

## <<3ds max 6动画范例创作>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max 6动画范例创作手记>>

13位ISBN编号：9787302110637

10位ISBN编号：7302110638

出版时间：2005-8

出版时间：清华大学出版社

作者：马存伟，徐贺 编著

页数：337

字数：513

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>

## <<3ds max 6动画范例创作>>

### 内容概要

本书是3ds max 动画制作的高级范例教程，内容涵盖了模型、材质、灯光、纹理和动画等多个模块，以动画模块为主，以其他模块为辅，深入浅出地介绍了多个广告模型标版以及片头的制作全过程。极为难得的是，书中的范例虽有一定难度，但讲解的方法易于接受，便于操作，适于应用，透视3ds max 动画制作的多种技巧，使制作动画如探囊取物。

这是一本实用的、专业的和经典的专业读物，面向有一定3ds max 基础的3D酷爱者、广告设计人员、3D动画师和3D游戏开发者。

我们希望本书能成为制作3D动画的参考书，也希望它能帮助读者赢得3D动画设计制作的大奖。

## &lt;&lt;3ds max 6动画范例创作&gt;&gt;

## 书籍目录

入门篇	第1章 3ds max 6系统初识	1.1 什么是三维动画	1.2 制作动画的一般流程	1.2.1
建模阶段	1.2.2 制作材质阶段	1.2.3 摄像机的设置	1.2.4 灯光的设置	1.3 3ds
max 6快速入门	1.3.1 启动3ds max 6	1.3.2 认识工作界面	1.3.3 视图区	1.3.4
菜单栏	1.3.5 工具行	1.3.6 状态行与提示行	1.3.7 动画时间控制区	1.3.8 命
令面板	1.3.9 视图控制区	第2章 动画制作基础	2.1 动画制作的基本常识	2.1.1 基
本概念	2.1.2 动画调试的方法	2.2 动手制作	2.2.1 创建山脉对象	2.2.2 创建文
字对象	2.2.3 创建摄像机	2.2.4 动画的设定	2.2.5 设置材质	2.2.6 粒子系统
的添加	2.2.7 渲染输出	2.3 相关材质变换知识点介绍	2.3.1 材质的制作流程	
	2.3.2 材质贴图动画的设置	第3章 基本动画物体造型	3.1 制作五角星	3.2 标版文字的制作
作	3.3 水龙头的制作	3.4 百事可乐标志	3.5 使用影像追踪法制作广告标志	3.6 可
乐罐	第4章 真实的材质效果	4.1 玻璃质感	4.2 黄金质感	4.3 颗粒金属质感
	4.4 银色金属质感	4.5 包装盒效果的表现	4.6 水面效果的表现	4.7 制作逼真的水果
冰块质感	4.8 冰块质感	第5章 灯光与摄像机动画	5.1 绚丽的光芒——体积光效果	5.1.1 创建文字与灯光
	5.1.2 设置动画	5.2 中华第一楼进阶篇	第6章 场景特效动画的制作	6.1 飘雪
礼花	6.2.1 创建粒子系统	6.2.2 设置特效	6.3 燃烧的火焰	6.4 粒子流效果
山中云雾	6.5.1 制作山脉	6.5.2 设置环境	6.6 探照灯	6.6.1 制作背景
	6.6.2 设置体积光	6.6.3 记录动画	6.7 星光闪烁	6.7.1 创建粒子系统
	6.7.2 设置背景	6.7.3 为粒子设置特效	6.8 香烟	6.8.1 制作烟缸
	6.8.2 创建香烟	6.8.3 制作烟雾 .....	第7章 动画技巧点拨综合实例篇	第8章 真实的材质效果
烛火	第9章 摇曳的	第10章 电影特效	第11章 环球播报	结束语

<<3ds max 6动画范例创作>>

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>