第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9三维动画制作范 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max 9三维动画制作范例导航（中文版）>>

13位ISBN编号：9787302151357

10位ISBN编号：7302151350

出版时间：2007-5

出版时间：清华大学

作者：李绍勇

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 9三维动画制作范 >

内容概要

本书通过讲解47个具体实例向大家展示3ds Max 9的强大功能和使用技巧。
全书共分为14个部分。
所有例子都经过精心挑选和制作，将3ds Max 9枯燥的知识点融入实例之中，并进行了简要而深刻的说明。
可以说，读者通过对这些实例的学习，将起到举一反三的作用，一定能够由此掌握3ds Max 9的精髓。
本书按照软件功能将实例划分为三维创作过程的熟悉、三维领域中文字的不同表现形式、三维动画中模型创建技巧、三维动画中常用材质与灯光的表现、场景特效在三维动画中的应用、标版文字在动画中的表现技法、制作自己的动画片、产品广告的制作、栏目片头、标版特效的表现、文字标版片头表现技巧、片头制作技巧点播等，每章实例在编排上循序渐进，其中既有打基础、筑根基的部分，又不乏综合创新的例子。
其特点是把3ds Max的知识点融入到实例中，读者将从中学到基本实体造型方法、复杂形体塑造、实体细节刻画、粒子系统、灯光材质、特殊效果、建筑形体塑造、动画创作以及综合场景设计等常用手法。
本书可以帮助读者更好地掌握3ds Max 9的使用操作，以及如何应用3ds Max 9来进行三维设计，提高读者的软件应用水平。
本书既适合于建筑设计、产品造型设计、游戏制作、影视制作等领域的专业设计人员，也适用于对计算机图像制作和处理感兴趣的普通计算机爱好者。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 9三维动画制作范 >

书籍目录

第0章 导论 0.1 什么是三维动画 0.2 三维动画的应用范围 0.3 三维动画的制作原理与流程 第1章 先入为主——熟悉三维创作过程 1.1 创建运动的水面 1.1.1 设置动画时间与背景 1.1.2 水面效果的制作 1.1.3 合并场景文件 1.2 摄像机和灯光的创建 1.2.1 摄像机的创建 1.2.2 灯光的设置 1.3 渲染输出场景 第2章 三维领域中文字的不同表现形式 2.1 角文字 2.2 金属字 2.3 浮雕文字 2.4 沙砾金文字 2.5 玻璃文字 第3章 三维动画中型创建的技巧 3.1 扭曲修改——石头 3.2 扭曲变形——冰块 3.3 图形的绘制——电视台台标 3.3.1 电视台台标的临摹绘制 3.3.2 电视台台标模型的编辑 3.4 阵列复制——DNA分子 3.5 综合编辑——苹果 3.5.1 苹果对象的制作 3.5.2 苹果材质的制作 3.5.3 创苹果把儿 3.5.4 苹果把儿材质的制作 3.5.5 创建摄像机 3.6 复杂建模——饮料瓶 3.6.1 制作可乐瓶 3.6.2 商标的制作 3.6.3 液体效果的制作 3.6.4 液体材质的设置 3.6.5 创建摄像机 3.6.6 环境的设置 3.6.7 灯光 3.6.8 渲染输出 3.7 综合建模——灯笼 3.7.1 灯笼主体 3.7.2 制作传统式雕刻 3.7.3 灯笼主体木制边架 3.7.4 顶端内侧灯笼体 3.7.5 顶端外侧灯笼体 3.7.6 创建摄像机 第4章 三维动画中常用材质与灯光的表现 4.1 瓷器质感的调试 4.2 金属材质的调试 4.2.1 表现模型质感的基本条件 4.2.2 黄金金属质感的调试 4.3 不锈钢材质的调试 4.4 多维次物体材质——包装盒 4.5 光线跟踪材质 4.6 玻璃杯的折射 4.7 玻璃质感的制作 4.8 双面材质——表里不一的盒子 4.9 渐变和镂空贴图——数字时代 4.10 凹凸贴图材质——橘子的制作 4.11 组合材质——青铜器的效果表现 4.12 灯光的基本设置与表现 4.13 真实的阴影 4.14 绚丽的光芒——体积光 第5章 场景特效在三维动画中的应用 5.1 粒子系统——飘雪 5.2 喷射粒子——下雨 火焰特效——燃烧的火焰 5.4 大气环境——城市云雾 5.5 大气环境——山中云雾 5.6 火焰燃烧——太阳耀斑 5.7 镜头辉光——火焰拖尾 第6章 标版文字在动画中的表现技法 6.1 文字标版片头表现的方法 6.1.1 描摹文字路径 6.1.2 创建文本对象 6.1.3 设置文本对象材质 6.2 入门关键帧动画——文字标版 6.2.1 设置背景色彩 6.2.2 设置材质动画 6.2.3 摄像机与摄像机动画的设置 6.2.4 动画的渲染输出 6.3 书写动画——书写文字 6.4 光效动画——光影的表现 6.4.1 标版字体的制作 6.4.2 光影的制作 6.4.3 光影动画 6.4.4 设置背景 第7章 制作自己的动画片 7.1 关键帧动画——弹跳的球体 7.1.1 基本模型的创建 7.1.2 设置模型的材质 7.1.3 设置动画 7.1.4 创建摄像机并进行渲染 可口可乐 7.2.1 设置可乐罐的基本模型及材质 7.2.2 创建冰块并设置材质 7.2.3 在场景中创建粒子系统并设置其材质 7.2.4 设置背景 第8章 产品广告的制作——牙膏广告 8.1 模型与材质贴图的理论关系 8.1.1 三维模型与材质贴图的关系 8.1.2 贴图的获取 8.2 制作牙膏盒 8.2.1 基本对象的创建 8.2.2 对象材质ID号的设置 8.2.3 设置多维次物体材质 8.2.4 制作牙膏筒 8.2.5 动画的设置与编辑 8.3 关键帧的调整 8.3.1 牙膏盒与膏筒的动画 8.3.2 光圈及摄像机动画 8.3.3 水滴动画 8.4 为光圈设置发光效果 8.5 设置灯光 8.6 渲染输出 第9章 栏目片头——世界周刊 9.1 三维地球的制作 9.1.1 设置景显示 9.1.2 地图的临摹绘制 9.1.3 地图模型的编辑 9.1.4 制作经纬线 9.1.5 维次物体材质的编辑 9.2 沿地球划过的流星 9.2.1 流星的制作 9.2.2 飞行路径的设置 9.3 晚间报道标版Logo的制作 9.3.1 制作标版Logo 9.3.2 设置多维次物体材质纹理 9.4 动画的设置调整 9.4.1 旋转的地球 9.4.2 摄像机动画 9.4.3 飞入镜头的文字 9.4.4 划过文字的镜头闪光 9.5 设置Video Post 9.5.1 添加项目 9.5.2 特效的生成 9.6 渲染输出 第10章 标版特效的表现——影视特效 10.1 制作文字造型 10.1.1 制作镂空文字 10.1.2 制作爆炸的文字 10.2 制作运动模糊效果并设置灯光 10.2.1 为粒子指定ID号并设置运动模糊 10.2.2 设置灯光与体积光动画 10.3 设置火焰效果 10.4 设置碎块的燃烧特效 10.5 设置图像输出 第11章 文字标版片头表现技巧——材质、粒子的高级设置 11.1 创建文本标题 11.1.1 创建并分解文本标题 11.1.2 文本对象的编辑 11.2 文本标题材质的编辑 11.2.1 设置【混合】材质类型中的【材质1】通道 11.2.2 设置【混合】材质类型中

第一图书网, tushu007.com

的【材质2】通道 11.2.3 设置【混合】材质类型中的【遮罩】通道 11.2.4 设置梯度动画背景 11.3 设置分解文本标题材质 11.4 创建字母标题 11.5 字母标题材质的编辑 11.5.设置“标题01”对象材质 11.5.2 设置“标题”对象材质 11.6 创建摄像机与灯光 11.7 标题动画 11.7.1 字体动画 11.7.2 创建字体电光效果 11.8 创建粒子系统 11.9 创建光斑 11.10 渲染输出 第12章 片头制作技巧点播——宁德电视台 12.1 创建文字及摄像机 12.1.1 创建文字及材质 12.1.2 创建摄像机并设置摄像机动画 12.2 设置动画及渲染 12.2.1 设置文字动画 12.2.2 制作火焰燃烧 12.2.3 制作体积光动画 12.2.4 设置体积光效果 12.2.5 设置灿烂星光与文字光芒 12.2.6 设置背景 12.2.7 渲染动画 第13章 动画片段制作技巧——小河流水 13.1 创建基本模型场景 13.1.1 创建陆地 13.1.2 创建河流 13.1.3 创建摄像机 13.1.4 创建石头 13.1.5 引入花瓣 13.1.6 创建天空 13.1.7 创建灯光 13.2 设置材质 13.2.1 陆地的材质 13.2.2 河流的材质 13.2.石头的材质 13.2.4 花瓣的材质 13.2.5 天空的材质 13.3 设置动画 13.3.1 河流的画设置 13.3.2 花瓣的动画设置 13.3.3 摄像机的动画设置 13.3.4 渲染动画

第一图书网, tushu007.com

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