

<<飚三维>>

图书基本信息

书名：<<飚三维>>

13位ISBN编号：9787801727121

10位ISBN编号：7801727126

出版时间：2006-9

出版时间：兵器工业

作者：李宇宁

页数：286

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

动画师进阶学习手册与初级动画师学习手册和高级动画师学习手册是姐妹篇，它是《飚三维》动画师培训系列教案中肩负责任最重大的一个环节，它在本系列教案中起到承上启下的作用，它存在的目的非常直接——为了满足初学三维动画软件用户，因自身水平的提高，迫切需要更全面、更专业的教案需要。

比起前两部动画师学习手册而言，本书具有更大的优点。

本书最大的特点是：书中的实例不但全是由一线的制作人员结合自身的强项写成，而且在这套教材中读者将看到更多、更全面、涉及范围、囊括知识点更多的案例，其中的部分案例曾经是商业作品，还有一部分案例由于知识点的新颖、技术前沿曾刊登在国内首屈一指的专业CG杂志上。

本书中大部分的案例依然保持动画师系统学习手册的一贯思路——将飚三维影视动画制作培训基地实际培训教案集结出版。

本书中的案例是动画学校的中级班课程，现将其中具有代表性的实例公布与广大三维爱好者分享，以减轻自学三维软件用户学习的难度。

在教程的编写过程中，不但讨论了相关的技术，而且也将日益完善的培训理念向所有需要进阶的用户实施潜在的方向性指导。

随书配套光盘的内容为书中实例所需的部分场景模型和贴图以及视频演示文件。

书籍目录

- 第1章 曲线与几何体综合建模实例 1.1 矩形与倒角长方体制作椅子模型 1.2 柱体与二维曲线生成打气筒 1.3 弧线与胶囊体制作日记本模型 1.4 导角长方体、弧线、柱体制作箱子 1.5 综合实例——圆规建模 第2章 基本几何体综合建模 2.1 柱体和球体制作台灯模型 2.2 长方体与平面模型生成梯子 2.3 锥体、球体、长方体制作花朵模型 2.4 长方体、油桶、圆形实现剪刀模型 第3章 可编辑多边形建模 3.1 鼠标建模 3.2 手套建模 3.3 音箱建模 3.4 鞋子建模 第4章 修改命令建模技法 4.1 圆锥和FFD制作球拍 4.2 倒角与shell制作打火机模型 4.3 柱体与布尔运算实现叉子模型 4.4 形体合并命令制作磁盘模型 4.5 噪波命令实现珠宝建模 4.6 贴图置换命令制作真实的草莓 第5章 质感篇 5.1 不锈钢材质的模拟 5.2 铁片质感的表现技法 5.3 颜料材质和纸纹材质的实作 5.4 模拟硬塑料效果 5.5 塑料盒与木制纹理的表现 5.6 表盘贴图的绘制过程精讲 5.7 反光材质的光盘面表现 5.8 文件贴图制作葡萄的叶子 5.9 汽车轮胎漆皮效果的模拟 5.10 使用贴图再现羽毛效果 5.11 刷子毛的质感表现(材质贴图UV展开) 5.12 纸牌质感的表现 5.13 植物纹理实做 第6章 关键帧设置——小球跳动动画 第7章 character studio制作角色跑动动画 7.1 匹配骨骼模型 7.2 为模型进行蒙皮 7.3 制作一段跑步的动画 第8章 高级动画——角色打高尔夫球 8.1 创建方块人物模型 8.2 为模型匹配骨骼 8.3 制作一段打高尔夫球的动画 第9章 马奔跑动画 9.1 匹配马骨骼 9.2 为模型实施蒙皮 9.3 制作一段马奔跑的效果 第10章 特效动画——智能箭阵 10.1 制作箭模型 10.2 利用粒子代替箭模型 10.3 制作攻击暴龙动画 10.4 制作箭摆动与破碎动画 第11章 牵牛花制作综合实例 11.1 制作牵牛花花瓣模型 11.2 制作花托模型 11.3 制作花蕊模型 11.4 花瓣的材质贴图 11.5 树枝的建立 11.6 墙面的创建 11.7 叶子的创建与贴图 11.8 最后场景中灯光与材质 11.9 艺术课堂 第12章 建筑效果表现综合实例 12.1 起初楼房的制作 12.2 窗户的制作 12.3 另一栋楼房的建立 12.4 利用贴图制作楼房 12.5 鼓楼的模型制作 12.6 鼓楼材质与钟的制作 12.7 最终场景的制作 12.8 艺术课堂 第13章 军装建模教程 13.1 军衣的制作 13.2 制作上身的物品 13.3 衣架的建立 13.4 墙面的创建 13.5 艺术课堂 第14章 画室一角 14.1 利用动力学完成布料模型 14.2 布料的褶皱效果制作 14.3 制作画架支柱 14.4 画架的建立 14.5 画板的建立 14.6 建立凳子的模型 14.7 墙面的制作 14.8 灯的建立 14.9 艺术课堂 第15章 室内写实效果的表现 15.1 教师墙壁的制作 15.2 窗户的制作 15.3 教室的制作 15.4 粉笔与粉笔盒的建立 15.5 艺术课堂 第16章 游戏场景实作——城堡模型 16.1 城堡地基的制作 16.2 城堡的背景柱体模型制作 16.3 城堡装饰柱体的制作 16.4 制作城堡悬挂石柱模型 16.5 制作城堡通道与阶梯模型 16.6 制作石墩模型 16.7 为每个模型展开UV贴图 16.8 在Photoshop里绘制材质 16.9 灯光的建立

编辑推荐

《飚三维3ds max8动画师进阶学习手册》中的案例是动画学校的中级班课程，现将其中具有代表性的实例公布与广大三维爱好者分享，以减轻自学三维软件用户学习的难度。

在教程的编写过程中，不但讨论了相关的技术，而且也将日益完善的培训理念向所有需要进阶的用户实施潜在的方向性指导。

随书配套光盘的内容为书中实例所需的部分场景模型和贴图以及视频演示文件。

《飚三维》累计销量已达60,000册 CG爱好者依赖的品牌在延续 全书35个经典案例囊括建模、贴图、动画、特效 2张DVD超大容量视频录像光盘 艺术课堂将提高读者的美术基础

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>