

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画制作高级实例教程>>

13位ISBN编号：9787113155759

10位ISBN编号：7113155758

出版时间：2013-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：陈静 等编著

页数：380

字数：593000

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>

内容概要

《3ds Max动画制作高级实例教程(附光盘适用于3ds Max2011及以上版本)》以3ds Max 2011为平台,以实例教学的形式详细介绍了简单的对象动画、修改器动画、摄影机动画、建筑灯光动画、使用约束和控制器制作建筑动画、两足与四足角色动画、空间扭曲动画、reactor系统动画、粒子与特效动画、大气特效与后期制作、制作飞机动画和制作星球爆炸动画等各种常见动画。

配套光盘中提供了实例的场景文件和素材文件,以及实例制作的语音视频教学文件。

《3ds Max动画制作高级实例教程(附光盘适用于3ds Max2011及以上版本)》适合3ds

Max初、中级读者阅读,也可作为游戏制作、影视制作、卡通角色设计、原画设计和美术设计等从业人员的理想参考书,还可作为大中专院校影视、动漫、广告及相关专业的教材。

书籍目录

第1章 简单的对象动画

- 实例01 使用自动关键点模式制作篮球动画
- 实例02使用自动关键点模式制作木箱动画
- 实例03使用设置关键点模式制作蝴蝶动画
- 实例04使用曲线编辑器制作手表动画
- 实例05使用轨迹视图制作秋千动画
- 实例06使用设置关键点模式制作象棋动画
- 实例07使用变换工具制作树叶飘落动画

第2章 修改器动画

- 实例08使用弯曲修改器制作翻书动画
- 实例09使用拉伸修改器制作塑料球变形动画
- 实例10使用柔体修改器制作触须动画
- 实例11 使用融化修改器制作冰淇淋动画
- 实例12使用噪波修改器制作海面动画
- 实例13使用涟漪修改器制作水面涟漪动画
- 实例14使用变形修改器制作花朵绽放动画
- 实例15使用毛发和头发修改器制作小草生长动画
- 实例16使用波浪修改器制作文字动画

第3章 摄影机动画

- 实例17使用摄影机制作室内浏览动画
- 实例18使用摄影机制作穿梭动画
- 实例19使用摄影机制作环游动画
- 实例20使用摄影机制作旋转动画
- 实例21使用摄影机制作仰视旋转动画
- 实例22使用摄影机制作俯视旋转动画
- 实例23使用摄影机制作缩放动画
- 实例24使用摄影机制作镜头平移动画
- 实例25 使用自动关键点模式制作摄影机旋转动画

第4章 建筑灯光动画

- 实例26使用泛光灯制作太阳升起动画
- 实例27使用聚光灯制作时间动画
- 实例28使用平行灯光制作阳光移动动画
- 实例29使用区域泛光灯制作日落动画
- 实例30使用泛光灯制作阳光旋转动画
- 实例31使用泛光灯制作路灯动画
- 实例32使用自由聚光灯制作灯光摇曳动画
- 实例33使用泛光灯制作灯光闪烁动画
- 实例34使用标准灯光制作舞台灯光动画

第5章 使用约束和控制器制作建筑动画

- 实例35使用路径约束制作汽车动画
- 实例36使用路径约束制作小鸟动画
- 实例37使用注视约束制作小狗追蝴蝶动画
- 实例38使用链接约束制作人物提包动画
- 实例39使用链接约束制作捡球动画
- 实例40使用附着约束制作百合花开动画

实例41使用位置约束制作遥控车动画

实例42使用噪波控制器制作乒乓球动画

实例43使用线性浮点控制器制作挂钟动画

实例44使用位置控制器制作篮球飘动动画

实例45使用限制浮点控制器制作足球动画

第6章 两足与四足角色动画

实例46使用足迹模式制作人物上楼梯动画

实例47使用足迹模式制作跑步动画

实例48使用自动关键点模式制作滑冰动画

实例49使用变形修改器制作卡通兔子动画

实例50使用骨骼制作变色龙爬行动画

实例51 使用骨骼制作龙飞翔动画

实例52使用自动关键点模式制作人物骑车动画

实例53使用Biped制作武士行走向动画

实例54使用Biped制作怪兽奔跑动画

实例55使用自动关键点模式制作怪物飞行动画

实例56使用自动关键点模式制作拿斧头砍树动画

实例57使用变形修改器制作眨眼动画

第7章 空间扭曲动画

实例58使用爆炸空间扭曲制作陨石爆炸动画

实例59使用漩涡空间扭曲制作沙漏动画

实例60使用导向球空间扭曲制作丝巾飘落动画

实例61使用马达空间扭曲制作泡泡动画

实例62使用水空间扭曲制作小船动画

实例63使用路径跟随空间扭曲制作蝴蝶动画

实例64使用泛方向导向板空间扭曲制作水珠动画

实例65使用导向器空间扭曲制作龙卷风动画

实例66使用阻力空间扭曲制作香烟动画

实例67使用涟漪空间扭曲制作波纹动画

实例68使用波浪空间扭曲制作鱼儿动画

第8章 reactor系统动画

实例69使用刚体集合制作铁球碰撞动画

实例70使用布料集合制作窗帘动画

实例71使用绳索集合制作绳子动画

实例72使用柔体集合制作豆腐动画

实例73使用玩具车集合制作玩具车动画

实例74使用破裂反应器制作墙体破碎动画

实例75使用点到点约束制作窗户动画

实例76使用刚体集合制作铁链动画

实例77使用柔体集合制作水滴动画

实例78使用水对象制作水浮力动画

实例79使用破裂反应器制作玻璃杯破碎动画

第9章 粒子与特效动画

实例80使用雪粒子制作下雪动画

实例81使用喷射粒子制作下雨动画

实例82使用喷射粒子制作喷水动画

实例83使用粒子云制作水泡动画

实例84使用超级喷射粒子制作喷泉动画

实例85使用超级喷射粒子制作礼花动画

实例86使用粒子云制作火山喷发动画

实例87使用超级喷射粒子制作萤火虫动画

实例88使用粒子云制作气球上升动画

实例89使用粒子流制作水花动画

实例90使用超级喷射粒子制作火焰动画

第10章 大气特效与后期制作

实例91使用火效果制作火焰动画

实例92使用体积雾效果制作白云飘飘动画

实例93使用体积光效果制作体积光动画

实例94使用镜头效果光晕制作闪电特效

实例95使用镜头效果光斑制作太阳光特效

实例96使用镜头效果光斑制作文字过光动画

实例97使用毛发特效制作头发效果

实例98使用简单擦除效果制作图片擦除动画

实例99使用淡入淡出效果制作图像合成动画

实例100使用镜头效果高光制作钻石发光动画

第11章 制作飞机动画

实例101使用自动关键点模式制作螺旋桨动画

实例102使用路径约束制作飞机飞行动画

实例103使用位置约束制作摄影机动画

实例104使用轨迹视图添加声音

第12章 制作星球爆炸动画

实例105使用火效果制作火焰动画

实例106使用路径约束制作陨石动画

实例107使用注视约束制作摄影机动画

实例108使用爆炸空间扭曲制作地球爆炸动画

实例109使用超级喷射粒子制作粒子动画

实例110使用Video Post制作动画特效

章节摘录

版权页：插图：步骤2在视图中右击，在弹出的快捷菜单中选择convert to（转化为）>Convert to Editable Spline（转化为可编辑样条线）命令，如图2-123所示。

在修改器下拉列表框中选择Extrude（挤出）修改器，将文字转化为三维对象，如图2-124所示。

步骤3按M键，快速打开Material Editor（材质编辑器）窗口，选择一个空白材质球，单击Diffuse（漫反射）后的通道按钮，选择Noise（噪波）贴图，如图2-125所示，进入噪波参数面板，设置噪波参数，如图2-126所示。

步骤4单击color I后面的色块按钮，将其颜色RGB值设置为（0，51，181），如图2-127所示。

单击Assign Material to Selection（将材质指定给选定对象）按钮，将材质应用到文字对象上，按F9键快速渲染文字材质，如图2-128所示。

步骤5在Perspective（透视）视图中创建一盏摄影机，如图2-129所示。

单击Auto Key（自动关键点）按钮，开启动画记录模式，将时间滑块移至第15帧处，在摄影机视图将文字对象向左移动一段距离，制作文字出现的效果，如图2-130所示。

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>