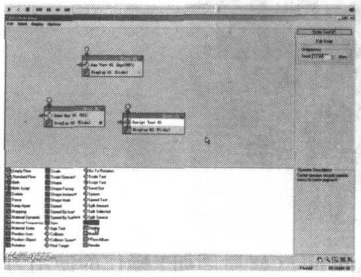
本例学习使用 PF 粒子流系统的 Particle View（粒子视图）中的事件。

2-04 Particle View（粒子视图）3



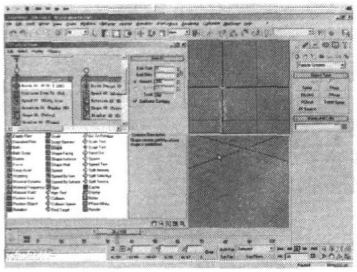
本例学习使用 PF 粒子流系统的 Particle View（粒子视图）中的菜单功能。

2-05 PF 粒子流系统事件操作简介



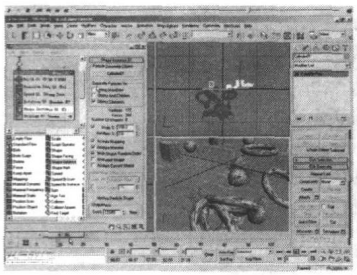
简单地介绍了 PF 粒子流系统中的事件和操作的主要功能和分类。

2-06 粒子的生存和死亡



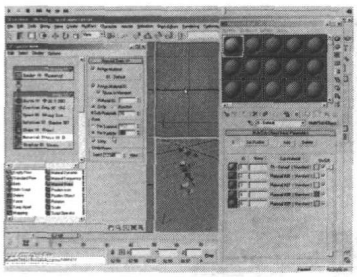
学习 Birth 和 Delete 操作，学习如何控制粒子的生存和死亡。

2-07 Display（显示操作）



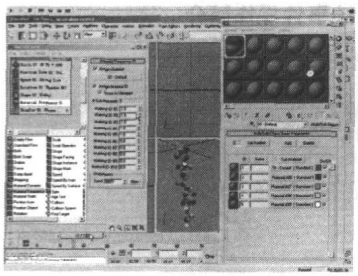
学习 Display（显示操作），学习如何控制粒子在视图中的显示。

2-08 Material Static（静态材质）操作



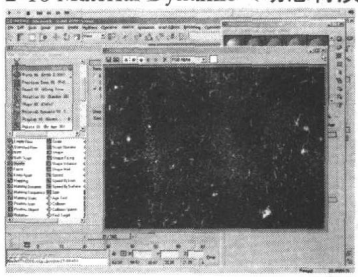
学习 Material Static（静态材质）操作的使用方法。

2-09 Material Frequency（材质周期）操作



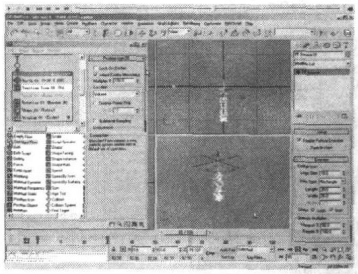
学习 Material Frequency（材质周期）操作的使用方法。

2-10 Material Dynamic（动态材质操作）



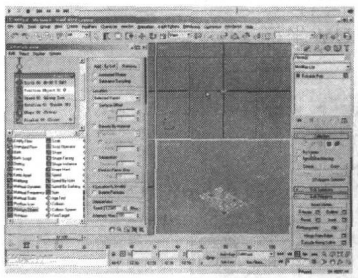
学习 Material Dynamic（动态材质操作）的使用方法。

2-11 Position Icon（图标位置操作）



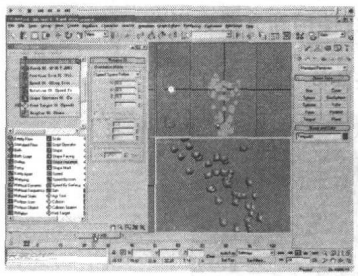
学习 Position Icon（图标位置操作）的使用方法。

2-12 Position Object（物体位置）操作



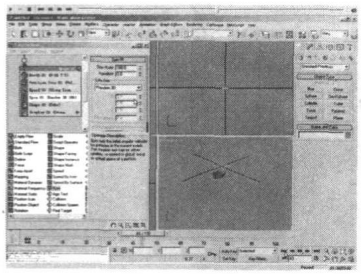
学习 Position Object（物体位置）操作的使用方法。

2-13 Rotation（旋转操作）



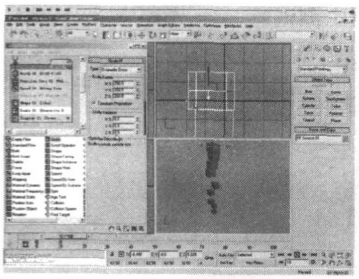
学习 Rotation（旋转操作）的使用方法。

2-14 Spin（自转操作）



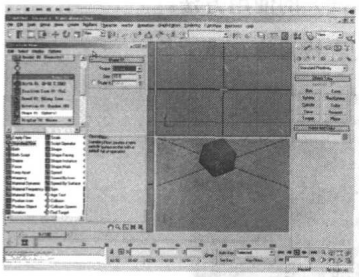
学习 Spin（自转操作）的使用方法。

2-15 Scale（缩放操作）



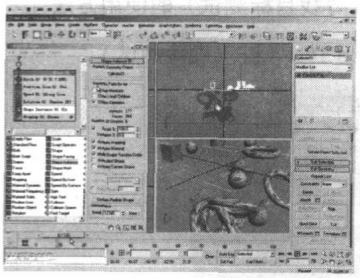
学习 Scale（缩放操作）的使用方法。

2-16 Shape（外形操作）



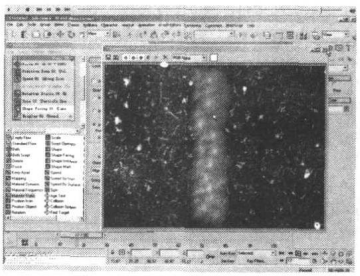
学习 Shape（外形操作）的使用方法。

2-17 Shape Instance（外形关联操作）



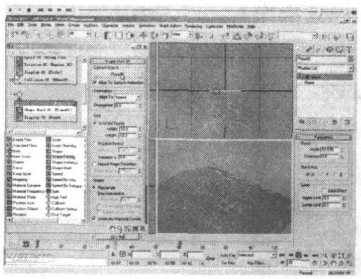
学习 Shape Instance（外形关联操作）的使用方法。

2-18 Shape Facing（面外形操作）



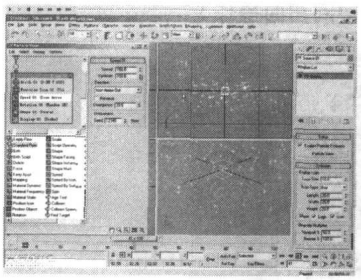
学习 Shape Facing（面外形操作）的使用方法。

2-19 Shape Mark（痕迹外形操作）



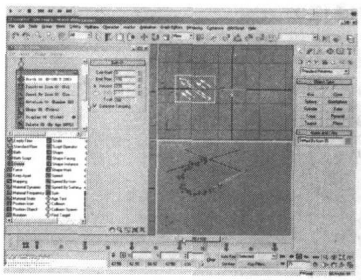
学习 Shape Mark（痕迹外形操作）的使用方法。

2-20 Speed（速度操作）



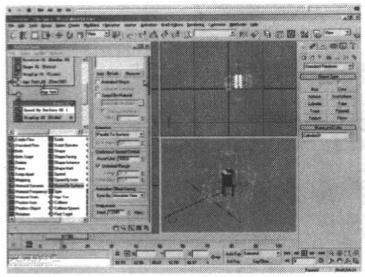
学习 Speed（速度操作）的使用方法。

2-21 Speed By Icon（图标速度操作）



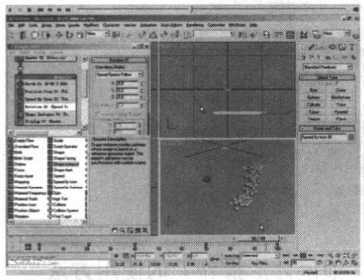
学习 Speed By Icon（图标速度操作）的使用方法。

2-22 Speed By Surface（表面速度操作）



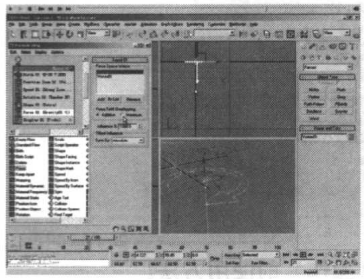
学习 Speed By Surface（表面速度操作）的使用方法。

2-23 Keep Apart（稳定操作）



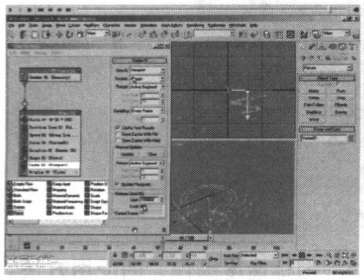
学习 Keep Apart（稳定操作）的使用方法。

2-24 Force（力场空间扭曲操作）



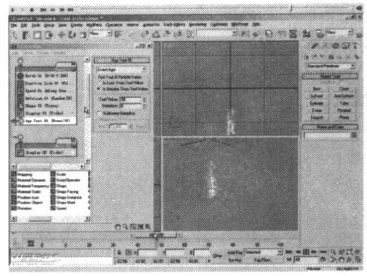
学习 Force（力场空间扭曲操作）的使用方法。

2-25 Cache（缓冲操作）



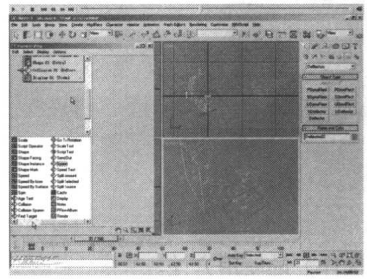
学习 Cache（缓冲操作）的使用方法。

2-26 Age Test（年龄测试）



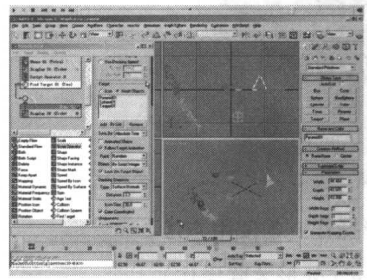
学习 Age Test（年龄测试）的使用方法。

2-27 Collision Test（碰撞测试）和 Collision Spawn Test（碰撞再生测试）



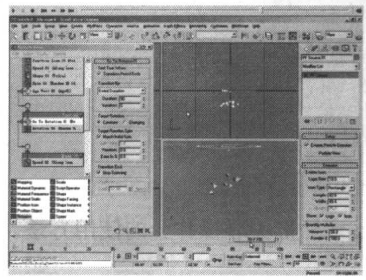
学习 Collision Test（碰撞测试）和 Collision Spawn Test（碰撞再生测试）的使用方法。

2-28 Find Target（寻找目标测试）



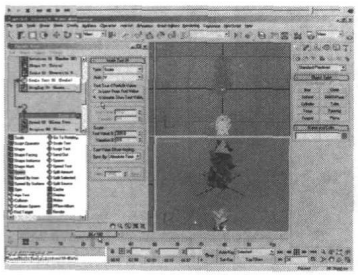
学习 Find Target（寻找目标测试）的使用方法。

2-29 Go To Rotation Test（进入旋转测试）



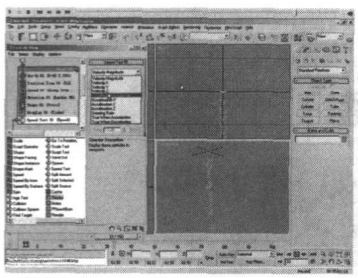
学习 Go To Rotation Test（进入旋转测试）的使用方法。

2-30 Scale Test（缩放测试）



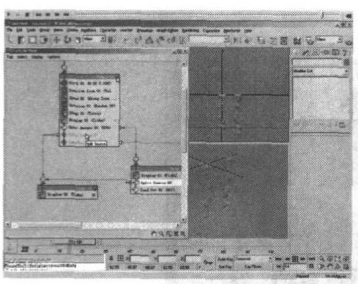
学习 Scale Test（缩放测试）的使用方法。

2-31 Speed Test（速度测试）



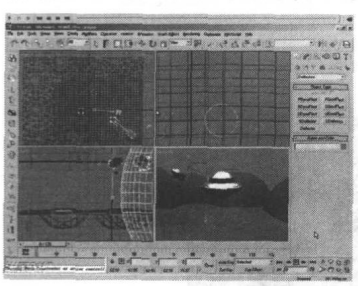
学习 Speed Test（速度测试）的使用方法。

2-32 Split（分离）类型测试



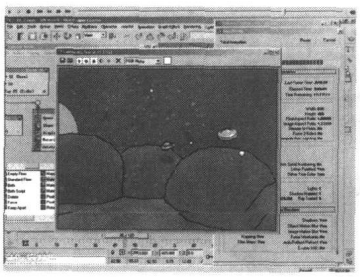
学习 Split（分离）类型测试的使用方法。

2-33_1 实例：UFO 1



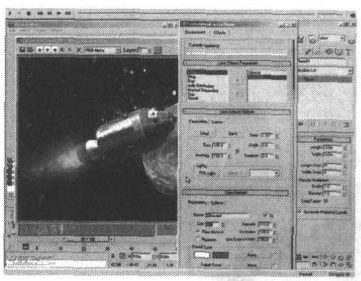
通过一个 UFO 追击的动画学习设定基本的事件和操作。

2-33_2 实例：UFO 2



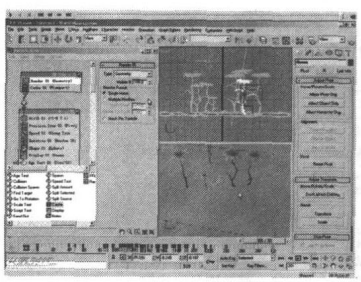
通过 UFO 追击动画学习设定粒子的材质和渲染。

2-34 实例：引擎喷射



通过制作一个火箭引擎喷射的例子学习 PF 粒子流系统如何模拟火焰等效果。

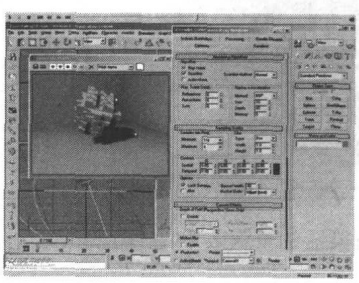
2-35 实例：开花



本例模拟了种子掉落在地上，然后开花这样一个例子，学习动态变形粒子的使用方法。

CD02 mentalray 渲染器和 reactor 动力学

3-01 如何使用 mentalray 渲染器



学习使用 mentalray 渲染器的基本方法、概念。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com