

<<神功利器>>

图书基本信息

书名：<<神功利器>>

13位ISBN编号：9787302228271

10位ISBN编号：7302228272

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学出版社

作者：陶丽，赵俊昌 等编著

页数：322

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>

## <<神功利器>>

### 内容概要

本书系统、详细地介绍3ds Max 2010的各种动画技法，并配合有针对性的实例来引导读者学习和创作。全书共分为11章，内容包括3ds Max操作基础、关键帧动画、动画约束、材质动画、粒子动画、特效动画、影视后期动画以及动力学、角色动画等技法。

本书配套光盘附有多媒体语音视频教程和大量的工程文件，供读者学习和参考。

本书适合三维造型、动画设计、影视特效和广告创意方面的初级读者，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业以及社会各类3ds Max培训班的基础教材。

## &lt;&lt;神功利器&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 感受三维动画艺术 1.1 动画概论 1.2 3ds Max简介 1.3 动画相关操作 1.4 设定时间及动画制式 1.5 操刀上阵——动画初体验地2章 关键帧动画 2.1 关键帧概述 2.2 实例1：蝴蝶飞飞 2.3 案例2：雏鹰升空 2.4 案例3：野外生存 2.5 案例4：渐现动画第3章 修改变形动画 3.1 修改器基础 3.2 案例1：盛世画卷 3.3 案例2：文本卷曲 3.4 案例3：水波荡漾效果 3.5 案例4：枝条飘摇动画 3.6 案例5：Windows徽标动画第4章 动画约束 4.1 认识动画约束 4.2 附着约束 4.3 曲面约束 4.4 位置约束 4.5 翩翩起舞 4.6 链接约束 4.7 旋转的硬币 4.8 折扇舒展第5章 材质动画 5.1 认识材质编辑器 5.2 材质与贴图类型 5.3 流动的玻璃丝带 5.4 腐蚀的墙壁 5.5 霓虹闪烁 5.6 波光粼粼第6章 粒子动画 6.1 粒子与空间扭曲物体 6.2 流萤飞舞 6.3 礼花绽放 6.4 漫天黄叶 6.5 爆破天体 6.6 天道酬勤第7章 环境效果应用 7.1 3ds Max中的环境 7.2 动态天空 7.3 熊熊大火 7.4 海边清晨 7.5 扫光特效第8章 影视后期动画特效 8.1 谈后期合成的地位 8.2 使用Video Post 8.3 回归自然 8.4 流萤飞舞后期效果 8.5 天道酬勤后期效果 8.6 海滩场景后期效果 8.7 漫天星斗第9章 动力学动画系统 9.1 认识reactor 9.2 碰撞测试特效 9.3 布料遮盖动画 9.4 晾晒衣 9.5 绳索卷动画第10章 IK与骨骼系统动画 10.1 层次运动学 10.2 蛇的爬行动画 10.3 Character Studio系统 10.4 装配人体骨骼 10.5 制作行走动画 10.6 制作跑、跳动作 10.7 古墓丽影——劳拉第11章 《窗内》宣传片制作解密 11.1 镜头1——Logo动画 11.2 镜头2——窗内网动画

## 编辑推荐

《神功利器：3ds max 2010三维动画制作典型案例（附光盘）》第1章主要介绍3ds Max 2010的基础操作以及软件的特性；第2章介绍3dsMax中的关键帧动画，包括关键帧动画的设置方法、曲线编辑器的使用方法，穿行助手等一些新工具的使用方法；第3章介绍修改变形动画，包括路径变形动画、弯曲动画、水波涟漪动画、扭曲动画、骚乱动画、波浪动画等。

第4章介绍3ds Max中的约束动画，综合介绍3ds Max中的7种动画约束方式；第5章介绍材质贴图动画，主要介绍在3ds Max中利用材质贴图制作动画的技法。

第6章主要介绍3ds Max中的粒子动画；第7章主要介绍3ds 1Max特效动画。

第8章介绍的是影视后期动画，包括镜头效果高光、镜头效果光晕、星星闪烁灯动画形式；第9章介绍3ds Max 2010中的动力学系统，例如利用刚体测试碰撞、利用柔体测试布料随风吹动的动画等。

第10章介绍3dsMax中的角色动画，主要包括角色骨骼的设置、蒙皮、制作走、跑、跳跃等动画。

第11章介绍一个影视项目的制作过程，从而帮助读者提高动画工具的综合应用能力。

《神功利器：3ds max 2010三维动画制作典型案例（附光盘）》适合三维造型、动画设计、影视特效和广告创意方面的初级读者，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画等相关专业以及社会各类3ds Max培训班的基础教材。

#### 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>