

<<3ds max 5动画制作专家之路>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 5动画制作专家之路>>

13位ISBN编号：9787894940759

10位ISBN编号：7894940755

出版时间：2003-6

出版时间：

作者：陈尚春

页数：369

字数：450000

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动画制作专家之路>>

内容概要

3ds max是一个功能极强、具有丰富内涵的三维动画软件。

它在制作电影特技、立体造型设计、影视广告、现场模拟、工业产品设计、建筑装饰设计以及多媒体制作等领域占有重要地位。

无论对专业影视动画人员，还是三维动画初学者和爱好者来说，3ds max都是学习制作动画的最佳选择和最好帮手。

3ds max是当前最热门的三维建模、动画及渲染类软件，3ds max 5是当前的最新版本。

本书为计算机图形设计人员提供了整合的、交互的、面向对象的三维造型环境，广泛应用于三维影视设计、视觉效果、角色动画及游戏的开发。

本书面向3ds max中、高级用户，通过对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、Track View动画轨迹、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。

本书是《3ds max 5专家之路系列丛书》中的一本，适合有一定3ds max基础的读者使用。也可以作为相关专业人士的参考资料。

书籍目录

第1章 动画制作基本理论 1.1 动画的发展历史 1.2 动画的基本原理 1.3 动画的基本术语 1.4 计算机图形学
1.5 颜色模型 1.6 光色模型 1.7 运动原理 1.8 视觉常识 1.9 3ds max 5基本配置 1.10 3ds max 5动画工作流程
第2章 动画基础入门 2.1 启动 3ds max 5 2.2 Auto Key(自动记录)模式 2.3 Set Key(设置键)的使用 2.4 关
键帧操作 2.5 使用轨迹栏 2.6 时间控制 2.7 使用Motion面板 2.8 动画对象 2.9 弹跳的足球第3章 编辑工具
与材质动画 3.1 铅笔写字 3.2 飘荡的金属字 3.3 动态印章效果第4章 使用Track View 4.1 Track View窗口 4.2
翻转的文字 4.3 蝴蝶飞舞第5章 粒子系统 5.1 粒子系统类型 5.2 粒子系统参数 5.3 沸腾的气泡 5.4 点燃的
香烟 5.5 飘落的月季花第6章 空间变形 6.1 空间变形类型 6.2 施加空间变形 6.3 瀑布 6.4 气泡爆炸第7章 灯
光与氛围动画 7.1 灯光类型与参数卷展栏 7.2 环境氛围的类型与参数卷展栏 7.3 光芒艺术文字 7.4 一根火
柴引起的汽油突燃第8章 链接运动 8.1 链接运动 8.2 反向运动第9章 Video Post窗口 9.1 后期制作的概念
9.2 使用Video Post窗口 9.3 使用序列 9.4 使用透镜效果滤镜 9.5 增添图像层次事件 9.6 闪光的钻石第10章
光晕划字 10.1 制作立体字 10.2 制作光晕划字 10.3 制作文字光芒第11章 新闻联播 11.1 制作倒角文字 11.2
材质编辑 11.3 动画设置 11.4 使用Video Post合成效果第12章 闪烁的白炽灯 12.1 制作灯管模型 12.2 灯管
材质设置 12.3 创建场景灯光、桌面和摄像机 12.4 添加辉光滤镜 12.5 设置闪光动画第13章 悠哉的鱼儿
13.1 制作玻璃缸 13.2 荡漾的水波 13.3 悠哉的鱼儿 13.4 气泡的制作 13.5 架设摄像机 13.6 Video Post后期合
成第14章 海边晨光 14.1 创建海面 14.2 创建岩石 14.3 创建大空 14.4 指定岩石材质 14.5 指定海面材质 14.6
指定天空材质 14.7 创建目标摄像机和灯光对象 14.8 创建泛光灯对象 14.9 编辑场景动画 14.10 使用Video
Post合成效果第15章 凸透镜片效果 15.1 制作宝典书籍的模型 15.2 制作凸透镜 15.3 架设摄像机和灯光
15.4 动画设置第16章 沙漠追击 16.1 创建飞机模型 16.2 飞机尾部喷气效果 16.3 创建飞行场景 16.4 飞行计
划

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>