

<<3ds Max动画与特效设计经典15>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max动画与特效设计经典150例>>

13位ISBN编号：9787500685487

10位ISBN编号：7500685483

出版时间：2009-3

出版时间：尖峰科技 中国青年出版社，中国青年电子出版社（2009-03出版）

作者：尖峰科技

页数：424

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 Max动画与特效设计经典15>>

前言

本书写作意图3ds Max是目前国内最优秀、使用最广泛的三维动画制作软件之一，广泛应用于电影特技、电视广告、工业造型和建筑艺术等各个领域，作为最新版本的3ds Max 2009比先前的版本功能更加强大。

本书是面向初、中级读者的案例型图书，全书共150个案例，对3ds Max动画和特效制作的基本内容做了详细的介绍，旨在帮助读者全面学习和掌握动画和特效制作的方法，将制作水平提升至一个更高的层次。

本书内容特色本书以动画和特效的制作为主线，分为入门篇、进阶篇和综合篇3个部分，共16章。

第1部分从基本的对象动画、约束动画、空间动力学动画、Reactor动画和反向动力学动画的制作方法开始讲解；第2部分介绍了Character Studio角色动画、动画控制器动画、修改器动画、粒子系统动画、渲染类动画特效和Video.Post镜头特效等高级动画的制作过程；第3部分通过太空动画、坦克动画、海战动画和建筑动画几个大型的案例来综合介绍使用3ds Max 2009制作动画与特效的方法和技巧。

学习方法指导本书在内容的编排上体现了新的计算机教学思想和方法，以“案例描述——制作关键——文件路径——视频路径——操作步骤”的方式介绍3ds Max动画制作的概念、方法和技巧。

读者完全可以按照书中介绍的操作步骤上机实践，轻松地制作出漂亮的动画作品。

建议读者在制作过程中勤思考，研究每一步操作的目的，反复练习直至熟练，尽量寻找实现类似效果的多种方法，举一反三。

视频教学演示本书配套光盘中提供了书中全部案例的素材文件与场景文件，还精选了59个经典案例录制成教学演示视频，方便读者学习使用。

本书在案例制作和全书的编写过程中都力求严谨，由于时间和精力有限，错漏之处在所难免，希望广大读者批评指正。

<<3ds Max动画与特效设计经典150例>>

内容概要

《3ds Max动画与特效设计经典150例》以动画和特效的制作为主线，分为入门篇、进阶篇和综合篇3个部分，共16章。

第1部分从基本的对象动画、约束动画、空间动力学动画、Reactor动画和反向动力学动画的制作方法开始讲解；第2部分介绍了Character Studio角色动画、动画控制器动画、修改器动画、粒子系统动画、渲染类动画特效和Video Post镜头特效等高级动画的制作过程；第3部分通过太空动画、坦克动画、海战动画和建筑动画几个大型的案例来综合介绍使用3ds Max 2009制作动画与特效的方法和技巧。

《3ds Max动画与特效设计经典150例》在内容的编排上体现了新的计算机教学思想和方法，以“案例描述——制作关键——文件路径——视频路径——操作步骤”的方式介绍3ds Max动画制作的概念、方法和技巧。

读者完全可以按照书中介绍的操作步骤上机实践，轻松地制作出漂亮的动画作品。

建议读者在制作过程中勤思考，研究每一步操作的目的，反复练习直至熟练，尽量寻找实现类似效果的多种方法，举一反三。

<<3ds Max动画与特效设计经典15>>

书籍目录

1 基础动画001 制作小球弹跳动画 002 制作匀速运动动画003 制作变速运动动画 004 制作文字过光动画005 制作火球爆裂动画 006 制作海面流动动画 007 制作刀削动画 008 制作炫光文字动画 009 制作转变文字动画010 制作羽毛飘落动画011 制作波浪字动画012 制作微波荡漾的水面动画2 对象动画013 制作舞台灯光动画014 制作探照灯动画015 制作漫游场景动画 016 制作摄影机路径动画017 制作灯光闪烁动画 018 制作光芒字动画019 制作片头字动画020 制作彩带飞舞动画021 制作镂空文字动画022 制作电镀文字动画023 制作烛光闪闪动画024 制作广告灯箱效果3 动画约束025 制作角色提箱子动画 026 制作花朵绽放动画027 制作太阳系动画 028 制作手写字动画029 制作飞行队翻滚动画030 制作旋转硬币动画031 制作滚动动画032 制作脚印动画033 制作汽车路径动画034 制作盒子开合动画4 空间动力学5 Reactor动画6 反向动力学7 Character Studio角色动画8 使用3ds Max修改器制作动画9 使用动画控制器制作动画10 使用粒子系统制作动画11 渲染类动画特效制作12 Video Post镜头特效制作13 制作太空动画14 制作坦克动画15 制作海战动画16 制作建筑动画

章节摘录

插图：案例描述：本案例介绍使用Gradient（渐变）材质和Wave（波浪）材质制作微波荡漾的水面动画。

制作关键：1.创建水面和制作动画背景材质2.制作水面材质并设置动画光盘路径：案例文件\Chapter 1\案例0123.进入Create（创建）命令面板，在Geometry（几何体）对象类别下，单击Box（长方体）按钮，在Top（顶）视图中创建Box01，参数设置如图12-1所示。

打开材质编辑器.选择一个标准材质球，进入Phong Basic Parameters（Phong基本参数）卷展栏，设置参数如图12-2所示。

<<3ds Max动画与特效设计经典15>>

编辑推荐

《3ds Max动画与特效设计经典150例》特色：紧跟行业最新发展趋势，涵盖最具代表性的各类动画与特效设计每个案例都包含丰富的实战技巧和经验，帮您轻松提高设计水平细致的步骤讲解，丰富的技巧提示和知识链接，让您轻松高效学习360分钟多媒体视频教学，详尽解读所有操作和关键参数的设置过程

<<3ds Max动画与特效设计经典15>>

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>