

<<3ds Max动画制作实战训练>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画制作实战训练>>

13位ISBN编号：9787121060595

10位ISBN编号：7121060590

出版时间：2008-3

出版时间：电子工业

作者：李明革

页数：350

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动画制作实战训练>>

内容概要

本书为一本实例类图书，共分为10章。

通过对3ds Max重要功能的全面介绍，以精彩的动画实例展现了完美的创作手法。

通过编辑命令、材质参数、动画控制器、轨迹视图、粒子系统与空间作用力、灯光与氛围效果、视频后期处理以及精彩实例的综合应用等，由浅入深地讲述了动画制作方案。

本书实例从应用角度出发，涉及3ds Max的各个主要应用领域，操作步骤详尽易懂，图文并茂，重点突出，针对性强。

每个实例均经过作者精心设计，效果精美。

读者通过实例操作，能够领悟作者的创意思想，激发自己的创作灵感，并使读者思路更为开阔。

每章后的单元综合实训和思考与上机练习题也是本书的一大特色，作者精心设计的单元综合实训和练习实例能帮助读者将所学知识举一反三、融会贯通。

本书不仅可作为从事三维动画制作技术、影视制作、广告制作等相关行业人员的自学指导用书，也可作为大中专院校相关专业师生或社会三维动画培训班的教材。

书籍目录

第1章 动画制作基本理论 1.1 动画制作的基本知识 1.1.1 动画制作的基本概念 1.1.2 动画制作的关键步骤 1.1.3 动画调试的方法 1.2 3ds Max的操作界面 1.3 新增功能 本章小结 思考与上机练习题第2章 动画基础入门 2.1 利用“自动关键点”设置动画 2.2 利用“设置关键点”设置动画 2.3 使用轨迹栏 2.3.1 轨迹栏 2.3.2 轨迹视图 2.4 使用运动面板 2.4.1 参数设置 2.4.2 轨迹的使用 2.5 动画对象 2.6 入门动画——窗台风景 2.6.1 设计效果 2.6.2 制作分析 2.6.3 学习要点 2.6.4 实例制作 本章小结 思考与上机练习题第3章 编辑工具与材质动画第4章 轨迹视图的应用第5章 运动面板的应用第6章 粒子系统第7章 空间变形第8章 灯光与氛围动画第9章 Video Post窗口第10章 动画综合实例

<<3ds Max动画制作实战训练>>

编辑推荐

《全国高等职业教育计算机类规划教材·实例实训教程系列·3ds Max动画制作实战训练》不仅可作为从事三维动画制作技术、影视制作、广告制作等相关行业人员的自学指导用书，也可作为大中专院校相关专业师生或社会三维动画培训班的教材。

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>