

<<3ds max 7动画建模与高级>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7动画建模与高级渲染>>

13位ISBN编号：9787111173489

10位ISBN编号：7111173481

出版时间：2005-9

出版时间：机械工业出版社

作者：彭超

页数：349

字数：552000

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 7动画建模与高级>>

内容概要

本书是专为想在较短时间内学习并掌握三维动画制作软件3ds max的使用方法和技巧的读者而编写的实用教程，以3ds max建模和渲染功能的介绍为主，通过循序渐进的多个实例，全面系统地学习三维高级建模和渲染技术。

本书共12章。

第1章和第2章主要介绍了CG技术和3ds max的工作方式；第3~12章分别通过“聚焦高脚杯”、“唯美咖啡”、“茶壶激光透色”、“工作台静物”、“弯月刀”、“zippo打火机”、“reactor动力学”“卡通小恐龙”和“盔甲小战士”等实例对3ds max7的工作流程进行了详细讲解，让读者迅速掌握制作动画模型的方法和规律。

另外，本书的渲染器主要使用Scanline扫描线、Brazil渲染器和mental ray渲染器。

本书内容丰富、范例经典、强调应用、针对每个实例，均进行了技术专题讲解，并由此给出举一反三的思路引导，便于读者掌握应用技巧和开阔设计思路；光盘内容丰富实用，可提高学习效率，做到事半功倍。

本书特别适合作为高等美术院校动画专业教材及供三维动画爱好者入门与提高使用，也适合作为社会办学、大中专院校的辅助教材。

<<3ds max 7动画建模与高级>>

作者简介

彭超，毕业于哈尔滨师范大学艺术学院，进修于北京电影学院，99年创办哈尔滨子午数码影视公司，现在哈尔滨大学影像传播学院任教。

其作品多次参加全国电视形象设计作品展，并获得动画组的“一等奖”、“优秀广告奖”和“十佳多媒体奖”，为哈尔滨有线电视台制作整体栏目

<<3ds max 7动画建模与高级>>

书籍目录

第1章 概述 1.1 CG在影视中的应用 1.2 工作流程 1.3 其他3D技术 1.4 本章小结第2章 基础知识 2.1 3ds max7的简介 2.2 3ds max7系统要求 2.3 3ds max7启动与关闭 2.4 3ds max7界面布局 2.5 3ds max7模型制作简介 2.6 3ds max7动画调节简介 2.7 3ds max7特效简介 2.8 3ds max7渲染简介 2.9 本章小结第3章 聚焦高脚杯 3.1 模型制作 3.2 材质和灯光 3.3 mental ray渲染器设置 3.4 后期画面饰 3.5 技术讲解 3.6 本章小结 3.7 思考题 3.8 举一反三第4章 唯美咖啡 4.1 模型制作 4.2 材质的设置 4.3 Brazil渲染器设置 4.4 后期画面修饰 4.5 技术讲解 4.6 本章小结 4.7 思考题 4.8 举一反三第5章 茶壶激光透色 5.1 建立场景 5.2 建立灯光 5.3 设置材质一 5.4 设置材质二 5.5 技术讲解 5.6 本章小结 5.7 思考题 5.8 举一反三第6章 工作台静物 6.1 静物模型制作 6.2 灯光与材质 6.3 Brazil聚焦设置 6.4 后期画面修饰 6.5 技术讲解 6.6 本章小结 6.7 思考题 6.8 举一反三第7章 弯月刀 7.1 模型制作 7.2 材质与灯光 7.3 mental ray渲染器设置 7.4 后期画面修饰 7.5 技术讲解 7.6 本章小结 7.7 思考题 7.8 举一反三第8章 zippo打火机 8.1 火机心模型制作 8.2 火机外壳模型制作 8.3 灯光与材质 8.4 渲染与后期画面修饰 8.5 技术讲解 8.6 本章小结 8.7 思考题 8.8 举一反三第9章 reactor动力学第10章 卡通机器狗第11章 卡通小恐龙第12章 盔甲小战士附录

<<3ds max 7动画建模与高级>>

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>