

<<特例设计：3ds max 5三维动画完全实战（附2光盘）>>

图书基本信息

书名：<<特例设计：3ds max 5三维动画完全实战（附2光盘）>>

13位ISBN编号：9787502760458

10位ISBN编号：7502760458

出版时间：2004-7

出版时间：海洋出版社

作者：WISBOOK海洋智慧图书,颜锋,韩中孝

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>

<<特例设计：3ds max 5三维动>>

内容概要

这是一本专门通过数十个典型范例现场教授3ds max 5制作动画的主要方法和技能的优秀实例教科书。作者从边学边练、一练就会、会了就能干活的实用角度出发，采用基础知识 + 实用范例 + 具体步骤 + 总结与提高 = 即学即用的创作思路，软件基础知识紧跟典型范例操作，边讲、边动手，全面、生动、形象地展示了3ds max的强大功能和魅力。

本书内容：全书由30个范例构成，主要内容包括动画基础、简单动画的制作、布尔运算制作动画、简单实例控制、轨迹窗的使用、Path控制器的使用、旋转和位置控制器、修改器制作动画、燃烧的使用、粒子系统与体积雾、粒子系统与体积光、辉光滤镜、虚拟体的使用、角色动画、简单运动控制、路径控制器的运用、Path Deform修改器、光效动画制作、旋转控制器、IK运动控制器、函数表达式的应用等。

每个基础知识紧跟典型范例，特别是栏目片头动画、文字切割、文字生成动画、文字扫光动画、动画短片、霓虹广告牌、大漠飞沙、海底世界、星球大战、机械战警和电影放映机等动画的制作更是将3ds max5的应用推向一个新的高潮！

本书特点：1. 基础知识紧跟实用范例，学习直观、所学所用，由浅入深、循序渐进、图文并茂、通俗易懂，软件功能与范例紧密结合，边讲边练，学习轻松；2. 内容丰富、全面，双栏排版，作者巧妙地将3ds max 5的动画功能切片为30个知识点，从易到难，为初学者量身定做，知识点与实际操作相结合，学习有趣又快乐；3. 范例实用、与时俱进，书中的范例都是当前初学者想掌握的热点、焦点，设计思路清晰，步骤讲解详细，提示本例的精华，环环紧扣，版式新颖、全彩印刷，大大激发读者学习兴趣和动手的欲望；4. “授人以渔”，书中30个典型范例就是30种应用、30种设计思路、30种制作方法，读者在学完的基础上可以举一反三、活学活用；5. 超媒体视频教学，配套光盘中的视频教学软件立体演示每个范例的具体实现步骤，更让读者喜出望外，事半功倍，创意无限！

光盘内容：共2CD（详细内容见光盘说明）。

读者对象：广大初、中级读者即学即用的自学指导书，高等职业院校三维动画设计专业课堂实训教材和社会三维动画设计培训班的教材。

<<特例设计：3ds max 5三维动>>

书籍目录

特例01 动画基础——窗台风景 1.1 制作窗框二维模型 1.2 制作窗框的三维模型 1.3 制作玻璃窗的三维模型 1.4 制作鱼缸剖面曲线 1.5 制作鱼缸 1.6 制作热带鱼 1.7 制作鱼缸材质 1.8 制作其余物体材质 1.9 设置摄像机和灯光 1.10 制作热带鱼动画 1.11 添加吐气泡动画 1.12 本例精华特例02 简单动画制作——弹簧娃娃 2.1 创建弹簧 2.2 制作娃娃头 2.3 制作动画 2.4 本例精华特例03 布尔运算制作动画——消失的星球 3.1 制作动画 3.2 材质编辑 3.3 添加灯光和环境 3.4 本例精华特例04 简单实例控制——横空出世 4.1 制作三维文字 4.2 制作动画 4.3 添加音效 4.4 本例精华特例05 轨迹窗的使用——跳跃的球 5.1 制作小球 5.2 添加砖面和灯光 5.3 制作动画 5.4 本例精华特例06 Path控制器的使用——顽皮的星星 6.1 制作星星 6.2 制作动画 6.3 添加特效 6.4 本例精华特例07 旋转和位置控制器——运动的时钟 7.1 模型制作 7.2 材质编辑 7.3 动画制作 7.4 本例精华特例08 修改器制作动画——弹跳前进的水晶 8.1 制作弹簧托和水晶球 8.2 添加舞台和灯光 8.3 制作动画 8.4 本例精华特例09 燃烧的使用——跳动的烛光 9.1 制作蜡烛 9.2 编辑蜡烛材质 9.3 添加光影效果 9.4 制作跳动的烛光 9.5 本例精华特例10 粒子系统的使用（一）——雪花 10.1 创建雪花 10.2 创建第二部分雪花 10.3 编辑雪花材质 10.4 设置动画 10.5 本例精华特例11 粒子系统的使用——喷泉 11.1 制作喷水池模型 11.2 制作喷泉模型 11.3 编辑材质效果 11.4 本例精华特例12 粒子系统与体积雾——瀑布 12.1 制作瀑布 12.2 制作山体 and 湖泊 12.3 编辑材质与灯光 12.4 创建交界处的水雾 12.5 场景制作 12.6 本例精华特例13 辉光滤镜——流星 13.1 创建模型 13.2 添加滤镜特效 13.3 本例精华特例14 粒子系统与体积光——烟花 14.1 制作基本模型 14.2 编辑材质效果 14.3 编辑场景效果 14.4 本例精华特例15 虚拟体的使用——虚幻之心 15.1 制作中心物体和围幔物体 15.2 添加材质和灯光 15.3 制作动画 15.4 本例精华特例16 角色动画——弹跳娃娃 16.1 制作娃娃模型 16.2 制作弹跳动画 16.3 编辑材质 16.4 本例精华特例17 简单运动控制——栏目片头动画 17.1 制作基本模型 17.2 编辑材质和特效 17.3 添加动画效果 17.4 本例精华特例18 路径控制器的应用——文字切割 18.1 制作基本模型 18.2 制作动画部分 18.3 制作材质和特效 18.4 本例精华特例19 Path Deform修改器——文字生成动画 19.1 制作基本模型 19.2 添加粒子系统 19.3 添加材质和特效 19.4 本例精华特例20 光效动画制作——文字扫光动画 20.1 制作模型 20.2 编辑材质 20.3 创建灯光和体积光特效 20.4 添加动画效果 20.5 本例精华特例21 旋转控制器的应用——电风扇产品 21.1 制作风扇头部 21.2 制作风扇基座 21.3 制作风扇动画 21.4 本例精华特例22 IK运动控制的应用——探测仪器演示 22.1 制作模型中间部分 22.2 制作模型其余部分 22.3 制作平板模型 22.4 编辑材质 22.5 设置层级和关节 22.6 设置各关节的参数 22.7 本例精华特例23 函数表达式的应用——挂钟动画演示 23.1 制作轮廓曲线 23.2 创建三维模型 23.3 制作钟面模型 23.4 制作挂钟动画 23.5 编辑模型材质 23.6 本例精华特例24 人性化动画设计——动画短片 24.1 制作基本模型 24.2 创建动画 24.3 本例精华特例25 动画综合（一）——霓虹广告牌 25.1 制作基本模型 25.2 制作环境和材质 25.3 制作动画和特效 25.4 本例精华特例26 动画综合（二）——大漠飞沙 26.1 制作酒瓶和沙丘 26.2 制作材质 26.3 制作动画 26.4 本例精华特例27 动画综合（三）——海底世界 27.1 海豚身体制作 27.2 其余部分的制作 27.3 编辑材质 27.4 场景制作 27.5 设置材质 27.6 设置灯光 27.7 海豚游动动画 27.8 前行动画 27.9 气泡动画 27.10 本例精华特例28 动画综合（四）——星球大战 28.1 制作飞船主体 28.2 制作其他部位 28.3 飞船尾部处理 28.4 材质编辑 28.5 场景制作 28.6 材质和灯光 28.7 滤镜特效 28.8 飞船飞行动画 28.9 飞船旋转动画 28.10 发射导弹动画 28.11 导弹爆炸动画 28.12 本例精华特例29 动画综合（五）——机械战警 29.1 制作头部和身体部分模型 29.2 制作肩部和手臂模型 29.3 制作腿部模型 29.4 设定层级关系 29.5 设置运动的轴心 29.6 调整关节参数 29.7 制作关键帧 29.8 场景建模 29.9 材质和灯光 29.10 添加特效 29.11 本例精华特例30 动画综合（六）——电影放映机 30.1 制作胶片圆盘模型 30.2 制作放映机模型 30.3 编辑材质和灯光 30.4 添加光影效果 30.5 制作动画 30.6 本例精华

章节摘录

插图

<<特例设计：3ds max 5三维动>>

媒体关注与评论

书评实体演示30种典型范例的具体实现方法和步骤，配套素材更是物超所值！

丛书特点：国内首创所有范例全程跟踪录屏超媒体课堂实训教材；创新、进取、专为初、中级读者和职业院校量身定估；人性化的设计和服务掀起电脑学习新高潮；“授人以渔”、实用范例与基础知识紧密结合；内容丰富、重点突出、图文并茂、步骤详细。

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>