第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画制作技术>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画制作技术>>

13位ISBN编号：9787302155225

10位ISBN编号：7302155224

出版时间：2007-8

出版时间：清华大学出版社

作者：邵丽萍,柯新生,吕希艳

页数：259

字数：392000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画制作技术>>

内容概要

本书从动画制作的基础知识入手，结合实例，使用图文并茂的方式，全面系统地介绍了使用3ds max软件设计三维动画的各种方法。
主要内容包括：认识三维动画与3ds max；使用标准基本体创建三维物体；使用二维图形创建三维物体；使用摄像机、关键帧和轨迹视图制作动画；使用动画控制器制作动画；使用粒子系统制作动画；使用空间扭曲对象制作动画；环境、效果及视频后期制作；以及综合动画实例——快乐的蝴蝶。

本书结构清晰、通俗易懂、图文并茂、操作实例与软件功能密切结合，从实用的角度介绍了3ds max的基本概念、基本方法和基本技术。
本书不仅适合没有学过三维动画制作的读者使用，也适合有一定三维动画制作技术基础的读者自学。
本书还可作为高等院校、高职和计算机培训班学习3ds max动画制作技术的教材，也可作为学习3ds max动画设计的自学教材。
使用本书的读者可以边学边练，在短时间内快速掌握制作3ds max动画的基本技术。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

谭浩强教授：我国著名计算机教育专家，计算机普及和高校计算机基础教育开拓者之一，现任全国高校计算机基础教育研究会会长。
他创造了3个世界记录：（1）20年来他（及其合作者）共编著出版了140本计算机著作，此外主编了300多本计算机书籍，是出版科技著作数量最多的人。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画制作技术>>

书籍目录

序第二版前言第1章　三维动画与3ds　max　1.1　运行三维动画作品　　1.1.1　软件安装　　1.1.2　打开三维动画文件　　1.1.3　三维动画的定义　1.2　认识3ds　max软件　　1.2.1　打开3ds　max工作界面　　1.2.2　查看命令面板　　1.2.3　进入不同的视图区　　1.2.4　区分不同的控制区　1.3　运行max场景文件　　1.3.1　打开场景文件　　1.3.2　播放场景文件　1.4　动画基本原理与计算机动画　　1.4.1　动画的基本原理与基本概念　　1.4.2　传统动画与计算机动画　　1.4.3　计算机动画的应用　　1.4.4　制作三维动画的软件　1.5　3ds　max软件　　1.5.1　3ds　max软件的特点　　1.5.2　3ds　max软件制作三维动画的方法与步骤　　1.5.3　3ds　max动画制作的基本技术　习题第2章　使用标准基本体创建三维物体　2.1　创建标准基本体　　2.1.1　球体与几何球体　　2.1.2　长方体与圆柱体　　2.1.3　圆锥体与管状体　2.2　创建扩展基本体　　2.2.1　异面体　　2.2.2　环形结　2.3　修改三维物体　　2.3.1　使用参数修改三维物体　　2.3.2　使用修改工具修改三维物体　2.4　编辑三维物体　　2.4.1　使用“编辑网格”工具编辑物体顶点　　2.4.2　使用“编辑网格”工具附加和分离物体　2.5　使用标准基本体创建组合的三维物体　　2.5.1　创建桌面、桌腿和挡板　　2.5.2　创建桌子模型　2.6　基本方法小结　　2.6.1　创建三维物体的方法　　2.6.2　修改三维物体的方法　　2.6.3　组合三维物体的方法　习题第3章　使用二维图形创建三维物体　3.1　创建二维图形　　3.1.1　绘制样条线　　3.1.2　绘制NURBS曲线　3.2　修改和编辑二维图形　　3.2.1　附加和分离二维图形　　3.2.2　编辑二维图形　3.3　使用二维图形创建三维物体　　3.3.1　创建三维的花瓶　　3.3.2　创建三维的灯罩　　3.3.3　创建立体文字　3.4　创建复合对象　　3.4.1　使用放样技术创建“筷子”　　3.4.2　使用散布技术创建“草丛”　3.5　材质和贴图　　3.5.1　使用材质编辑器制作材质　　3.5.2　给场景添加背景　3.6　基本概念与基本方法小结　　3.6.1　基本概念　　3.6.2　基本方法与步骤　习题第4章　使用摄像机、关键帧和轨迹视图制作动画　4.1　使用摄像机制作动画　　4.1.1　在场景中添加摄像机对象　　4.1.2　在场景中添加灯光对象　　4.1.3　通过摄像机设计动画效果　　4.1.4　渲染输出avi格式的动画　4.2　使用关键帧制作动画　　4.2.1　创建动画场景中的主要对象　　4.2.2　通过关键帧设计动画效果　4.3　使用轨迹视图制作动画　　4.3.1　通过轨迹视图设置关键帧　　4.3.2　改变物体的运动速度　　4.3.3　使物体对象循环运动　4.4　在场景文件中添加对象　　4.4.1　创建立体文字模型　　4.4.2　设计文字对象的动画效果　　4.4.3　添加其他场景文件中的对象　　4.4.4　为场景文件添加节拍和音乐　4.5　基本概念与基本方法小结　　4.5.1　基本概念　　4.5.2　基本方法与技巧　习题第5章　使用动画控制器制作动画　5.1　使用位置控制器制作动画　　5.1.1　路径约束控制器　　5.1.2　噪波位置控制器　　5.1.3　曲面控制器　　5.1.4　位置列表控制器　5.2　使用旋转控制器制作动画　　5.2.1　注视约束控制器　　5.2.2　EulerXYZ控制器　5.3　使用缩放和约束控制器制作动画　　5.3.1　缩放控制器　　5.3.2　链接约束控制器　5.4　基本概念与基本方法小结　　5.4.1　基本概念　　5.4.2　基本方法与步骤　习题第6章　使用粒子系统制作动画　6.1　使用喷射和雪粒子制作雨雪动画　　6.1.1　使用喷射粒子系统制作雨水动画　　6.1.2　设置喷射粒子系统参数　　6.1.3　使用雪粒子制作雪花动画　6.2　使用超级喷射粒子系统制作动画　　6.2.1　制作烟花动画　　6.2.2　为烟花制作材质　6.3　使用粒子阵列系统制作动画　　6.3.1　制作水泡动画　　6.3.2　设置水泡材质　6.4　基本概念与基本方法　　6.4.1　基本概念　　6.4.2　基本方法与技巧　习题第7章　使用空间扭曲对象制作动画　7.1　使用空间扭曲对象　　7.1.1　力空间扭曲对象　　7.1.2　几何/可变形空间扭曲对象　　7.7.3　导向器空间扭曲对象　7.2　制作茶壶倒水动画　　7.2.1　使用“布尔”运算技术制作茶杯模型　　7.2.2　制作倒流的茶水对象　　7.2.3　设计茶壶倒水动画效果　7.3　基本概念与基本方法小结　　7.3.1　基本概念　　7.3.2　基本方法与技巧　习题第8章　环境、效果和视频后期制作　8.1　通过环境制作星球爆炸动画　　8.1.1　制作星球爆炸动画　　8.1.2　制作导弹和星球的材质　　8.1.3　制作星球的光晕效果　　8.1.4　制作星球的火焰效果　8.2　通过效果制作“旭日东升”动画　　8.2.1　制作水面模型　　8.2.2　制作江岸模型　　8.2.3　制作白云模型　　8.2.4　使用材质编辑器制作天空背景贴图　　8.2.5　添加灯光对象　　8.2.6　使用镜头效果制作太阳模型　　8.2.7　使用辅助效果　　8.2.8　录制动画　8.3　使用视频合成器为动画添加特殊效果　　8.3.1　添加摄像机对象　　8.3.2　通过视频合成器制作镜头效果　8.4　基本概念与基本方法小结　　8.4.1　基本概念　　8.4.2　基本

第一图书网, tushu007.com

方法与技巧　习题第9章　综合动画——快乐的蝴蝶　9.1　前期工作　9.1.1　制作动画的基本过程　9.1.2　“快乐的蝴蝶”动画的前期工作　9.2　制作动画基本模型　9.2.1　山坡和草地模型　9.2.2　草丛模型　9.2.3　背景图片与制作山坡、草地和草的材质　9.2.4　白云模型　9.3　制作动画角色模型　9.3.1　蝴蝶身体模型　9.3.2　蝴蝶头部和眼睛模型　9.3.3　蝴蝶翅膀和触须模型　9.4　设计与录制动画　9.4.1　制作蝴蝶翅膀扇动动画　9.4.2　制作白云飘动和草丛摆动动画　9.4.3　设计蝴蝶飞舞的动画脚本　9.4.4　录制两只蝴蝶飞舞的动画　9.4.5　录制五只蝴蝶飞舞的动画　9.4.6　渲染输出当前帧为图片文件　9.5　动画调试与预览　9.5.1　动画调试的预览文件　9.5.2　创建预览文件　9.5.3　浏览预览文件　9.6　动画后期处理　9.6.1　制作合成动画的片头　9.6.2　制作合成动画的主体　9.6.3　制作合成动画的片尾　9.6.4　渲染输出合成动画　9.7　基本概念与基本方法小结　9.7.1　基本概念　9.7.2　基本方法与技巧　9.8　Windows　Movie　Maker软件使用　9.8.1　创建编辑视频的项目文件　9.8.2　制作组合的视频文件　习题　参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画制作技术>>

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