

<<3ds Max 8三维角色制作培训讲>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 8三维角色制作培训讲座>>

13位ISBN编号：9787502766771

10位ISBN编号：7502766774

出版时间：2007-2

出版时间：海洋出版社

作者：子午数码影视动画 编

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

角色设计与制作是动画专业的必修课。

本书是一部专门介绍三维角色设计与制作的专著。

本书的作者长期在一线从事三维动画制作和教学工作，积累了丰富的实践经验。

从易教易学的实际目标出发，用丰富的范例、图文并茂、边讲边练的方式，对三维角色制作基础，卡通动物造型如陶瓷玩具鸟、卡通小蚂蚁，科幻类造型如侏罗纪飞龙、侠影之谜的蝙蝠侠，写实人物造型如肌肉男人身体、CG女孩，卡通人物造型如卡丁宝宝以及游戏角色造型的具体制作过程进行了生动细致、淋漓尽致地描述，旨在将最核心的技术与最快捷的技巧传达给每一位读者，将经验融入到技术之中，使读者边阅读、边动手制作，层层递进，逐步达到专业三维角色设计师的完美境界。

本书由9章构成，以案例教学为主，重点培养三维建模能力。

内容精练，步骤清晰，图文并茂，条理性强，学习轻松，容易上手；范例典型，重点突出，技术分析透彻，可操作性和实用性极强；片长270分钟的直观的视频教学演示，大大降低学习难度；每章附有思考题和课堂训练，讲练结合，方便教学和自学，使读者课后轻松上手、举一反三、融会贯通。

配套光盘内容包括：13个典型范例制作的全程视频讲座，练习素材和源文件。

本书不但是高校动画专业的优秀教材，同时也是动画公司创作人员和三维动画爱好者实用的自学指导书。

书籍目录

- 第1章 三维角色设计基础 1.1 人体结构关系 1.1.1 人体比例 1.1.2 人体骨骼与肌肉
1.1.3 头部结构和五官的表现 1.2 创作工具 1.3 本章小结 1.4 思考题
- 第2章 用基本体和FFD修改命令创建陶瓷玩具鸟 2.1 面部模型制作 2.2 四肢模型制作 2.3 材质设置 2.4 灯光与渲染 2.5 本章小结 2.6 思考题 2.7 课堂训练
- 第3章 卡通小蚂蚁 3.1 蚂蚁头部模型制作 3.2 蚂蚁身体模型制作 3.3 蚂蚁腿部模型制作 3.4 蚂蚁手臂模型制作 3.5 渲染输出 3.6 本章小结 3.7 思考题 3.8 课堂训练
- 第4章 用多边形网格创建侏罗纪飞龙 4.1 飞龙头部雏形制作 4.2 飞龙头部细节制作 4.3 Photoshop贴图制作 4.4 飞龙头部材质调整 4.5 本章小结 4.6 思考题 4.7 课堂训练
- 第5章 侠影之谜的蝙蝠侠 5.1 头部模型制作 5.2 身体模型制作 5.3 材质与贴图设置 5.4 胡须制作 5.5 骨骼与动作 5.6 灯光与渲染 5.7 Photoshop后期处理 5.8 本章小结 5.9 思考题 5.10 课堂训练
- 第6章 用编辑多边形命令创建肌肉男人身体 6.1 男人身体雏形制作 6.2 肌肉模型制作 6.3 胳膊模型制作 6.4 对称并光滑完整模型 6.5 本章小结 6.6 思考题 6.7 课堂训练
- 第7章 游戏角色 7.1 头部模型制作 7.2 身体模型制作 7.3 绘制并编辑游戏角色贴图 7.4 角色骨骼制作 7.5 本章小结 7.6 思考题 7.7 课堂训练
- 第8章 用曲面修改创建CG女孩 8.1 女孩模型制作 8.2 Painter 3D制作uV 8.3 用Photoshop进行头部贴图制作 8.4 编辑头部贴图坐标 8.5 眼睛模型与材质的制作 8.6 眼睫毛模型与材质的制作 8.7 头发模型与材质的制作 8.8 灯光与渲染 8.9 本章小结 8.10 思考题 8.11 课堂训练
- 第9章 卡丁宝宝 9.1 宝宝模型制作 9.2 卡丁车模型制作 9.3 材质与贴图设置 9.4 骨骼与动画调节 9.5 本章小结 9.6 思考题 9.7 课堂训练

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>