第一图书网, tushu007.com

<<3D STUDIO MAX2技术精 >

图书基本信息

书名：<<3D STUDIO MAX2技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302029526

10位ISBN编号：7302029520

出版时间：1999-3

出版时间：清华大学出版社

作者：George Maestrl

页数：473

字数：755

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

《3D STUDIO MAX 2技术精粹》系列丛书第3卷是有关动画技术的制作实例教程和参考资料。

全书共分16章，内容包括高级变换动画、使用控制器动画、使用表达式动画以及使用多个修改器动画等高级动画技术；设置角色动画、动画行走、使用Physique动画以及面部动画等角色动画技术；各种环境动画和视频后处理技术。
本书采用教程式风格，通过实例演示和练习，详细讲述了获得专业效果的技术和策略，并提供专家经验，使读者既可以掌握制作技巧，又能深入理解概念。

本书实用性强，适用于动画工作技术人员、动画制作、建筑设计和多媒体编制人员及各层次的电脑爱好者。

书籍目录

第1部分动画技术第1章高级变换动画1.1使用虚拟体对象1.1.1将对象链接在一起1.1.2继承属性1.1.3复制链接在一起1.2变换动画和非线性动画1.2.1变换的非线性动画1.2.2Walk周期动画1.2.3设定Range(值域)和Out of Range值1.3组合(Group)、关联复制（Instance）、偏移（Offset）Walk动画1.3.1测量步幅，并从Out of Range曲线中创建关键帧1.3.2将Out of Range Type曲线转化为关键帧1.4利用虚拟体实现复杂旋转1.5次对象动画1.5.1动画可编辑网格的节点、边和面1.5.2动画放样对象的样条曲线节点1.5.3将样条曲线的节点动画和Linked XForm动画结合起来1.5.4使用动画样条曲线作为路径1.6沿表面的变换1.6.1使用Grid对象作为变换路径1.6.2使用Tape对象作为变换路径1.7动画对象的多个关联复制品1.8小结：高级变换动画第2章使用控制器制作动画2.1使用路径控制器2.1.1指定一个Path控制器2.1.2为摄像机、目标和灯光指定Path控制器2.2指定次要的动画效果2.2.1使用List控制器和Noise控制器2.2.2使用Multiplier曲线2.2.3结合Bezier Position控制器使用List控制器2.3使用Expression（表达式）控制器2.3.1Euler旋转和表达式控制器2.3.2为Visibility轨迹指定控制器2.4使用Link控制器2.5使用Look At控制器2.5.1创建观众2.5.2将一个Look At控制器指定给一个虚拟体2.6使用Surface控制器2.7关联复制控制器2.8小结：使用控制器制作动画第3章使用表达式制作动画3.1理解表达式控制器3.2用于变换的表达式控制器3.3时间函数的变换3.3.1时间函数的变换3.3.2分析秒针旋转公式3.3.3分析钟摆摆动公式3.4使用Float和Position控制器产生旋风旋转动画3.4.1设置旋转3.4.2分析旋风旋转公式3.4.3使用Positon表达式制作动画3.5建立函数关系3.5.1以对象参数和变形为基础3.5.2分析滚动的圆环面公式3.5.3根据半径确定圆环面的位置3.6控制对象的修改器和条件语句3.6.1使用if(函数)3.6.2按照位置函数进行弯曲3.7使用嵌套表达式3.8控制对象、缩入比例和约束3.8.1控制对象和比例3.8.2分析函数形式的比例公式3.8.3表达式控制器及其约束条件3.9利用距离制作动画3.9.1使用Length()函数调整对象的宽度3.9.2利用距离将修改器作成动画3.10滚动：利用路径创建参数化旋转3.10.1表达式路径：解决轮子难题3.11小结：表达式动画第4章使用多个修改器制作动画4.1利用对象修改器的参数制作动画4.2制作Taz的心脏动画4.2.1使用Displace修改器使Taz的心脏发生位移4.2.2使用Bulge修改器制作Taz的呼吸动画4.2.3利用Bend修改器使Taz发生弯曲4.2.4融化Taz模型4.2.5使网格旋化4.3制作龙卷风动画4.3.1用Taper修改器使Taz锥化4.3.2使用Twist修改器制作龙卷风动画4.3.3利用Spin修改器制作龙卷风的旋转动画4.3.4在动画中添加噪音4.3.5次要运动的弯曲4.3.6将Taz的眼睛作成动画4.3.7Linked XForm修改器4.4小结：利用多个修改器制作动画第2部分角色动画第5章为动画设置角色5.1角色的分类5.1.1分段角色5.1.2多边形网格角色5.1.3使用面片构建角色5.2使用NURBS创建角色5.2.1使用变形球创建角色5.2.2创建混合角色5.3为IK（反向运动）创建骨架5.3.1IK的类型5.3.2骨架的类型5.3.3使用基于骨骼的骨架5.3.4使用Bone创建基本骨架5.3.5为躯体上半部分创建骨架5.3.6使用Slider（）控制脊椎5.3.7创建肩和手臂5.4创建四足骨架5.5六足骨架5.6小结：创建角色和骨架第6章行走的机理6.1行走的机理6.1.1脚和腿6.1.2臀部、脊椎及肩膀6.1.3手臂6.1.4头6.1.5身体姿态与情绪6.2动画两足角色行走6.2.1创建两足行走6.3创建四足动物行走6.3.1动画四足行走的循环6.3.2动画四足走的循环6.4创建六足行走6.4.1使用Auto Bone创建一个昆虫6.4.2动画六足行走6.5使用Link Control动画连接6.5.1Link Control Motion面板6.5.2使用Link Control选取对象6.6小结：动画行走第7章动画两足动物7.1创建两足动物7.2操纵两足动物7.2.1其他Biped选择和操纵工具7.3动画两足动物7.3.1使用足迹动画7.3.2动作动力学7.3.3Track View中的两足动物7.3.4直接动画两足动物7.3.5自由形式动画7.3.6将手和脚连接到MAX对象上7.3.7保存和加载封装动作7.4小结：两足动物第8章网格变形8.1网格的种类8.1.1多边形网格8.1.2面片8.1.3NURBS8.2贴图与网格变形8.3使用FFD栅格变形8.3.1Object Modifier Lattices8.3.2空间变形栅格8.3.3使用栅格变形面粉袋8.4基本骨架变形8.4.1使用Linked Xforms对圆柱体变形8.4.2使用空间变形FFD对圆柱体变形8.4.3使用Bones Pro对圆柱体变形8.5为Bones做好网格准备8.5.1手臂伸展8.5.2弯曲处增加细节8.6为网格装配骨架8.6.1肘部和膝盖区域8.6.2臀部和骨盆区域8.6.3肩部区域8.7Bones Pro8.7.1Bones Pro卷展栏8.7.2Influence编辑器8.7.3用Bones Pro对身体变形8.8小结：网格变形第9章用Physique制作动画9.1使用Physique9.1.1几何类型和Physique9.2结合MeshSmooth使用Physique9.2.1结合FFD空间扭曲使用Physique9.2.2层级和Physique9.2.3创建真实的隆起9.2.4横截面编辑器6.2.5Physique的连接参数9.2.6Physique关节交叉面9.3Physique和Biped 9.3.1为Biped装配网格9.3.2对Biped应用Physique9.3.3细化Physique对网格的作用9.3.4节点控制9.4腱9.4.1腱的工作方式9.4.2创建腱9.4.3调整腱9.5小结

：Physique第10章面部动画10.1语 面部解剖学10.1.1眼睛周围的肌肉10.1.2简单的面部动画10.2使用表达式的替代动画10.2.1嘴的放样线技术10.2.2创建一个嘴的放样线10.2.3脸部动画的高级技术10.3直接动画CVs（控制节点）10.3.1使用Linked Xform直接进行控制10.3.2用于脸部动画的Morph（变形）技术10.4为动画创建变形目标模型10.4.1多目标变形10.5使用多边形作为多目标变形对象10.5.1使用面片作为多目标变形对象10.5.2使用NURBS作为多目标变形对象10.5.3使用MAX R2的Barycentric变形10.5.4使用MorphMagic外挂模块10.5.5MorphMagic的设置10.5.6基本音位10.5.7读取音轨10.6使用声音编辑程序读取音轨10.6.1使用Magpie10.6.3音轨的读取和准确性10.7在MAX中加载声音10.8使用音频控制器10.9眼睛和其他面部特征10.9.1创建内置眼睛10.9.2使眼睑平滑移动10.9.3创建外置眼睛10.9.4通过SurfDeform和Conform贴瞳孔10.9.5纹理贴图的瞳孔10.9.6使用UVW Gizmo进行动画10.9.7将Look At控制器用于瞳孔指向10.10创建非球体或卡通眼睛10.10.1将Scale和Squash作用于外置眼睛10.10.2使用FFD空间扭曲改变眼睛形状10.11创建并动画眉毛10.11.1分别使用Mix/Morph Target动画眉毛10.11.2使用SurfDeform和Conform来贴几何眉毛10.12使用纹理贴图10.12.1使用Texture/Bump贴图创建前额及面部皱纹10.13舌头和牙齿10.14小结：面部动画第3部分动画环境第11章动画摄像机11.1传统的电影摄像机11.1.1镜头缩放11.1.2摄像机角度11.1.3视频11.1.4过渡11.1.5摄像机运动11.1.6景深11.2使用数字摄像机11.2.1建筑漫游11.2.2预览11.2.3角色的数字摄像机动画11.3使用摄影像机的效果11.3.1“ MTV ”摄像机风格11.3.2Shaky Cam11.3.3Earthquake(地震)Cam11.3.4“ 眩晕 ”（Vertigo）效果11.4小结：动画摄像机第12章动画灯光和环境气氛12.1光线和表面法线12.1.1表面法线和漫射光12.1.2表面法线和高光光源12.23D Studio MAX R2中新的灯光及其功能12.2.1泛光灯12.2.2平行光12.2.3聚光灯12.33D Studio MAX R2中体光12.4练习：不动画的对象12.4.1建立全局光线12.4.2动画光线12.4.3最终的渲染12.5小结：动画光线第13章粒子、动态模拟和空间扭曲13.1粒子系统13.23D Studio MAX R2中的粒子系统13.3空间扭曲和粒子系统13.4使用粒子系统13.4.1使用Super Spray创建微小的尘粒13.4.2创建一个PArray Particle系统13.4.3创建对象爆炸13.4.4沿Spline曲线发送粒子13.4.5创建汽泡13.5动态模拟13.5.1对象的物理属性13.5.2不同类型的力13.5.3碰撞检测13.6小结：粒子、动态模拟、空间扭曲第14章可变形的对象及其空间扭曲14.1世界空间和对象空间坐标系统14.2不同种类的空间扭曲14.2.1几何空间扭曲14.2.2基于修改器的空间扭曲14.3世界空间修改器14.4使用对象空间扭曲14.4.1Displace空间扭曲14.4.2Bomb空间扭曲14.5PathDeform空间扭曲14.6小结：可变形的对象和它们的空间扭曲第4部分Video Post效果第15章合成与编辑15.12.0版本中Video Post的改进15.2合成基础15.2.1系统性能15.2.2模块设计方法15.3利用Alphi合成器15.3.1图像建立参数15.3.2虚拟图像缓冲区窗口15.3.3G-Buffer15.3.4图像文件列表（Image File List）15.4理解阴影与合成15.4.1屏幕贴图与合成15.4.2摄像机贴图15.4.3Matte/Shadow15.5屏蔽15.6蓝屏幕技术15.7其他合成方法15.7.1Pseudo Alpha15.7.2简单依赖合成器15.8过渡：编辑动画15.8.1Video Post事件的过渡15.8.2Video Post中的Adobe Premiere-Compatible外挂模块15.8.3Video Post屏蔽过渡15.9在Video Post中使用其他渲染器15.10用于电影、录像、实时以及Web页的动画输出15.11合成编辑动画第16章视频后处理(Video Post效果)16.1Glow（辉光）16.1.1 Glow(Frame Only)和GlowPlus 16.1.2Waveform控制器16.1.3Lens Effects Glow16.1.4Glow技巧16.2Lens EffectsHiligh16.3Lens Flares（镜头闪光）16.3.1Lens Effects Flare16.3.2RealLensFlare 1.516.4Blur Effects（模糊效果）16.4.1Blur外挂模块16.4.2Lens Effects Focus:Distance Blur（远距离模糊）16.4.3RealLensFlare:远距离模糊和运动模糊16.5Adobe Photoshop外挂模块过滤器16.6fRACTAL fLOWmax16.6.1Fractal Distortions标签16.6.2 Waves标签16.6.3Ripples标签16.6.4Origins标签16.6.5Masks标签16.7Chameleon16.8UltraShock16.9Genusis VFX16.10Miscellaneous Effect外挂模块16.10.1Negative16.10.2Rotate16.10.3Gray16.10.4Mosaic16.10.5 Contrast16.10.7Ishaic16.10.8Starfield Blur16.11小结：Video Post Effect（视频后处理效果）

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