

<<三维动画特效>>

图书基本信息

书名：<<三维动画特效>>

13位ISBN编号：9787810829748

10位ISBN编号：7810829742

出版时间：2007-6

出版地点：北京交大

作者：李铁

页数：325

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>

<<三维动画特效>>

内容概要

《三维动画特效:3DS MAX 9》理论联系实际。

通过一系列精心设计的实例，详细讲述了在3DS MAX 9中如何设置场景灯光和摄像机，如何编辑环境特效、粒子与群组动画效果、视频合成效果等，还介绍了如何利用mental ray、V-Ray等高级渲染器对编辑完成的动画进行渲染输出。

《三维动画特效-3DS MAX 9》详尽讲述三维动画特效制作过程中最常用到的具有代表性的功能，使读者在学习完《三维动画特效-3DS MAX 9》后能够举一反三，独立完成最专业的三维动画特效制作任务。

三维动画作为计算机图形学的重要组成部分，在20世纪90年代中期便得到飞速发展。

人们越来越发现计算机三维动画技术正拓展着我们的视觉空间，在计算机所营造的三维虚拟现实中，物质的世界得到了无限的延伸。

3DS MAX 9是Autodesk公司推出的面向个人计算机的中型三维动画制作软件，在用户界面、建模特性、材质特性、动画特性、高级灯光、渲染特性等几方面性能卓越，极大地提高了三维动画制作与渲染输出过程的速度和质量：功能界面划分更趋合理，在三维动画制作过程中的各个功能任务组井然有序地整合在一起。

《三维动画特效-3DS MAX 9》适用于动画及数码媒体专业的研究生、本科生及三维动画制作爱好者阅读和自学，也可以作为动画及数码媒体专业人士的参考书籍。

<<三维动画特效>>

书籍目录

第1章 场景灯光1.1 场景灯光设置原则1.2 灯光类型1.2.1 标准灯光1.2.2 Photometric (光度控制灯) 1.3 标准灯光设计范例1.4 全局光照系统1.4.1 光线跟踪与光能传递1.4.2 Light Tracer全局光照系统1.4.3 Radiosity全局光照系统1.5 高级灯光编辑1.5.1 光线跟踪场景灯光1.5.2 全局光照场景灯光习题第2章 摄像机2.1 摄像机类型2.2 摄像机参数2.2.1 Parameters 展卷栏2.2.2 Depth of Field Parameters 展卷栏2.2.3 Motion Blur Parameters 展卷栏2.3 镜头动作2.4 摄像机跟踪与匹配2.4.1 摄像机匹配帮助对象2.4.2 摄像机匹配程序2.4.3 摄像机追踪程序2.4.4 摄像机匹配范例习题第3章 环境特效3.1 环境和效果编辑器3.1.1 环境编辑选项卡3.1.2 效果编辑选项卡3.2 大气效果3.3 场景特效制作范例习题第4章 粒子与群组动画效果4.1 粒子系统4.1.1 概述4.1.2 粒子系统功能4.1.3 Particle View (粒子视图) 4.2 空间扭曲4.2.1 Forces (动力空间扭曲) 4.2.2 Deflectors (导向空间扭曲) 4.2.3 Geometric/Deformable (几何/变形空间扭曲) 4.2.4 Modifier-Based (基本编辑空间扭曲) 4.2.5 reactor (反应器空间扭曲) 4.3 Particle Flow 粒子流动画范例4.4 After Blum 粒子动画范例4.5 群组动画效果4.5.1 创建螃蟹聚集的群组动画4.5.2 利用粒子创建群组动画习题第5章 视频合成效果5.1 视频合成编辑器5.1.1 概述5.1.2 视频合成工具栏5.2 创建与执行事件5.3 视频合成特效5.4 视频合成范例5.4.1 宇宙舰队5.4.2 蜡烛燃烧效果习题第6章 渲染输出6.1 渲染输出设置6.2 渲染器6.3 mental ray 渲染器使用范例6.4 渲染到纹理6.5 网络渲染习题

<<三维动画特效>>

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>