

<<水晶石技法3ds Max 2012>>

图书基本信息

书名：<<水晶石技法3ds Max 2012动画制作高手之道（上卷）>>

13位ISBN编号：9787115275707

10位ISBN编号：711527570X

出版时间：2012-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：何勇

页数：287

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>

<<水晶石技法3ds Max 2012>>

内容概要

《水晶石技法3ds Max

2012动画制作高手之道》系列图书共两册，分为基础篇和提高篇。

这套图书从动画的基础开始讲起，循序渐进，一直深入到高级动画技术。

而且该套图书并不单纯停留在对动画技术的讲解上，而是通过实例讲解让读者了解如何实际应用这些技术。

所以本套图书采用全实例方式，每个实例场景都经过精心设计，以求更接近真实工作状态。

《水晶石技法3ds Max

2012动画高手之道(上卷)》内容包括关键帧动画、修改器动画、运动继承、粒子系统、材质动画、控制器、动画约束、空间扭曲和简单动力学等。

书中还包括一个完整动画的整体制作流程，涉及前后期三大类软件。

同时还对常用的3ds

Max 2012的插件和脚本进行实例讲解。

《水晶石技法3ds Max 2012动画高手之道(上卷)》主要针对已经基本了解3ds

Max 软件的使用方法，但还不了解如何使用此软件进行动画制作的大、中专职业院校学生和初级使用者。

书籍目录

第1章 你准备好了吗1.1 本章概述1.2 了解动画1.2.1 什么是三维动画1.2.2 三维动画软件1.2.3 三维动画学习内容1.3 学会“骗术”1.3.1 动画是“骗术”1.3.2 几个“骗术”1.4 学习前的几个问题A1.4.1 需要什么基础1.4.2 关于本书1.4.3 培养真正的学习兴趣1.4.4 动画学习方法第2章 小试牛刀2.1 本章概述2.1.1 什么是关键帧2.1.2 3ds Max的两种关键点制作模式2.2 自动关键点模式动画实例2.2.1 实例1：车轮滚动2.2.2 实例2：投篮未中2.3 两种关键点模式结合做动画2.3.1 实例1：宁静致远2.3.2 实例2：墙上的字幕第3章 第一个完整片头：足球风云榜3.1 本章概述3.2 策划3.3 三维动画3.3.1 三维动画步骤简介3.3.2 建模3.3.3 动画3.3.4 材质/灯光/渲染器3.3.5 渲染输出3.4 后期合成3.4.1 后期合成步骤简介3.4.2 创建合成3.4.3 导入素材3.4.4 合成操作3.4.5 添加特效3.4.6 渲染输出3.5 后期剪辑3.5.1 后期剪辑步骤简介3.5.2 创建项目3.5.3 导入素材3.5.4 视频、音频剪辑3.5.5 特效3.5.6 输出第4章 精细调整你的动画4.1 本章概述4.2 运动继承4.2.1 什么是运动继承4.2.2 实例：直升飞机4.2.3 实例：打砖块4.3 轨迹视图4.3.1 轨迹视图简介4.3.2 曲线编辑器基础4.3.3 实例：蝶恋花4.3.4 实例：飞机轰鸣声第5章 修改器动画5.1 本章概述5.2 常见修改器动画实例5.2.1 实例：风吹报纸5.2.2 实例：下落的果冻文字5.2.3 实例：咏鹅5.2.4 实例：城市冲击波第6章 让动画绚丽起来6.1 本章概述6.2 VP特效实例6.2.1 VP特效实例简介6.2.2 实例：炽热火球6.2.3 实例：水晶星光6.3 渲染效果实例6.3.1 渲染效果实例简介6.3.2 实例：辉煌博物馆6.3.3 实例：海岛日出6.4 大气效果6.4.1 大气效果实例简介6.4.2 实例：鬼街迷雾6.4.3 实例：仙山流云6.4.4 实例：边城烽火6.4.5 实例：尘封的记忆第7章 材质动画7.1 本章概述7.2 常用材质动画实例7.2.1 实例：笔记本电脑7.2.2 实例：飞流直下7.2.3 实例：无人岛7.2.4 实例：汽车换装7.2.5 实例：藏宝图7.3 动画辅助材质7.3.1 动画辅助材质简介7.3.2 实例：小区怪兽第8章 动画约束8.1 本章概述8.2 路径约束8.2.1 路径约束实例简介8.2.2 实例：军事基地8.2.3 实例：坦克出征8.2.4 实例：自动扶梯8.2.5 实例：时光隧道8.3 链接约束8.3.1 链接约束简介8.3.2 实例：沙漠运输8.4 注视约束8.4.1 注视约束简介8.4.2 实例：瓦力与蝴蝶第9章 控制器9.1 本章概述9.2 常用控制器9.2.1 常用控制器简介9.2.2 实例：抖动的井盖9.2.3 实例：低音喇叭9.3 关联参数9.3.1 关联参数简介9.3.2 关联参数实例：齿轮传动9.4 综合实例9.4.1 综合实例1：表情音乐9.4.2 综合实例2：无人驾驶第10章 粒子系统10.1 本章概述10.2 粒子系统实例10.2.1 实例说明10.2.2 实例：雨一直下10.2.3 实例：雪花飘飘10.2.4 实例：英雄末路10.2.5 实例：飞屋环游10.2.6 实例：水龙头第11章 空间扭曲11.1 本章概述11.2 “几何/可变形”空间扭曲实例11.2.1 “几何/可变形”空间扭曲实例说明11.2.2 实例：管道小球11.2.3 实例：苹果入瓶11.2.4 实例：随波逐流11.3 “力”空间扭曲实例11.3.1 “力”空间扭曲实例简介11.3.2 实例：龙卷火第12章 插件与脚本12.1 本章概述12.1.1 插件、脚本是什么12.1.2 插件、脚本的一些区别12.1.3 关于语言12.1.4 几个插件、脚本简介12.1.5 插件、脚本的认识误区12.2 拖尾插件12.2.1 拖尾插件简介12.2.2 插件版本与安装12.2.3 实例：丘比特之箭12.2.4 实例：宇宙飞船12.2.5 实例：跑车拖痕12.3 破碎脚本与动力学12.3.1 破碎脚本简介12.3.2 动力学简介12.3.3 实例：世界末日

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>