

图书基本信息

书名：<<3ds max模型与材质渲染应用技法>>

13位ISBN编号：9787113082758

10位ISBN编号：7113082750

出版时间：2007-11

出版时间：中国铁道

作者：赵玲松

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

本书主要针对3ds max 8中文版中的各项重要功能进行了系统的介绍。

内容涉及到建模、材质、灯光、动力学、粒子系统、摄影机、环境、Video Post后期特效以及MAX完全整合进来的布料系统与毛发系统，还针对MAX新功能UVW毛皮展开贴图制作，进行了详细的实例讲解。

本书配套光盘中除了附赠书中所有场景和贴图以外，还赠送了大量制作效果图所需的分类素材文件，供读者在制作效果图时直接调用。

本书可以作为快速提高渲染质量的技术参考书，适合具有一定3ds max 软件使用基础的读者阅读，帮助他们提高实际应用能力；也可供广大影视制作人员、建筑装潢设计人员、工业设计人员使用；同样也适合初学者使用。

本书还可作为高等院校相关专业或社会电脑培训班的辅助教材。

书籍目录

第1篇 建模篇	第1章 三维动画概论	1.1 3ds max 8软件介绍	1.2 硬件和系统配置	1.3 3ds max 8的发展方向和应用领域
	1.3.1 建筑装潢设计	1.3.2 影视片头包装	1.3.3 影视产品广告	1.3.4 影视特技
	1.3.5 工业产品设计	1.3.6 二维卡通动画	1.3.7 三维卡通动画	1.3.8 游戏开发
	1.3.9 网页动画与手机动画	第2章 修改建模	2.1 建模综合简介	2.2 制作苹果、盘子和酒杯
	2.2.1 “车削”修改器	2.2.2 “弯曲”修改器	2.2.3 “锥化”修改器	2.3 制作像框
	2.4 制作冰淇淋效果	2.4.1 “挤出”修改器	2.4.2 “扭曲”修改器	2.5 制作书本模型
	2.6 制作卡通模型上衣	2.7 制作军用掌上电脑	第3章 特殊建模	3.1 创建饼干模型
	3.2 制作床单模型	3.3 制作水滴效果	3.4 制作烟灰缸模型	第4章 面片建模
	4.1 制作灯笼	4.1.1 “横截面”修改器	4.1.2 “曲面”修改器	4.2 创建鸟模型
	第5章 NURBS建模	5.1 制作钢笔模型	5.1.1 如何修复NURBS对象	5.1.2 如何改善性能
	5.2 制作相机模型	第6章 多边形及综合建模	6.1 制作枪体模型	6.2 制作外星人头模型
	第7章 材质综合概述	7.1 材质基础	7.1.1 材质和贴图	7.1.2 3ds max的色彩
	7.1.3 制作材质工作流程概要	7.1.4 材质类型	7.1.5 着色类型	7.1.6 灯光和着色
	7.1.7 选择逼真的颜色	7.1.8 使用贴图来增强材质	7.1.9 将材质应用于对象	第8章 基础材质实例制作
	8.1 制作水与玻璃材质	8.1.1 光线跟踪材质	8.1.2 “光线跟踪基本参数”卷展栏	8.1.3 “光线跟踪器全局参数”卷展栏
	8.2 制作金属材质	8.3 制作黄金材质	8.4 制作陶瓷材质	8.4.1 合成材质
	8.4.2 混合贴图	8.5 制作丝绒材质	第9章 制作特殊材质	第10章 制作UVW贴图
	第3篇 mental ray高级渲染	第11章 mental ray高级渲染综合介绍	第12章 常见效果渲染	第13章 特殊效果渲染
	第14章 高级效果渲染	第4篇 毛发及布料篇	第15章 制作毛发	第16章 制作布料

编辑推荐

《巅峰三维·3ds max模型与材质渲染应用技法》内容全面、实用，结合作者多年实践经验，由浅入深逐个详细解析，帮助读者迅速掌握常用技巧；DVD高清晰多媒体视频教学，银河CG培训学校一线培训讲师全程语音讲解，让读者融入学习现场；赠送《巅峰三维·3ds max模型与材质渲染应用技法》涉及到的MAX素材、工程文件、全部制作资料。

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>