

<<3ds max5白金手册<下>(附2CD)>>

图书基本信息

书名：<<3ds max5白金手册<下>(附2CD)>>

13位ISBN编号：9787900107619

10位ISBN编号：7900107614

出版时间：2003-4-1

出版时间：北京科海电子出版社

作者：王琦

页数：616

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

本套教材是王琦电脑动画工作室隆重推出的3ds max 5巨型功能详解手册，以条理的安排方式，对3ds max 5的全部功能和命令进行了逐个分析和解释，可以在最短的时间内全面掌握三维动画的制作技术，是动画学习和工作的日常必备。

全套教材分为上、中、下三部，章节按照工具、菜单、命令面板、材质、渲染等顺序编排，便于平时查阅，配套教学光盘内容自成系统，提供了超大容量的教学录像，和文字教材相辅相成。

本套教材是专门针对入门以后的初学者开发的中级提高教材，对软件进行了更深层的学习和分析，内容全面，阐述权威，技术含量高，非常适合培训自学和从事专业动画创作使用。

文字手册编排仔细，对每个命令和功能都进行了条理细致的分析，包括：

[功用]：形象地说明每个命令的适用范围和用途

[参数]：对命令的每个参数都进行详细地功能解释，包含详细的中文释义和标注。

[操作]：给出命令的详细操作步骤。

[练习]：提供命令应用的实例训练。

[技巧]：提供与命令相关的制作技巧。

配套的多媒体光盘容量巨大，制作精良，首创独特的多媒体手册方式，方便学习和日常查阅。光盘教学全部由王琦老师亲自讲解，按照培训课程的方式安排，可以自由选择安排学习进度，对软件进行全面深入地学习，使用教学录像可以数十倍地提高学习效率。

全套文字教材的安排如下：

上部（配CD1-CD2）：工具行、屏幕菜单部分、附VIZ4的全部特殊功能

中部（配CD3-CD6）：创建、修改、连接、运动、显示、程序命令面板部分。

下部（配CD7-CD8）：材质环境、特效、渲染、合成、脚本、reactor动力学部分。

全套教学光盘的内容安排如下：

CD1（基础知识）：全面讲解基础动画知识，计5个小时。

CD2（动画制作）：全面学习动画制作技术，计7个小时。

CD3-CD4（创建命令面板）：全面学习所有的创建命令，计10个小时。

CD5-CD6（修改命令面板）：全面学习所有的修改命令，计10个小时。

CD7（材质、环境、特效）：全面学习材质、环境和特效编辑器，计6个小时。

CD8（渲染、reactor动力学）：全面学习高级渲染和reactor动力学技术，计5个小时。

书籍目录

第10章 材质与贴图

- 10.1 材质综述
- 10.2 Material Editor材质编辑器概貌
- 10.3 Shader类型
- 10.4 材质类型
- 10.5 贴图类型
- 10.6 Material/Map Browser (材质/贴图浏览器)

第11章 Environment环境编辑器

- 11.1 Background (背景)
- 11.2 Global Lighting (全局光照)
- 11.3 Exposure Control (曝光控制)
- 11.4 Atmosphere (大气)

第12章 Effects特效编辑器

- 12.1 Lens Effects (光学特效)
- 12.2 Blur (模糊)
- 12.3 Brightness and Contrast (亮度和对比度)
- 12.4 Color Balance (色彩平衡)
- 12.5 File Output (文件输出)
- 12.6 Film Grain (胶片颗粒)
- 12.7 Motion Blur (运动模糊)
- 12.8 Depth of Fild (景深)

第13章 渲染

- 13.1 渲染参数设置
- 13.2 Preview Renderings (预览渲染)
- 13.3 Render To Texture (渲染到贴图)
- 13.4 ActiveShade (实时渲染)
- 13.5 Raytrace (光线跟踪)
- 13.6 Advanced Lighting (高级照明)
- 13.7 Network Rendering (网络渲染)

第14章 Video Post视频合成器

- 14.1 序列窗口和编辑窗口
- 14.2 信息行和显示控制工具
- 14.3 基本工具
- 14.4 编辑工具
- 14.5 项目输入工具
- 14.6 Lens Effects (镜头特效过滤器)

第15章 MAXScript脚本语言

- 15.1 概述
- 15.2 交互窗口
- 15.3 实例-脚本入门实例
- 15.4 实例-编制火焰特效库
- 15.5 脚本类型
- 15.6 系统提供脚本简介
- 15.7 第三方优秀脚本简介

第16章 reactor反应堆动力学

- 16.1 reactor基础知识
- 16.2 刚体
- 16.3 凸面体和凹面体
- 16.4 软物体
- 16.5 布料物体
- 16.6 绳索
- 16.7 液体
- 16.8 约束
- 16.9 行为
- 16.10 动画
- 16.11 高级属性

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>