第一图书网, tushu007.com

<<3ds max动画技术大全>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画技术大全>>

13位ISBN编号：9787801726049

10位ISBN编号：7801726049

出版时间：2006-3

出版时间：兵器工业出版社

作者：王军

页数：329

字数：500000

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

内容概要

本书系统、详实地讲解了3ds max动画基础知识、插件应用和卡通渲染等内容，结构合理、讲述清晰。
全书采用软件功能讲述与实例制作相结合的互动教学方式，力求使学习者掌握正确学习3ds max的方法。
配书光盘包含全部实例的源文件，是学习者配合本书进行练习的丰富资源。
本书尤其适合3ds max初、中级学习者学习，结合《3ds max动画技术大全》丛书的场景篇和角色篇，可使学习者对3ds max这一软件进行系统、科学的学习，培养学习的自主性与创新性。

<<3ds max动画技术大全>>

书籍目录

第1章 3ds max动画基础 1.1 三维动画基本理论综述 1.1.1 传统动画和3ds max的动画比较 1.1.2 比较帧和时间 1.2 关键帧动画实例解析 1.3 轨迹视图（曲线编辑器）操作解析 1.3.1 实例1——小球弹跳 1.3.2 实例2——会翻滚的圆柱 1.4 常用控制器和约束的使用 1.4.1 综合实例1——夕阳下的蝴蝶 1.4.2 综合实例2——折扇运动 1.4.3 综合实例3——悬吊 1.5 修改器动画实例解析 1.5.1 蛋壳裂开动画 1.5.2 折纸飞机动画 1.5.3 D5经典实例拓展——海浪翻滚第2章 粒子动画 2.1 粒子动画综述 2.1.1 3ds max默认的粒子系统 2.1.2 第三方提供的粒子动画系统 2.1.3 粒子动画的制作思路 2.2 3ds max基本粒子系统实例解析 2.2.1 入门实例——礼花喷射 2.2.2 基础实例——喷泉 2.2.3 拓展实例——草地 2.2.4 基础实例——雪 2.2.5 拓展实例——烟雾 2.3 超级粒子系统实例解析 2.3.1 模拟液体效果 2.3.2 Blizzard（暴风雪） 2.3.3 PCloud（粒子云）及实例 2.3.4 PArray（粒子阵列） 2.3.5 动态粒子喷泉的表现 2.3.6 基础实例——物体破碎 2.3.7 拓展实例——能量汇聚 2.4 3ds max粒子的利器——Particle Flow 2.4.1 基础应用——粒子瞬间静止运动 2.4.2 综合应用——雨滴溅落 2.5 粒子动画插件——Sand Blaster（沙漠风暴） 2.5.1 界面介绍与基础操作 2.5.2 关于材质 2.5.3 多目标物体发射 2.5.4 简单的群组动画控制 2.5.5 其他应用 2.6 强大的粒子系统插件——Thinking Particles 2 2.6.1 Thinking Particles 2简介 2.6.2 Thinking Particles 2实例——遍地花开 2.6.3 真实物体爆炸——模拟大楼坍塌 2.7 RealFlow 3制作真实的液体动画 2.7.1 RealFlow 3新功能介绍 2.7.2 实例教学——倒水动画 2.7.3 综合应用实例——倒水第3章 3ds max插件——Reactor 3.1 操作界面 3.2 实例1——多米诺骨牌 3.3 实例2——窗帘动画 3.4 实例3——柔体 3.5 实例4——心碎了无痕 3.6 实例5——章鱼绳子 3.7 实例6——风与水面 3.8 实例7——铰链布偶 3.9 实例8——线控玩偶（Character Studio综合应用）第4章 经典插件 4.1 DreamScape——幻境 4.1.1 DreamScape中文学习手册 4.1.2 实例1——天空 4.1.3 实例2——地形制作：山川的魅力 4.1.4 实例3——大型实例：海 4.1.5 实例4——海水与泡沫 4.2 After Burn——重装火力 4.2.1 After Burn中文学习手册 4.2.2 实例1——轻烟效果 4.2.3 实例2——浓烟效果 4.2.4 实例3——特殊效果 4.2.5 综合实例——爆炸 4.2.6 精选实例——车站 4.3 Phoenix——凤凰火焰 4.3.1 Phoenix中文学习手册 4.3.2 实例1——火把 4.3.3 实例2——索绕的光虫 4.3.4 实例3——火焰文字 4.3.5 实例4——篝火 4.3.6 实例5——凤凰涅磐 4.4 AURA——烟火制作插件 4.4.1 创建一个火的特效 4.4.2 烟雾效果 4.4.3 烟雾动力学效果 4.5 Brazil r/s——巴西渲染器 4.5.1 Brazil中文学习手册 4.5.2 天光实例——巴西天光照明系统 4.5.3 室内光照——巴西光能传递系统 4.5.4 巴西景深 4.5.5 巴西玻璃材质 4.5.6 巴西金属 4.5.7 天鹅绒材质 4.5.8 巴西渲染器的3S半透明材质 4.5.9 巴西渲染器的增强阴影第5章 卡通渲染 5.1 卡通渲染技术应用分析 5.1.1 应用领域 5.1.2 技术分析 5.2 Ink ’ n Paint——卡通材质 5.2.1 lnk ’ n Paint学习手册 5.3 finalToon中文学习手册 5.4 卡通风格渲染综合练习 5.4.1 实例应用——卡通小公主 5.4.2 水墨画效果实例——荷花图 5.4.3 finalToon素描风格渲染应用实例

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