

图书基本信息

书名：<<3ds max7三维动画设计精彩案例教程>>

13位ISBN编号：9787121014352

10位ISBN编号：7121014351

出版时间：2005-8

出版时间：电子工业出版社

作者：刘通

页数：228

字数：370000

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

本书以通俗易懂的语言介绍了3ds max在动画及广告领域的应用。

本书的章节清晰明了，分层次地讲解了不同用途动画的不同制作方法，并包含了动画制作的理论知识。

本书适合用做影视动画制作及3D方向培训学校教材及高等职业学校教材，也适合用做自学教材。

书籍目录

第一篇 关于3ds max7的在本概念 第一节 了解3ds max7 1.1 3ds max7运行环境 1.2 3ds max7的新增功能 1.3 3ds max7的界面安排 1.4 本章重点 1.5 小结第二篇 关于3ds max7在专业动画中的应用 第二章 用reactor制作孤独的手电筒 2.1 动画的基本概念 2.2 线性大脑思路寻求法 2.3 传统动画与现代三维动画 2.4 认识reactor 2.5 设计思路 2.6 设计流程图 2.7 “孤独的手电筒”最终效果呈现 2.8 “孤独的手电筒”实现步骤 2.9 小结 2.10 课后习题 第三章 用reactor制作飘动的窗帘 3.1 reactor中的布料知识点解析 3.2 飘逸的窗帘设计思路 3.3 用布料模拟创建“飘舞的窗帘”实现步骤 3.4 小结 3.5 课后习题 第四章 用reactor配合glu3D打造咖啡杯流体动画 4.1 流体动画及水模拟系统知识点解析 4.2 咖啡杯流体动画制作流程图 4.3 咖啡杯流体动画实现步骤 4.4 小结 4.5 课后习题 第五章 3ds max7中的粒子系统 5.1 3ds max7粒子系统知识点解析 5.2 “Happy New Year”视频贺卡制作流程图 5.3 “Happy New Year”视频贺卡实现步骤 5.4 3ds max7卡通渲染材质的巧用 第6章 Partice Flow粒子流系统 6.1 Partice Flow知识点解析 6.2 扫射动画制作流程图 6.3 扫射动画制作思路 6.4 扫射动画实现步骤 6.5 小结 6.6 课后习题第三篇 关于3ds max7在广告中的应用 第七章 时尚靓车广告..... 第八章 Character Studio角色动画 第九章 在3ds max中实现真实角色动作

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>