

<<3D Studio MAX R4 动画篇>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX R4 动画篇>>

13位ISBN编号：9787508308609

10位ISBN编号：7508308603

出版时间：2002-1

出版时间：中国电力出版社

作者：卢师德

页数：267

字数：388000

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

本书详尽介绍了3DS MAX 4的基本动画制作技巧，内容由浅入深，章节安排循序渐进，以初学者的角度讲述了在学习和设计中遇到的所有要点和难点。

在详细的指令说明后，还安排了分步上机练习，使自学者很容易上手。

本书适合自学，也可以作为培训教材使用。

书籍目录

序第1章 动画入门 1-1 基本动画 1-2 动画的编辑 1-3 灯光与镜头的动画 1-4 路径 1-5 调整动画 1-6 虚拟物体 1-7 思考要点第2章 修改类动画 2-1 建立物体命令的动画 2-2 修改命令的动画 2-3 波浪 2-4 自由变形FFD 2-5 Spring与Damper 2-6 思考要点第3章 粒子系统 3-1 Spray喷射 3-2 Snow下雪 3-3 Super Spray超级喷射 3-4 Blizzard暴风雪 3-5 PArray粒子阵列 3-6 PCloud粒子云 3-7 思考要点第4章 空间扭曲 4-1 Modifier-Based基本修改类 4-2 Geomatric/deformable几何类 4-3 Forces动力类 4-4 Defectors方向类 4-5 思考要点第5章 合成物体 5-1 Morph变形 5-2 Conform包裹 5-3 Scatter离散 5-4 Connect连接 5-5 Boolean布尔运算 5-6 Loft放样 5-7 思考要点第6章 材质与环境 6-1 基本材质变化 6-2 贴图材质应用 6-3 环境变化之雾与体积雾 6-4 质量光 6-5 火焰变化 6-6 思考要点第7章 链接运动 7-1 链接与阶层关系及辅助物体 7-2 旧式反向运动 7-3 新式反向运动 7-4 Bones与Skin 7-5 走路 7-6 Manipulate 7-7 思考要点第8章 影象后期处理 8-1 静态影像合成 8-2 动画合成 8-3 Lens Effects镜头特效 8-4 思考要点第9章 公用程序 9-1 Asset Browser 9-2 Camera Match 9-3 Dynamics 9-4 思考要点

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>