

<<影像经典>>

图书基本信息

书名：<<影像经典>>

13位ISBN编号：9787900641779

10位ISBN编号：7900641777

出版时间：2002-6-1

出版时间：清华大学出版社

作者：龚正伟,于广浩,刘天进

页数：313

字数：484000

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

本书以鲜明的结构、丰富的实例向读者讲解了如何使用3D Studio MAX创作出精彩的动画艺术作品。

本书共三个部分：第一部分是3D Studio MAX的基础知识介绍，详细讲述了该软件的基本功能及动画的基本原理；第二部分通过实例练习讲解了各种类型动画的创作方法；第三部分是运用3D Studio MAX制作动画的实战演练，详细讲述了怎样把3D Studio MAX的动画制作功能运用到产品设计实践中。

另外，本书的每章之后还附有本章的习题和参考答案，希望读者在一章的学习结束后，参考这些习题回顾一下本章的学习内容。

本书适合各类动画设计人员及爱好者、大专院校师生及各种培训班使用。

## 书籍目录

## 第1部分 基本知识

## 第1章 3D Studio MAX概览

## 1.1 3D Studio MAX 4界面简介

## 1.2 自定义3D Studio MAX 4

## 1.2.1 定制工具栏

## 1.2.2 调整命令面板位置

## 1.2.3 调整视窗布局

## 1.2.4 自动保存

## 1.3 3D Studio MAX动画技术概述

## 1.3.1 定义关键帧

## 1.3.2 定义时间帧

## 1.3.3 动画编辑器

## 1.4 本章练习

## 1.4.1 习题部分

## 1.4.2 参考答案

## 第2章 3D Studio MAX 4的基本操作

## 2.1 物体的基本操作

## 2.1.1 物体的空间位置变换

## 2.1.2 使用修改器

## 2.2 设定物体材质

## 2.2.1 设定材质参数

## 2.2.2 创建复合材质

## 2.3 指定物体贴图

## 2.3.1 贴图方式

## 2.3.2 贴图类型

## 2.4 本章练习

## 2.4.1 习题部分

## 2.4.2 参考答案

## 第2部分 进入影视动画设计世界

## 第3章 飞行动画制作

## 3.1 技术分析

## 3.2 飞行动画的分类与制作

## 3.2.1 物体沿路径飞行

## 3.2.2 通过关键帧制作飞行动画

## 3.3 本章练习

## 3.3.1 习题部分

## 3.3.2 参考答案

## 第4章 材质动画制作

## 4.1 技术分析

## 4.2 材质动画的制作

## 4.2.1 创建对象

## 4.2.2 创建飞行动画

## 4.2.3 创建直接赋予对象动画贴图的动画

## 4.3 本章练习

## 4.3.1 习题部分

<<影像经典>>

4.3.2 参考答案

第5章 粒子动画制作

5.1 技术分析

5.2 粒子动画的分类与制作

5.2.1 制作倒水动画

5.2.2 制作物体破碎动画

5.3 本章练习

5.3.1 习题部分

5.3.2 参考答案

第6章 对象变形动画制作

6.1 技术分析

6.2 舞动的可乐罐

6.3 飘动的旗子

6.4 本章练习

6.4.1 习题部分

6.4.2 参考答案

第7章 光效动画制作

7.1 技术分析

7.2 光效动画的分类与制作

7.2.1 太阳光效制作

7.2.2 文字扫光特效制作

7.3 本章练习

7.3.1 习题部分

7.3.2 参考答案

第8章 字效动画制作

8.1 技术分析

8.2 字效动画制作

8.3 本章练习

8.3.1 习题部分

8.3.2 参考答案

第9章 视频合成制作

9.1 技术分析

9.2 实例分析

9.2.1 动画的淡入淡出效果

9.2.2 视频合成动画

9.3 本章练习

9.3.1 习题部分

9.3.2 参考答案

第3部分 综合创作

第10章 公益广告设计——保护环境

10.1 创意分析

10.2 制作模型

10.3 添加材质

10.4 设置动画

10.5 本章练习

10.5.1 习题部分

10.5.2 参考答案

<<影像经典>>

第11章 产品广告设计之一——快乐的螺丝钉

11.1 技术分析

11.2 制作模型

11.3 添加材质

11.4 设置动画

11.5 本章练习

11.5.1 习题部分

11.5.2 参考答案

第12章 产品广告设计之二——荧屏前的火光

12.1 创意分析

12.2 制作模型

12.2.1 创建显示器模型

12.2.2 创建火柴模型

12.3 添加材质

12.4 设置动画

12.5 本章练习

12.5.1 习题部分

12.5.2 参考答案

第13章 新闻片头制作——《电视与人》片头

13.1 创意分析

13.2 制作模型

13.3 添加材质

13.4 设置动画

13.5 本章练习

13.5.1 习题部分

13.5.2 参考答案

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>