

<<全视频>>

图书基本信息

书名：<<全视频>>

13位ISBN编号：9787302143703

10位ISBN编号：7302143706

出版时间：2007-2

出版时间：清华大学出版社

作者：李秀霞,黄涛,刘忆慈

页数：339

字数：768

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>

<<全视频>>

内容概要

本书文字部分包含13章，视频部分22个小时，配套3张DVD光盘，案例包含了时尚自行车、名车、军刀、火机、精灵制作，写实人物制作以及场景图制作等。
所有的案例都从建模开始，包含了材质、灯光和渲染的完整过程，各章节由简入深，从头至尾采用实时录像，并同时讲解。

本书内容丰富，既注重作品的技术性，也注重了作品的艺术性，制作流程的完整性以及教学手法的科学性，适用于动画、游戏、建筑效果图制作人员和各类3DS MAX用户及爱好者。

书籍目录

第1章 3DS MAX软件基础	1	1.1 软件界面	2	1.2 快速入门	5	1.2.1 工序介绍	5	1.2.2 模型器	6	1.2.3 使用材质	6	1.2.4 灯光和摄影机	7	1.2.5 设置场景动画	8	1.2.6 渲染场景	8	1.3 对象方法	9	1.3.2 更换名称和颜色	10	1.3.3 移动、旋转和缩放对象	10	1.3.4 复制与阵列	11	1.3.6 镜像和对齐工具	13																																						
第2章 基础建模	15	2.1 对二维样条线的编辑	16	2.1.1 绘制线	16	2.1.2 Lathe旋转修改器	18	2.2 常用修改器	19	2.2.1 Taper锥化修改器	19	2.2.2 Twist扭曲修改器	21	2.2.4 Bend弯曲修改器	21	第3章 强力建模工具Polygon详解	23	3.1 Polygon建模概况	23	Polygon参数详解	25	3.2.1 Selection卷展栏	25	3.2.2 Edit Vertex命令	26	3.2.3 Edit Edges命令	26	3.3 盘包模型制作	27	3.3.1 制作模型的大体结构	27	3.3.2 加入细节	32	3.3.3 制作拉锁																															
第4章 材质与灯光	43	4.1 材质编辑器简介	44	4.2 材质	45	4.3 贴图	46	4.3.1 2D贴图	46	4.3.2 3D类型贴图	49	第5章 渲染	51	5.1 渲染简介	52	5.2 渲染前的工作	53	5.3 实战 盘包的渲染	55	5.3.2 盘包的材质	57	5.3.3 设置灯光	59	第6章 制作时尚自行车	63	6.1 车轮的制作	64	6.1.2 制作轮胎	65	6.1.3 创建自行车中间的车轴	67	6.1.4 制作车轮钢丝条幅	68	6.2 车架大体结构	72	6.2.2 细致修改车架	74	6.2.3 与前轮叉结合	77	6.3 齿轮组和脚蹬的制作	81	6.3.2 脚蹬的制作	84	6.4 制作自行车龙头和刹车托架	85	6.4.1 制作自行车龙头	85	6.4.2 设置灯光	90	6.6 设置材质	92														
第7章 制作ZIPPO火机	97	7.1 制作ZIPPO火机模型	98	7.1.1 机壳和内胆	100	7.1.3 火机防风罩	103	7.1.4 零部件制作	110	7.2 使用V-RAY渲染ZIPPO	113	7.2.1 基础	113	7.2.2 布置光源和摄像机	115	7.2.3 设置调试GI光照和保存光照贴图文件	117	7.2.4 材质的制作	121	8.1 制作军刀模型	122	8.1.1 刀把的制作	122	8.1.2 刀刃粗模	125	8.1.3 精细刻	125	8.2 场景材质调试灯光设置	135	8.2.1 场景灯光	135	8.2.2 场景配件的材质和刀鞘的皮质材质	138	8.2.4 刀刃材质	139	8.3 Mental ray的灯光和渲染设置	145																												
第9章 卡通玩具兔子模型	150	9.1.1 制作角色头部	150	9.1.2 制作上身	164	9.1.3 制作卡通小手	169	9.2 渲染	171	9.2.1 Brazil渲染器简介	172	9.2.2 卡通兔子渲染	174	9.2.3 PS后期加工	177	9.2.4 使用		第10章 森林小精灵	181	10.1 小精灵模型制作	182	10.1.1 嘴部模型制作	182	10.1.2 鼻子模型制作	188	10.1.4 脸部模型制作	193	10.1.5 头部模型制作	195	10.1.6 耳朵部分模型制作	197	10.2 渲染小精灵	224	10.2.1 了解场景文件	224	10.2.2 设置分层方案	226	10.2.3 合成	233	11.1 身体的制作	234	11.1.1 基本体的制作	234	11.1.2 躯干的制作	241	11.1.3 腿部和	244	11.1.4 手臂和手掌的制作	246	11.2 角色贴图坐标的分配	250	11.3 绘制贴图	254	11.3.1 绘	254	11.3.2 绘制鼻子贴图	257	11.3.3 绘制眼睛贴图	258	11.3.4 完成最后的绘制	260	11.3.5 皮肤材质的调试与渲染设置	266	11.5 毛发的制作	268
第12章 装饰效果图制作	271	12.1 MAX前期制作	272	12.1.1 制作材质和指定坐标	272	12.1.2 导出.lp文件设置	275	12.2 Lightscape渲染	276	12.2.1 置材质	276	12.2.2 初步光能传递	277	12.2.3 调试材质效果	279	12.2.4 重新分配光照和光能传递	282	12.2.5 调整最终材质和渲染	284	12.3 后期处理	288	第13章 名车AUDI TT	291	13.1 建模	291	13.1.2 车头细节切线	306	13.1.3 车后细节切线	309	13.1.4 完成车头细节	309	13.1.5 独立物体	313	13.1.7 车顶细节	314	13.1.8 车头最终细节	315	13.1.9 车身侧面最终细节	321	13.1.11 车顶最终细节	329	13.1.12 车尾最终细节	330	13.2 设置灯光	333	13.3 设置材质	335	13.3.2 其他散件材质	338																

编辑推荐

4大渲染器完美演绎； 8个完整实例涵盖软件核心技术； 国内顶级动画公司主创人员倾力之作； 22小时视频讲解实录 从建模到渲染的每个细节； 50多种具体的创作思路引导读者进入三维高手行列； 完整案例项目：时尚自行车、ZIPPO打火机、超酷军刀、卡通兔子、森林小精灵、写实人物、装饰效果图场景、AUDI TT名车。

<<全视频>>

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>