

<<学以致用<3DS MAX7+Premie>>

图书基本信息

书名：<<学以致用<3DS MAX7+Premiere Pro动画与广告创意典型实例教程>(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787508428321

10位ISBN编号：7508428323

出版时间：2005-5-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：贾君琳

页数：340

字数：499000

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>

<<学以致用<3DS MAX7+Premie>>

内容概要

3dsmax是当今运行在PC机上最畅销的三维动画和建模软件，为影视和广告制作人员提供了强有力的工具，3ds max 7是Discreet公司目前推出的最新版本。

Premiere Pro也是著名的后期影视处理利器之一，本书是针对3dsmax7和PremierePro的基础应用而撰写的一本入门级教材。

本书通过51个经典动画实例详细介绍了3dsmax动画制作的各种功能和使用技巧，包括动画基础、运动控制器、环境与效果控制、高级动画制作和动画综合以及PremierePro后期处理等内容，读者朋友可以从中学学习动画制作的技巧和多种表现手法。

此书内容由浅入深，每个实例都针对特定的功能和使用技巧，知识点与操作紧密结合。

本书既适合作为3dsmax的入门教材，也适合有一定经验的读者参考使用。

本书配套光盘提供了书中所有实例的源文件、动画文件及实例效果图，读者可参考学习。

书籍目录

丛书序前言第1章 动画制作基础 第1课 简单运动控制——栏目片头 第2课 运动控制器初步——时钟
第3课 修改器初步——弹跳水晶 第4课 粒子系统初步——雪景 第5课 轨迹窗的使用——摆球 第6课 滤镜特效初步——流星 第7课 摄像机视图的应用——迷宫第2章 运动控制器 第8课 音频控制——横空出世 第9课 路径控制器——文字切割 第10课 路径控制器——顽皮的星星 第11课 旋转控制器的应用——电风扇 第12课 Look at控制器——钻石 第13课 函数表达式——挂钟动画 第14课 Moise修改器——烟雾 第15课 Path Deform修改器——文字生成 第16课 轨迹窗的使用——跳跃的球 第17课 角色动画——弹跳娃娃 第18课 角色动画——蝴蝶第3章 环境与效果控制 第19课 利用材质制作动画——放大镜 第20课 粒子系统动画——圣坛 第21课 粒子系统的使用——喷泉 第22课 大气环境的应用——油灯 第23课 场景动画——节日礼花 第24课 光影效果——MTV片头效果 第25课 材质变换——魔幻水晶球 第26课 体积光的应用——足球第4章 高级动画制作 第27课 正向运动控制——机械手臂 第28课 反向运动控制——探测器 第29课 布尔运算动画——消失的星球 第31课 动力学系统——弹跳小球 第32课 Reactor控制器——布匹 第33课 Flex修改器制作——旗帜 第34课 变形器的使用——瀑布 第35课 空间扭曲的使用——瀑布 第36课 空间扭曲的使用——药丸第5章 动画综合 第37课 光影效果的表现——霓虹广告牌 第38课 复杂动画过程——炸弹 第39课 镜头的变化和切换——电影放映机 第40课 综合应用——台球 第41课 动画创意——大漠飞沙 第42课 复杂动画——海底世界（一） 第43课 复杂动画——海底世界（二） 第44课 复杂动画——宇宙飞船 第45课 复杂动画——机械人（一） 第46课 画面变形效果——电脑播放第6章 后期处理 第47课 复杂动画——机械人（二） 第48课 运动效果——翻页相册 第49课 复合运动效果——展开画卷 第50课 字幕动画——环形动态字幕 第51课 过渡效果——3DS MAX作品展示

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>