第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画制作技术>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画制作技术>>

13位ISBN编号：9787302074953

10位ISBN编号：730207495X

出版时间：2003-12

出版时间：清华大学出版社

作者：邵丽萍

页数：325

字数：493000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画制作技术>>

内容概要

本书从动画制作的基础知识入手，使用图文并茂的方式并结合实例全面系统地介绍了使用3ds max 5.0软件工具进行三维动画制作的各种技术。
主要内容包括：计算机动画概述，基本三维物体的创建与编辑，使用二维图形创建造型，关键帧与轨迹视图，动画控制器，粒子系统，空间扭曲，环境效果的应用，渲染效果与渲染输出以及视频后期处理等，并通过多个具体实例介绍3ds max 5.0软件工具的动画制作技巧。
本书结构清晰、通俗易懂、图文并茂，实例与软件功能密切结合，从实用的角度介绍使用3ds max 5.0软件工具进行协画制作的基本概念、基本方法和基本技术。
本书可作为高专院校和计算机培训班学习3ds max动画制作技术的教材，也可作为学习3ds max动画制作技术的自学教材。
使用本书的读者可以边学边练，在短时间内快速掌握3ds max动画制作的基本技术。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

谭浩强教授，我国著名计算机教育专家。
1934年生。
1958年清华大学毕业。
学生时代曾担任清华大学学生会主席、北京市人民代表。
他是我国计算机普及和高校计算机基础教育开拓者之一，现任全国高等院校计算机基础教育研究会会长、教育部全国计算机应用技术证书考试委员会主任

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画制作技术>>

书籍目录

第1章 计算机动画概述 1.1 什么是动画 1.2 动画的分类 1.3 计算机动画技术 1.4 3ds max 动画软件第2章 基本三维物体的创建与编辑 2.1 3ds max 系统工作界面 2.2 创建三维物体造型的基本技术 2.3 创建标准几何体 2.4 创建扩展几何体 2.5 使用修改命令编辑三维物体第3章 使用二维图形创建造型 3.1 二维图形的概念 3.2 二维图形的创建 3.3 二维图形的编辑 3.4 用二维图形生成三维造型的技术 3.5 使用“ 放样 ”技术生成的复合物体 3.6 为物体造型设置材质/贴图和背景第4章 关键帧与轨迹视图 4.1 摄像机与灯光 4.2 关键帧与轨迹视图 4.3 实例——移动的文字 4.4 合并文件 4.5 添加音乐第5章 动画控制器 5.1 动画控制器概述 5.2 位置控制器 5.3 旋转控制器 5.4 缩放控制器 5.5 变换控制器第6章 动画制作实例 6.1 制作一个完整动画的全过程 6.2 计时表 6.3 草丛中翩翩起舞的蝴蝶第7章 粒子系统 7.1 基本粒子系统 7.2 创建高级粒子系统第8章 空间扭曲 8.1 创建空间扭曲对象 8.2 物理力 8.3 几何/变形 8.4 导向板 8.5 实例——茶壶倒水 8.6 实例——星球爆炸第9章 环境效果的应用 9.1 设置环境效果 9.2 实例——海底世界第10章 渲染效果与渲染输出 10.1 渲染效果的作用 10.2 动画调试与预览 10.3 渲染场景 10.4 实例——旭日东升第11章 视频后期处理 11.1 视频合成器的基本功能 11.2 实例——奔驰的车参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画制作技术>>

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