

<<光影空间>>

图书基本信息

书名：<<光影空间>>

13位ISBN编号：9787115169303

10位ISBN编号：7115169306

出版时间：2007-12

出版时间：人民邮电

作者：刘刚

页数：524

字数：1040000

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>

<<光影空间>>

内容概要

这是一本全面介绍3ds Max建模、灯光、材质、动画以及渲染技术的教程，采用基本功能结合典型实例的讲解模式，同时还提供了大量的应用型实例，读者通过本书不仅可以掌握3ds Max的专项技术，而且还能获得更多的实战技巧。

全书包含50多个案例，不仅包括具有针对性的技术强化练习，还有众多的应用型案例，比如产品渲染、室内外效果图表现、建筑动画制作等。

本书共有9章，第1章至第4章采用基本功能结合典型实例的讲解模式，主要介绍3ds Max最常用的一些方法和技巧，包括各种建模方法、各种材质的调法、灯光的运用技巧，以及mental ray的使用方法。第5章至第9章通过众多的案例讲述了3ds Max在产品渲染、室内空间表现、建筑效果图制作、建筑动画制作等领域的使用方法。

本书的知识覆盖面非常广，案例包含的领域也比较多，使用的软件除了3ds Max之外，还涉及到VRay、finalRender、mental ray等目前最为流行的渲染器以及后期合成软件After Effects，同时还介绍了一些常用的3ds Max插件(比如Forest插件和SpeedTee插件)。

通过这些案例的学习，读者可以轻松掌握软件的基本操作方法，并用于工作实践。

本书讲解细致，案例可操作性强，非常适合3ds Max初学者学习受用。

另附一张光盘，包含案例素材和源文件，以及多媒体教学录像。

<<光影空间>>

书籍目录

第1章 3ds Max建模技术详解	1.1 3ds Max快速入门	1.1.1 主菜单栏和主工具栏	1.1.2
3ds Max的视图	1.1.3 自定义界面	1.1.4 用户路径设置	1.1.5 单位设置
了解命令面板	1.2.1 创建(Create)命令面板	1.2.2 修改(Modify)命令面板	1.3 基本几何体的创建
1.3.1 创建Box	1.3.2 创建Sphere(球体)	1.3.3 典型实例——创建壁灯模型	1.3.4 创建平面
1.3.5 创建Chamferbox(切角长方体)	1.3.6 创建植物	1.3.7 典型实例——创建一个木桶	1.4 Shape(图形)的创建与编辑
1.4.1 创建Line(线形)对象	1.4.2 创建Ellipse(椭圆)	1.4.3 创建Ngon(多边形)	1.4.4 典型实例——创建倒角文字
1.4.5 典型实例——创建方桌模型	1.5 Edit Spline编辑样条线	1.5.1 编辑样条线顶点	1.5.2 编辑样条线线段
1.5.3 编辑样条线	1.5.4 典型实例——创建花瓶模型	1.5.5 典型实例——创建花盆模型	1.6 创建Compound Objects(复合对象)
1.6.1 Boolean(布尔运算)	1.6.2 典型实例——使用Loft(放样)功能创建灯具模型	1.6.3 创建Terrain(地形)	1.6.4 Scatter(散布)
1.7 多边形建模	1.7.1 编辑顶点	1.7.2 编辑多边形	1.7.3 编辑几何体
1.7.4 典型实例——使用Polygon创建酒杯	第2章 3ds Max材质与贴图	2.1 认识材质	2.1.1 什么是材质
2.1.2 灯光与材质	2.1.3 材质制作的流程	2.2 材质编辑器	2.2.1 什么是材质编辑器
2.2.2 材质编辑器使用	2.2.3 如何打开材质编辑器	2.2.4 材质编辑器构成	2.3 材质的基本参数
2.3.1 设定基本材质	2.3.2 反射高光设置	2.3.3 自发光和透明度设置	2.3.4 明暗器
2.4 材质的贴图通道	2.4.1 漫射贴图通道	2.4.2 透明贴图通道	2.4.3 凹凸贴图通道
2.5 材质的类型	2.5.1 多维材质	2.5.2 双面材质	2.5.3 光线追踪材质
2.5.4 混合材质	2.5.5 典型实例——不锈钢金属材质表现	2.5.6 典型实例——破旧金属材质表现	2.6 mental ray 材质
2.6.1 mental ray 建筑与设计材质	2.6.2 mental ray玻璃材质	2.6.3 mental ray置换材质	第3章 3ds Max灯光
3.1 3ds Max灯光概述	3.1.1 灯光的重要性	3.1.2 灯光在CG创作中的作用	3.1.3 创建灯光的一般流程及布光原则
3.2 3ds Max的灯光类型	3.2.1 创建灯光的一般方法	3.2.2 标准灯光类型	3.2.3 光度学灯光类型
3.2.4 灯光General Parameter(常用参数)介绍	3.2.5 灯光Intensity/Color/Attenuation(强度/颜色/衰减)参数介绍	3.2.6 Spotlight Parameters(聚光灯参数)介绍	3.2.7 Shadow Parameters(阴影参数)介绍
3.3 典型实例——模拟全局光	3.4 典型实例——灯光的投射	3.5 典型实例——三点照明	3.6 典型实例——mental ray太阳光
第4章 3ds Max动画	第5章 3ds Max外挂渲染——finalRender篇	第6章 3ds Max外挂渲染——VRay篇	第7章 VRay室内空间设计与表现
第8章 建筑效果图表现技法	第9章 建筑动画设计与制作		

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>