

图书基本信息

书名：<<3ds max5实用基础教程(动画制作篇附光盘)>>

13位ISBN编号：9787900118943

10位ISBN编号：7900118942

出版时间：2002-11-1

出版单位：北京希望电子出版社

作者：胡华

页数：366

字数：542

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 5是Autodesk公司推出的最新三维动画制作软件。

本书从动画制作的基础知识着手，结合生动丰富的18个针对性实例，全面而系统地介绍了3ds max 5在动画制作方面的强大功能。

通过本书的学习，读者可以进入3DS的神奇世界，领略三维动画制作的无穷奥秘和乐趣。

本书重点介绍3ds max 5在三维动画制作方面的基础知识和技巧。

全书共9章，第1章介绍3ds max 5的新增功能、操作界面和命令面板。

第2章以三维动画领域中常见的弹跳动画、变形动画、沿路径运动为例，通过简单的动画制作引起读者对三维动画的兴趣并进入良好的学习状态。

第3章和第4章全面介绍动画制作的基础知识，包括关键帧、轨迹视图和功能强大的动画控制器。

第5章和第6章详细介绍了3ds max 5模拟现实空间的强大功能，即粒子系统、空间扭曲以及动力学设置方面的知识。

第7章介绍3ds max 5动画制作的高级技巧，包括正向运动、反向运动、骨骼系统、图解视图等知识。

第8章和第9章介绍了视频后期处理、环境设置和渲染输出的相关知识。

全书基本上涵盖了3ds max 5在动画制作方面的所有功能。

本书特点 结构清晰、讲解细致、内容全方位，范例与软件功能紧密结合，方便读者边学边练，快速掌握三维动画制作的基础知识。

读者对象 从事三维动画设计的初、中级用户，高等美术院校电脑美术专业的师生和社会相关培训班的学员。

光盘内容 本书实例源文件、效果图及动画文件。

书籍目录

第1章 3ds max概述 1

1.1 计算机动画的发展与应用 1

1.1.1 计算机动画的发展 1

1.1.2 计算机动画的应用 2

1.2 3ds max 5新增功能 5

1.2.1 操作性能的提高 5

1.2.2 灯光和渲染效果的改进 7

1.3 3ds max 5的界面与窗口 8

1.3.1 菜单栏 9

1.3.2 主工具栏 9

1.3.3 辅助工具栏 11

1.3.4 命令面板 14

1.3.5 工作区 17

1.3.6 动画播放区 17

1.3.7 视图工具 17

第2章 3ds max动画精彩入门 19

2.1 弹跳动画 19

2.1.1 开始制作动画 20

2.1.2 轨迹视图 22

2.1.3 复制关键点 23

2.1.4 设置循环跳动 25

2.1.5 设置切线方式 26

2.1.6 设置材质和贴图 28

2.1.7 设置灯光、摄像机和背景图片 30

2.1.8 渲染输出动画 33

2.2 变形动画 35

2.2.1 改变轴心点 35

2.2.2 挤压球体 36

2.2.3 编辑轨迹曲线 38

2.3 沿路径运动 41

2.3.1 创建场景 43

2.3.2 设定运动路径 44

2.3.3 指定注视控制器 46

2.3.4 调整动画 48

2.3.5 材质、灯光和摄像机 49

2.3.6 渲染设置与动画输出 52

第3章 关键帧与轨迹视图 54

3.1 关键帧动画 54

3.1.1 关键帧动画基础 54

3.1.2 时间编辑器 56

3.2 轨迹视图 57

3.2.1 轨迹视图的布局 58

3.2.2 轨迹视图的项目窗口 59

3.2.3 轨迹视图的编辑窗口 60

3.2.4 轨迹视图的工具栏 61

- 3.2.5 轨迹视图的菜单栏 65
- 3.3 实例1 大漠“飞鹰” 67
- 3.4 实例2 多彩文字 81
- 3.5 实例3 音乐动画 98
- 第4章 动画控制器 110
 - 4.1 动画控制器概述 110
 - 4.2 各种动画控制器 111
 - 4.2.1 Assign Transform Controller (指定变动控制器) 111
 - 4.2.2 Assign Position Controller (指定位置控制器) 113
 - 4.2.3 Assign Rotation Controller (指定旋转控制器) 121
 - 4.2.4 Assign Scale Controller (指定缩放控制器) 122
 - 4.2.5 其他控制器 123
 - 4.3 实例1 泛舟湖面 124
 - 4.4 实例2 旋转陀螺 139
 - 4.5 实例3 时钟计时 152
 - 4.6 实例4 环球文字 161
- 第5章 粒子系统 170
 - 5.1 基本粒子系统 170
 - 5.2 高级粒子系统 174
 - 5.3 实例1 绚丽烟花 183
 - 5.4 实例2 海底世界 195
 - 5.5 实例3 茶壶倒水 205
- 第6章 空间扭曲 219
 - 6.1 空间扭曲的创建 219
 - 6.2 空间扭曲的类型 219
 - 6.2.1 Forces (力) 空间扭曲 219
 - 6.2.2 Deflectors (转向器) 空间扭曲 225
 - 6.2.3 Geometric/Deformable (几何/变形) 空间扭曲 228
 - 6.2.4 其他的空间扭曲类型 232
 - 6.3 实例1 星球爆炸 233
 - 6.4 实例2 草原风暴 248
 - 6.5 实例3 彩旗飘扬 256
- 第7章 正向运动与反向运动 266
 - 7.1 创建链接层次 266
 - 7.1.1 基本概念 267
 - 7.1.2 创建链接 267
 - 7.1.3 显示链接层次 268
 - 7.2 层次命令面板 271
 - 7.2.1 Pivot项目 271
 - 7.2.2 IK项目 273
 - 7.2.3 Link Info (链接信息) 项目 277
 - 7.3 骨骼系统 277
 - 7.4 图解视图 280
 - 7.4.1 Schematic View (图解视图) 窗口 280
 - 7.4.2 设置Schematic View 280
 - 7.4.3 节点操作 281
 - 7.5 实例1 天体运行 282

- 7.6 实例2 正向运动的机械手系统 295
- 7.7 实例3 反向运动的机械手系统 307
- 第8章 视频后期处理 315
 - 8.1 视频合成器——Video Post 315
 - 8.1.1 Video Post 基本功能 315
 - 8.1.2 Video Post 界面 315
 - 8.1.3 Video Post (视频合成器) 工具栏 316
 - 8.1.4 Video Post 序列窗口和编辑窗口 317
 - 8.1.5 Video Post 状态栏 318
 - 8.2 添加和编辑事件 319
 - 8.2.1 添加图像输入事件 319
 - 8.2.2 添加场景事件 320
 - 8.2.3 添加图像过滤器事件 321
 - 8.2.4 添加图像层次事件 322
 - 8.3 镜头效果过滤器 323
 - 8.3.1 基本使用方法 323
 - 8.3.2 镜头闪光效果 324
 - 8.3.3 镜头焦点效果 325
 - 8.3.4 镜头发光效果 327
 - 8.3.5 镜头高光效果 327
 - 8.4 实例1 影片合成 328
 - 8.5 实例2 钻石流光 337
- 第9章 环境设置与渲染输出 348
 - 9.1 设置环境效果 348
 - 9.1.1 设置背景 349
 - 9.1.2 使用Fire Effect (火焰效果) 350
 - 9.1.3 使用Fog效果 352
 - 9.1.4 使用Volume Fog (质量雾) 效果 353
 - 9.1.5 使用Volume Light (质量光) 效果 354
 - 9.2 设置渲染效果 356
 - 9.2.1 Lens Effects (镜头效果) 357
 - 9.2.2 其他渲染效果 359
 - 9.3 渲染场景 360
 - 9.3.1 创建预览 360
 - 9.3.2 浏览预览文件 362
 - 9.3.3 渲染场景 362
 - 9.3.4 Common Parameters 卷展栏 363
 - 9.3.5 Scanline A-Buffer 卷展栏

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>