<<3ds Max动画设计与制作案例>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画设计与制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787300128931

10位ISBN编号：7300128939

出版时间：2010-12

出版时间：中国人民大学出版社

作者：许广彤

页数：228

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动画设计与制作案例>>

前言

3ds Max是由世界知名的软件制造机构Autodesk公司开发，并在三维应用领域用于庞大用户群的专业动画软件，以其功能强大、应用面广、开放性好而著称。

掌握3ds Max软件可创作出令人赏心悦目的动画作品。

本书作者为长期从事动漫教学的高校资深教师，并兼任动漫公司总监，具有丰富的教学和实践经验，总结出一套适合动漫专业的教学体系。

本教学体系核心是：以工作任务引领、以真实项目推动，将学生应知、应会的技能点融于完整的项目化教学体系中，鼓励学生“在学中做、在做中学”。

此教学方法有助于学生快速掌握3ds Max软件的操作方法，并能熟悉动画制作的完整流程。

本书基于以上的教学体系，特点如下：1.本书是以完成一部完整的动画短片为任务，内容涵盖从基础建模到材质灯光，从动画设定到渲染输出，并遵循由浅入深、自简入繁的顺序原则引领学生在实战中学习，旨在帮助学生能够学以致用地迅速投入生产一线。

2.本书所有学习案例均为典型工作任务，是经过精心筛选的，既有解决学习问题的针对性，又有举一反三的启发性。

3.在每个章首都配备了“教学目标”、“教学要求”；每章尾都设置“本章小结”、“思考练习”，帮助学生有重点地学习。

<<3ds Max动画设计与制作案例>>

内容概要

本书根据高校动画专业的要求安排体例和进度，在任务驱动和工学结合的教改思路下编写，以完成真实项目为目标，根据项目制作流程确定教学顺序，同时结合作者多年高校教学经验和实际项目制作经验，具有极强的实用性。

本书以实例化教学，由浅入深地讲解3dsmax软件各项重要功能，内容涵盖建模、材质、灯光、摄像机、渲染、动画、粒子等方面。

本书适合高等院校动画相关专业学生、高等职业学校相关专业学生，以及社会三维动漫培训机构和初、中级动漫爱好者学习使用。

<<3ds Max动画设计与制作案例>>

书籍目录

第1章 认识3dsmax	1.1 3dsmax的应用领域	1.2 实例：三维动画影片的创作	1.2.1 前期阶段
	1.2.2 中期阶段	1.2.3 后期阶段	1.3 制作前的准备
	1.3.1 认识3dsmax文件夹	1.3.2 认识3dsmax界面布局	1.3.3 了解3dsmax视图
	1.4 系统设置	1.5 选择与变换	1.6 复制与组合
	1.7 相关知识要点	1.7.1 阵列	1.7.2 对齐
	1.7.3 捕捉设置	1.7.4 菜单栏	1.7.5 单位设置
	1.7.6 坐标系统	1.7.7 轴点调整	思考练习1
第2章 三维建模	2.1 基本体建模——门卫房	2.1.1 案例分析	2.1.2 操作过程
	2.1.3 相关知识：标准基本体、建筑对象	2.2 扩展基本体——长椅	2.2.1 案例分析
	2.2.2 操作过程	2.2.3 相关知识——扩展基本体	思考练习2
第3章 二维建模	3.1 创建二维图形——街头钟	3.1.1 案例分析	3.1.2 操作过程
	3.1.3 相关知识，样条线	3.2 编辑二维图形——街道	3.2.1 案例分析
	3.2.2 操作过程	3.2.3 相关知识：编辑样条线	3.3 复合对象路灯
	3.3.1 案例分析	3.3.2 操作过程	3.3.3 相关知识：loft(放样)
思考练习3	第4章 使用修改器	第5章 材质与贴图	第6章 灯光、摄像机与渲染
第7章 动画基础	第8章 角色动画	第9章 粒子系统	参考文献

<<3ds Max动画设计与制作案例>>

章节摘录

插图：将切线设置为自动：选择一个关键点，按下此按钮来将切线设置成自动切线。

将切线设置为自定义：选择一个关键点，按下此按钮将切线变成可调，可以编辑进出的切线，按住shift键可以分开调节进或出的切线。

将切线设置为快速：选择一个关键点，按下此按钮将关键点的切线设置成快速内切线、快速外切线或二者均有。

将切线设置为慢速：选择一个关键点，按下此按钮将关键点的切线设置成慢速内切线、慢速外切线或两者均有。

将切线设置为阶跃：选择一个关键点，按下此按钮将关键点的切线设置成台阶型。

阶跃是用来冻结从一个关键点到另一个关键点的移动。

将切线设置为线性：选择一个关键点，按下此按钮将关键点的切线设置成直线。

将切线设置为平滑：选择一个关键点，按下此按钮将关键点的切线设置成光滑的。

可用它来处理不能继续进行的移动。

(3) 曲线组锁定选择：当选定一个或多个关键帧时，单击此按钮将锁定选择的所有关键帧，这样就可以避免不小心选择其他对象。

捕捉帧：将关键点移动限制到帧中，单击此按钮将强制它们与最靠近的帧对齐，默认状态为开启。

当禁用此按钮时，可以移动一个关键点到两帧之间并成为子帧关键点。

参数曲线超出范围类型：用来设置关键点范围以外的运动重复方式，常用于循环和周期性动画，包括恒定、周期、循环、往复、线性和相对重复，如图7.2 8所示。

恒定：在所有帧范围内保留末端关键点的值，可以在设定关键点动画范围以外静止，不产生动画效果，这是默认的设置。

周期：在一个范围内重复相同的动画，如果动画的起始与结束不同将会产生跳跃。

循环：在一个范围内重复相同的动画，在结束帧到新的开始帧之间插入对称的动画，从而产生平滑的播放效果。

往复：在同一重复范围内切换向前或是向后，一直到设定的循环次数为止。

线性：在范围末端沿着切线到功能曲线来计划动画的值，使动画在进入和离开设定的区段时保持平稳。

相对重复：在一个范围内重复相同的动画，在每一次重复播放动画时都在前一次末帧基础上进行，从而产生新的动画数值。

显示可设置关键点图标：显示一个定义轨迹为关键点或非关键点的图标。

按下此按钮对于可以编辑关键点的轨迹将会标识一个红色钥匙图标，不可编辑的轨迹将会标识黑色钥匙图标。

显示切线：显示关键帧的切线，按下此按钮将显示选定关键点曲线的控制手柄。

显示所有切线：在曲线上隐藏或显示所有切线控制柄。

将显示选定曲线上所有关键点曲线的控制手柄。

对轨迹指定的控制器必须是Bezier控制器。

锁定切线：锁定选中的多个切线控制柄，然后可以一次操作多个控制柄。

如果禁用则只能调整一个关键点的切线手柄。

<<3ds Max动画设计与制作案例>>

编辑推荐

《3ds MAX动画设计与制作案例教程》是教育部高职高专计算机教指委规划教材之一。

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>