

<<3ds max 5动画制作培训教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5动画制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787115107480

10位ISBN编号：7115107483

出版时间：2003-2-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：周锦,宋雪岩

页数：312

字数：491000

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 5动画制作培训教程>>

内容概要

3ds max是著名的三维设计软件，广泛应用于三维动画制作、建筑效果图设计与制作等领域，许多专业级的三维动画都是用3ds max系统制作完成的。

本书是“3ds max 5培训教程系列”丛书的最后一本，主要面向对3ds max有一定了解的读者。全书共分9个单元，完全从培训的角度出发，以命令与实例相结合的方式详细介绍了动画制作的基本常识、各种常用动画控制工具(轨迹视窗、动画控制器、IK反向运动系统、动力学系统、粒子系统)的使用方法及后期效果处理工具(视频后处理、渲染效果、质量光、环境雾、质量雾、燃烧与爆炸)的应用技巧。

本书既可以作为3ds max 5动画制作培训班的培训教程，也可以作为广大三维动画爱好者的自学参考书。

书籍目录

第1单元 基础知识 1.1 简述约定 1.2 初始界面 1.2.1 标题栏 1.2.2 菜单栏 1.2.3 工具栏 1.2.4 浮动工具栏 1.2.5 命令面板 1.2.6 视图区 1.2.7 时间滑块 1.2.8 轨迹栏 1.2.9 信息栏 1.2.10 状态栏 1.2.11 坐标控制区 1.2.12 动画控制区 1.2.13 视图控制区 1.3 动画制作的基本常识 1.3.1 基本概念 1.3.2 动画创作的关键步骤 1.3.3 动画调试的方法 1.4 动手制作 1.4.1 搭建动画场景 1.4.2 录制动画 1.4.3 渲染输出动画 1.5 单元练习第2单元 关键帧动画 2.1 搭建动画场景 2.1.1 制作基础造型 2.1.2 制作造型的材质 2.1.3 添加灯光 2.2 制作蝴蝶造型 2.2.1 制作蝴蝶的身体 2.2.2 制作蝴蝶的翅膀 2.2.3 制作蝴蝶的触须 2.3 设置动画 2.3.1 轨迹视图 2.3.2 制作蝴蝶翅膀扇动的动画 2.3.3 设置蝴蝶飞舞动画 2.4 单元练习第3单元 控制器动画 3.1 常用的动画控制器 3.1.1 Transform(变换)类控制器 3.1.2 Float(浮动)控制器 3.1.3 Constraint(约束)控制器 3.1.4 IK(反向运动)控制器 3.2 制作漂流的树叶动画 3.2.1 制作动画场景 3.2.2 制作树叶造型 3.2.3 设置动画 3.3 单元练习第4单元 IK反向运动系统 4.1 层级链接 4.1.1 层级链接的工作原理 4.1.2 创建层级链接 4.1.3 设置层级链的轴心 4.1.4 锁定、继承变换 4.2 骨骼系统 4.2.1 创建骨骼系统 4.2.2 了解[Bone Tools] (骨骼工具箱) 4.3 IK反向运动系统 4.3.1 正向运动和反向运动 4.3.2 设置反向运动的方法 4.3.3 使用互动式IK 4.3.4 使用指定式IK 4.3.5 使用IK运算器 4.4 Skin(蒙皮)修改器 4.4.1 Skin(蒙皮)修改器的参数 4.4.2 使用Skin(蒙皮)修改器 4.5 制作“调皮的鼠小弟”动画 4.5.1 设置IK运算器 4.5.2 为鼠小弟设置动画 4.6 单元练习第5单元 动力学系统第6单元 粒子系统第7单元 渲染效果的应用第8单元 燃烧与爆炸第9单元 雾及质量光的应用附录

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>