

<<火星时代动画技术精粹 >>

图书基本信息

书名：<<火星时代动画技术精粹 >>

13位ISBN编号：9787900107008

10位ISBN编号：7900107002

出版时间：2002-10-1

出版时间：北京科海电子出版社

作者：董慧,郭伟,钱奕,张淼,黄峻,黎明,余跃海,李伟

页数：310

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>

<<火星时代动画技术精粹 >>

内容概要

本套教材是取材于火星时代动画网 (<http://www.hxsd.com.cn>) 的经典教程合集, 全部由网站上的制作高手编写, 包括20多位海内外各个行业的精英。

涉及的软件主要是3ds max三维动画制作软件和After Effects后期合成软件, 还兼顾了其它如Maya、Xsi、Combustion、Rhino等软件。

选题倾向于效果的表现, 包括FinalRender、Vray、Brazil、Entropy等3ds max高级渲染器的全面学习, Maya高级渲染器Mentalray的学习, 3ds max和VIZ4建筑效果渲染表现, 材质贴图色彩等理论与实际结合的深入探讨, 3ds max、Rhino和Xsi复杂曲面模型的创建, 数字化影视基础概念, 数十个After Effects合成特效的制作实例等。

作者包括: 狒狒、donghui、静戈、若苗、紫苑、carmack、Escargot、omgea、QY、Amiao、It1978、summerraygl、若然、hqc、猪脑袋、sumatra、raindragon、gjh、mayax、只为你绽放、Izpowell、方恨少anthony1016、A-YJT、qZEPHYER、Crack、柳树、archdream。

内容包括:

配套全彩手册300页, 包含70多个三维和合成制作实例。

光盘提供书中实例的资源文件和FinalRender、Vray、Brazil三个max渲染器教学录像。

全套教材由王琦电脑动画工作室策划, 选题注重实际的工作应用, 内容含量巨大, 非常适合三维动画和后期合成人员使用。

书籍目录

教材介绍光盘说明彩色检索目录第1章 3ds max部分 1.1 3ds max渲染器深度研究 1.2 质感 1.3 建模第2章 Maya部分 2.1 如何用Maya做足球 2.2 Maya的动力约束(Dynamic Constraints) 2.3 玩转MR FOR MAYA全局化(参数详解) 2.4 材质的制作第3章 Xsi部分 3.1 Soffimage/XSI流线手机建模 3.2 香水瓶建模 3.3 Xsi制作真实的矿泉水瓶第4章 影视合成部分 4.1 数字化影视基础概念 4.2 After Effects 4.3 其它第5章 显卡加速部分 5.1 用RivaTuner挖掘nVIDIA显卡的潜力 5.2 耕升220T、2200T显卡简介及问题解决 5.3 三维动画专用显卡的选择

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>