

<<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。

# <<全视频>>

## 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 绘制样条线      | 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  | 32  |                        |     |                 |     |                |     |                |     |                     |     |               |     |                   |     |              |     |              |     |          |     |
| 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 精细刻画上倒齿刃的制作  | 132 | 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 卡通玩具兔子模型制作  | 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 | 177 |
| 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 绘制              | 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             | 292 | 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>