

《3ds Max动画技术与影视案馈

图书基本信息

书名：《3ds Max动画技术与影视案例》

13位ISBN编号：9787811332056

10位ISBN编号：7811332051

出版时间：2008-8

出版社：哈尔滨工程大学出版社

页数：143

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

前言

3ds Max是Autodesk公司推出的一个基于PC平台、功能强大的三维动画制作软件，是设计行业使用最为广泛的软件之一，以其功能之强大，效果之逼真，在影视、广告、建筑、动画、产品设计等领域发挥着不可替代的作用。《3ds Max动画技术与影视案例》是在《3ds Max全面攻克》一书的基础上，侧重于3dsMax在动画尤其是影视制作方面的介绍，《3ds Max动画技术与影视案例》从实际应用着手，结合软件的功能，合理地安排结构和内容，结合实例，巧妙地将软件操作的知识点融入具体的制作过程中，使读者快速、直观、轻松地学习和掌握动画技术。同时，随书附带一张配套光盘，光盘中包含多个素材和源文件，既可以用于课堂培训，也适合于读者自学。《3ds Max动画技术与影视案例》参编人员均为多年从事设计工作以及教育工作的专业人员，在编写过程中，紧密结合实际工作需要，在实践中挖掘整理经典案例，使读者更能贴近实际，从而顺利地完从学习知识到应用知识的过渡。《3ds Max动画技术与影视案例》在内容安排上遵循了“由浅入深、循序渐进”的原则，能使初学者全面、快速地了解3ds Max在动画技术方面的功能，亦可作为中高级用户巩固、提高技能的重要参考资料。由于编者水平有限，书中难免有不妥之处，敬请广大读者批评指正。

《3ds Max动画技术与影视案例》

内容概要

《21世纪高等院校艺术设计专业规划教材·3ds Max动画技术与影视案例》技术的日益成熟，为人类提供了千奇百怪、千变万化的视觉奇观。三维动画丰富的表现手法，增强了影视艺术的表现力，超越了传统艺术的表现局限。能充分发挥设计者的想象力和展现广阔的创意空间。动画形象的塑造和特技的运用，更赋予影视作品独特的艺术魅力，形成了传统影视艺术手法无法达到的超现实的独特风格。人们在现实生活中没有见过或无法看到的现象，都可以在三维动画中得以实现，极大地满足了人们的审美需求。使三维动画更具欣赏性与吸引力。

书籍目录

第1章 基本动画技术1.1 关键帧动画1.2 轨道视图与动画功能曲线控制1.3 动画功能曲线控制实例第2章
Gotlstra rIts约束动画2.1 概述2.2 附着约束—顽皮的小熊2.3 曲面约束—疯狂的茶壶2.4 链接约束—空间接
力赛2.5 路径约束—飞行器飞行2.6 注视约束—聪明的卡通鼠2.7 方向约束—打开的扇子2.8 位置约束—
气筒打气第3章 修改器动画3.1 概述3.2 融化动画—雪人融化3.3 变形动画—摆尾的海豚3.4 弯曲动画—翻
跟头3.5 路径变形绑定—舞动的飘带3.6 管子过球第4章 参数动画4.1 参数关联—转环开启的门4.2 旋转广
告牌4.3 E?mov材质动画4.4 按元素指定材质变化第5章 表述式控制器动画5.1 概述5.2 滑板车驱动5.3 转动
的齿轮5.4 旋转钮控制灯亮度5.5 车身同步第6章 粒子系统篇6.1 概述6.2 喷射—Spray6.3 雪景—Snow6.4 暴
风雪粒子—Blizzard6.5 粒子云—Pcloud6.6 粒子阵列—Parray6.7 超级喷射—Super ' Spray第7章 PF粒子流
动画7.1 概述7.2 万箭齐发之一7.3 万箭齐发之二7.4 五角星发射停止再发射7.5 Scale Test气球爆炸7.6
Particle Flow粒子流的材质7.7 粒子写字7.8 Go To Rotation粒子??MAX7.9 黑客帝国—落字幕第8章 动力
学8.1 概述8.2 刚体入门8.3 钩铁环8.4 窗帘拉动8.5 软体下滑8.6 轱辘8.7 球体撞倒砖墙8.8 多米诺骨牌第9
章 综合实例—《校视剧场》栏目片头制作9.1 概述9.2 制作胶片运动镜头9.3 制作奥斯卡金像镜头9.4 制
作MOVIE文字运动镜头9.5 制作落幕标版镜头9.6 视频素材转换参考文献

章节摘录

6.1.1 粒子系统技术 3D粒子系统可以产生各种各样的自然效果，如烟、火、闪光灯。也可以产生随机的、高科技风格的图形效果。可以说，粒子系统是一类令人激动又十分有趣的动画程序。它的实现方式主要是运用基于粒子系统构建的图形学、动力学以及数字艺术等多方面的知识。

6.1.2 粒子系统简介 粒子系统主要用来实现物理模拟，比如自由落体、星空、爆炸等。或某些自然效果，比如烟雨、瀑布等。粒子系统是一些粒子的集合。它通过指定发射源，在射粒子流的同时创建各种动画效果。

在本章的代码中，粒子系统是一个对象，而发射的粒子是粒子对象，并且随时间调整粒子的属性。以控制粒子行为，然后将粒子系统作为个整体进行绘制。

粒子系统是一个相对独立的造型系统，用来创建粒子物体模拟雨、雪、灰尘、泡沫、火花和气流等。采用纹理的粒子系统可以将任何造型作为粒子，所以其表现能力也大大增强。例如可以制作成群的蚂蚁、游动的热带鱼群、吹散飞舞的蒲公英等。

粒子系统主要用于表现动态的效果，与时间、速度的关系非常紧密，一般用于动画制作。

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:www.tushu000.com