

<<3ds Max & ZBrush 游戏与>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max & ZBrush 游戏与动画角色设计教程>>

13位ISBN编号：9787113135164

10位ISBN编号：7113135161

出版时间：2011-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：马晨

页数：426

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 & ZBrush 游戏与>>

内容概要

本书以“基础+范例”理论结合实际的方式。根据编者多年来累积的绘图和创作经验，详细地讲解。T3dsMax、ZBrush、VRay以及Photoshop在游戏与动画角色设计中的应用。随书附赠1张DVD多媒体教学光盘，视频内容包括书中大部分案例的实现过程以及大量素材，以方便读者学习。

本书可作为游戏美术工作者的参考书，适用于动画相关专业的大学生、动画角色设计从业人员和动画设计爱好者。本书也可作为本专科院校艺术类专业和相关专业培训班的教材。

经典图书精心修订版，王者归来，震撼登场！
跨越软件的屏障，高效完成制作任务突出“应用为王”的实践经验传授方式全面详解3dsMax、ZBrush、VRay、Photoshop在游戏与动画角色设计中的综合应用涵盖脊椎动物、爬行动物、人类、异形等。
不同类别的写实角色塑造方案

<<3ds Max & ZBrush 游戏与>>

作者简介

马晨，毕业于山东潍坊电校，从事影视、广告、动画等与CG相关行业，后成为国内著名CG杂志《CG World时代漫游》专职作者，国内首批Autodesk认证工程师，撰写过行业资讯、技术教程等专业文章，出版过图书《3ds Max 7游戏与动画角色的艺术》。
现任北京星团文化传媒有限公司网站运营总监

<<3ds Max & ZBrush 游戏与>>

书籍目录

Chapter 01 基础知识

1.1 3dsMax建模方法

1.1.1 3dsMax常用建模方法

1.1.2 EditablePoly命令面板

1.1.3 OBJ文件的导入和导出

1.1.4 使用3dsMax制作坚强的小球

经验小结

1.2 ZBrush基本功能

1.2.1 笔刷建模和UV贴图

1.2.2 文件的导入和导出

1.2.3 了解DisplacementExporter导出置换贴图

1.2.4 使用Zmapper制作法线贴图

1.2.5 使用ZAppLink绘制贴图

1.3 V-Ray渲染器的使用

1.3.1 V-Ray基础知识

1.3.2 V-Ray材质系统

1.3.3 V-Ray分层渲染

Chapter 02 小丑鱼

2.1 绘制轮廓草图

2.2 使用3dsMax制作小丑鱼模型

2.2.1 使用3dsMax制作雏形

2.2.2 拆分小丑鱼模型的UV坐标

2.2.3 将模型导出到OBJ格式

2.3 使用ZBrush& Photoshop绘制小丑鱼模型的纹理

2.3.1 将OBJ模型导入到ZBrush

2.3.2 雕刻小丑鱼模型的细节

2.3.3 绘制小丑鱼的纹理

2.3.4 导出小丑鱼模型

2.4 使用3dsMax& V-Ray渲染小丑鱼

2.4.1 设置材质和场景

2.4.2 V-Ray渲染输出

Chapter 03 巴西龟

3.1 绘制轮廓草图

3.2 使用3dsMax制作巴西龟模型

3.2.1 使用3dsMax制作雏形

章节摘录

版权页：插图：

<<3ds Max & ZBrush 游戏与>>

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>