

## <<3ds max4 影视广告动画制作培>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max4 影视广告动画制作培训教程>>

13位ISBN编号：9787115099266

10位ISBN编号：711509926X

出版时间：2002-1-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：高志清

页数：302

字数：471000

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 max4 影视广告动画制作培>>

### 内容概要

3ds max4是在windows98/2000环境下运行的三维动画制作软件,它在于3DS MAX3.1版本的基础上,增加了许多新的强大功能.本书是一本配有多媒体教学光盘的培训教材,既可以用于课堂培训,也非常适合于读者自学.本书选用了20个三维动画制作实例,对它们进行了详尽的剖析,较全面地介绍了3ds max4系统的动画制作功能和特技手段.全书共分10课,以制作实例为主线,采用深入浅出、图文并茂的写作方式,向读者讲述了制作动画过程中需要掌握的实用技法。

本书用到的实例线架、演示过程都收录在本书配套的多媒体教学光盘中(光盘#1);每课结束后的练习题答案都收录在本书的资料盘中(光盘#2),光盘#2还收录了大量的实例线架,以及一些非常有用的贴图和背景素材图片。

本书可作为动画制作爱好者学习影视广告制作的入门教材,对中、高级水平的动画制作人员也有一定的参考价值。

## <<3ds max4 影视广告动画制作培>>

### 书籍目录

第1课 3ds max 4系统初识 1.1 3ds max 4的用户界面布局 1.2 3ds max 4新增功能简介 1.3 与动画有关的功能区的主要功能 1.4 轨迹视窗按钮及其功能 1.5 视频后期处理按钮及其功能 1.6 3ds max 4的坐标及渲染系统 第2课 物体造型的创建与修改 2.1 三维物体的创建与修改 2.2 二维物体的创建与修改 2.3 课后总结 2.4 课后练习 第3课 灯光、相机的材质 3.1 场景中的灯光与相机 3.2 材质编辑器 3.3 动画场景的组合 3.4 课后总结 3.5 课后练习 第4课 动画的录制、控制及渲染 4.1 简单动画的录制 4.2 在轨迹视窗设置动画 4.3 制作爬行的昆虫动画 4.4 动画的渲染 4.5 课后总结 4.6 课后练习 第5课 常用的动画控制器 5.1 \* path Deformrpm控制器 5.2 path Constraint控制器 5.3 \* SurfDeform 控制器 5.4 课后总结 5.5 课后练习 第6课 制作材质的动画 6.1 顶 / 底材质与混合材质的运用 6.2 利用位移贴图与漩涡材质制作大空星系动画 6.3 课后总结 6.4 课后练习 第7课 空间扭曲变形动画 7.1 制作滴水动画 7.2 制作香烟飘飘动画 7.3 课后总结 7.4 课后练习 第8课 粒子系统的应用 8.1 制作流水瀑布动画 8.2 制作烧杯中的气泡动画 8.3 课后总结 8.4 课后练习 第9课 动画的正反向动力学设置 9.1 动画的正向动力设置 9.2 动画的反向动力设置 9.3 课后总结 9.4 课后练习 第10课 大气环境与渲染效果的运用 10.1 制作湖面上空的浮云 10.2 体积光的应用技巧 10.3 课后总结 10.4 课后练习

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>