第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 7动画设计实录>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7动画设计实录>>

13位ISBN编号：9787121017704

10位ISBN编号：7121017709

出版时间：2005-10

出版时间：电子工业出版社

作者：李宁

页数：397

字数：653

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

本书以CG角色的制作为主线，辅以材质、脚本、渲染等技术的讲解，带领读者由浅入深地进入高级角色设计和动画的核心地带。
在总体结构上，本书分为准备篇、实战篇和动画篇。
其中：准备篇包括3ds max 7新特性、Mental Ray渲染器、Particle Flow（粒子流）等内容的学习；实战篇则包括了卡通角色、虚拟生物和人体模型3个逐渐深入的角色制作课题；动画篇则以Character Studio内容的学习为主。
3大篇共13章，均提供了相应实例的详细制作过程，陪伴读者提高技能，进入角色制作的殿堂。
随书光盘为书中实例源文件、效果图和部分材质。
　本书可帮助3ds max的用户学习设计与制作动画，无论是初学者还是中高级用户，都能从本书中得到有用的技术并受到启发。

书籍目录

准备篇　第1章 3ds max 7新功能与新特色　1.1 界面简介　1.1.1 标题栏　1.1.2 菜单栏　1.1.3 工具栏　1.1.4 命令面板　1.1.5 动画控制区　1.1.6 视图控制区　1.1.7 信息栏　1.1.8 提示栏　1.2 新版本功能介绍　1.2.1 结构示意图（Schematic View）　1.2.2 Particle Flow粒子系统　1.2.3 渲染器Mental Ray 3.3　1.2.4 顶点色绘制（Vertex Paint）　1.2.5 镜像皮肤的权重值　1.2.6 样条线/面片建模工具　1.2.7 Unwrap UV：Relax工具　1.2.8 Shell修改器　1.2.9 “滴状”变形球网格：Blobmesh　1.2.10 Reactor 2虚拟替身：Rag Doll　1.2.11 Edit Poly Modifier（多边形编辑修改器）　1.3 本章小结与思考　第2章 数码雕塑家—3ds max基础建模　2.1 3ds max的几种建模方法　2.1.1 NURBS建模　2.1.2 Patch建模　2.1.3 Surface建模　2.1.4 Mesh建模　2.2 Editable Poly基础建模　2.2.1 建模的基本要素　2.2.2 Editable Poly的常用命令　2.2.3 国际象棋的建模　2.3 本章小结与思考　第3章 超级渲染器—Mental Ray　3.1 基本面板和参数　3.1.1 Mental Ray基本介绍　3.1.2 Mental Ray基本面板和参数　3.2 Mental Ray的使用　3.2.1 全局光照（Global Illumination）　3.2.2 焦散（Caustic）　3.2.3 最终聚集（Final Gather）　3.3 国际象棋的渲染　3.4 本章小结与思考　第4章 粒子巨匠—Particle Flow　4.1 Particle Flow的基础操作面板　4.1.1 Particle View视图构成　4.1.2 Particle View的基本操作　4.2 Particle Flow事件操作器　4.2.1 主要操作器　4.2.2 次要操作器　4.2.3 测试　4.2.4 预设粒子流　4.2.5 数字地球的制作　4.2.6 雨中的挡板　4.2.7 吹泡泡　4.3 本章小结与思考实战篇　第5章 卡通造型　5.1 泥塑小猪的建模　5.1.1 头部模型　5.1.2 身体模型　5.2 泥塑小猪的材质及实景合成　5.2.1 材质制作　5.2.2 实景合成　5.3 本章小结与思考　第6章 史前暴龙　6.1 暴龙的诞生　6.1.1 头部的创建　6.1.2 身体的创建　6.2 暴龙复活　6.2.1 材质制作　6.2.2 骨骼制作　6.3 本章小结与思考动画篇

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