

<<视觉设计风暴>>

图书基本信息

书名：<<视觉设计风暴>>

13位ISBN编号：9787508419978

10位ISBN编号：7508419979

出版时间：2004-4

出版时间：中国水利水电出版社

作者：腾龙视觉设计工作室

页数：375

字数：543000

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>

<<视觉设计风暴>>

内容概要

当前3ds max已经被广泛应用于业余和专业三维动画制作工作中，它以其功能强大、方便快捷等诸多优点，在三维制作软件领域占据着非常重要的地位。

该软件的最新版本为3ds max 6.0，与前一版本相比，该版本进行了较大的改进。

本书针对3ds max的动画编辑功能作了详尽的描述与讲解。

从整体来看本书可以分为3个部分：基础篇、效果篇和角色篇。

其中涵盖了3ds max全部的动画功能，其中包括IK运动、粒子动画、环境效果、骨骼设置、Character Studio等。

全书共由20个经典的动画实例组成，为了方便阅读，这些实例被安排在14个章节中进行讲述。

本书在叙述语言上轻松、明了，即使没有任何电脑绘图经验的读者，也可以通过本书轻松地掌握3ds max强大的动画功能。

本书内容详尽、图文并茂、实用性强，适用于各个层次的用户，既可以作为广大电脑三维设计爱好者的入门教程，也可以作为专业三维动画制作人员的参考手册。

书籍目录

基础篇第1章 老座钟1.1 设置钟摆的动画1.2 设置表针的动画1.3 设置布谷鸟的动画1.4 渲染动画第2章 酸橙汁2.1 设置酸橙汁的动画2.2 设置烛灯火焰的动画2.3 设置巧克力融化的动画第3章 魔法指环3.1 指环的主体和生长的藤条3.2 设置叶子生长的动画3.3 花朵开放第4章 小水塘4.1 设置树叶的动画4.2 设置水面涟漪与水草的动画4.3 设置浮萍的动画效果施展第5章 粒子系统5.1 瑞雪5.2 太空第6章 粒子与空间扭曲6.1 划过隧道6.1.1 设置粒子系统的动画6.1.2 为粒子系统添加空间扭曲6.2 弹跳的色拉6.2.1 设置粒子系统与Force类型的空间扭曲6.2.2 为粒子系统加入Deflective类型的空间扭曲第7章 空战7.1 设置对象的运动7.1.1 设置战斗机的运动7.1.2 设置机枪的运动7.2 添加粒子系统与空间扭曲7.2.1 设置战斗机上的粒子系统7.2.2 设置机枪上的粒子系统7.3 设置环境效果7.3.1 设置场景中的雾效7.3.2 设置爆炸效果第8章 数字苹果8.1 设置场景中对象的动画8.1.1 设置弓箭动画8.1.2 设置苹果的动画8.2 设置环境效果动画8.2.1 设置苹果爆炸的动画8.2.2 设置体积光8.3 设置摄像机的动画8.4 合成角色篇第9章 正向运动9.1 青豆9.2 传送带第10章 反向运动10.1 钓鱼10.2 机械臂10.3 设置机械臂的动画第11章 使用Character Studio11.1 创建与编辑Character Studio11.1.1 创建Character Studio11.1.2 编辑Character Studio对象的外形11.1.3 使用Character Studio适配牛皮武士11.2 为Character Studio对象蒙皮11.2.1 了解Physique编辑修改器11.2.2 为“牛皮武士”蒙皮第12章 动画Character Studio12.1 百步穿杨12.2 跳跃12.2.1 设置足迹动画12.2.2 在足迹动画中添加关键帧12.3 使用Motion Flow设置动画12.3.1 倒垃圾12.3.2 炸弹第13章 创建骨骼系统13.1 创建骨骼13.2 为骨骼添加解释器13.3 使用Skin编辑修改器设置蒙皮13.4 使用Wiring功能设置动画第14章 设置骨骼动画14.1 投币饮水机14.2 使用运动约束设置骨骼动画14.3 使用Character Assembly工具设置动画

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>