第一图书网, tushu007.com

# <<3ds max学问二合一>>

## 图书基本信息

书名：<<3ds max学问二合一>>

13位ISBN编号：9787113080273

10位ISBN编号：7113080278

出版时间：2007-10

出版时间：中国铁道

作者：创锐设计

页数：261

字数：397000

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

以案例为导向，详细讲解3ds max 8的各种建模、材质、类光以及渲染工具和命令的使用方法。
全书共分为12章，以流畅的语言、清晰的层次和精彩丰富的实例，深入浅出、循序渐进地系统地介绍了复合建模、多边形建模、NURBS建模、标准材质、复合材质、UVW贴图、灯光、粒子系统、轨迹视图、Biped骨骼、Video Post以及Mental Ray渲染器等内容。
全书基础知识、设计理念与操作技巧并重；理论、操作与提高交举，具有很强的实用性和可操作性。
本书十分适用于培训教学和读者自学，也可以作为各类培训班学习三维设计的教材和各级各类学校的案例教材，更是三维设计爱好者首先的自学读物。

## 书籍目录

典型问题索引第1章　复合建模制作蒲公英　1.1　使用车削命令制作短螺丝钉　1.2　利用布尔运算制作螺丝钉十字纹　1.3　使用阵列复制制作螺丝钉球　1.4　使用放样工具制作长螺丝钉　1.5　复制并调整长螺丝钉第2章　多边形建模制作焰火轮　2.1　转换为多边形物体制作轮盘　2.2　使用多边形子层级工具扩展锯齿第3章　NURBS建模制作车轮　3.1　使用NURBS创建工具制作轮胎　3.2　使用车削工具生成轮胎实体　3.3　使用多种NURBS创建工具制作轮毂第4章　为中式家具赋予标准材质　4.1　使用Blinn明暗模式制作高光漆材质　4.2　使用Oren-Nayar-Blinn明暗模式制作面料材质　4.3　使用多层明暗模式制作金属质感材质　4.4　使用各向异性明暗模式制作瓷器材质　4.5　使用半透明暗模式制作玉石材质第5章　为烟缸和烟赋予复合材质　5.1　使用多维子/子对象材质类型制作烟头材质　5.2　使用混合材质制作烟头部分材质　5.3　使用标准材质制作烟嘴部分材质第6章　使用UVW贴图制作女战士面部材质　6.1　应用UVW展开　6.2　镜像复制头部及其UVW贴图　6.3　制作并赋予贴图第7章　使用各类灯光设置室内灯光效果　7.1　利用VRay渲染器初步调节光线　7.2　利用光度学灯光创建室内灯光系统　7.3　渲染出图第8章　使用粒子系统设置火山喷发效果　8.1　使用超级喷射制作火山喷射效果　8.2　使用粒子云制作火山喷发效果　8.3　使用暴风雪制作雪花效果第9章　使用轨迹视图制作动画　9.1　利用轨迹视图制作转动的风扇　9.2　使用自动关键点记录水果盘动画　9.3　使用轨迹视图余缺水果滚动动画　9.4　使用轨迹视图以及粒子陈列制作鸡蛋的动画第10章　Biped骨骼制作角色动画　10.1　使用Biped创建骨骼　10.2　调整模型封套　10.3　设置角色动画第11章　使用VP制作镜头效果　11.1　准备场景文件　11.2　使用VP制作镜头光晕效果　11.3　利用灯光制作镜头效果　11.4　使用Video Post进行渲染第12章　Mental Ray渲染焦散效果　12.1　为焦散效果准备材质和灯光　12.2　使用Mental Ray渲染焦散效果

第一图书网, tushu007.com



## 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