

<<中文版3ds Max 2010技法精粹>>

图书基本信息

书名：<<中文版3ds Max 2010技法精粹>>

13位ISBN编号：9787302239352

10位ISBN编号：7302239355

出版时间：2010-11

出版时间：清华大学出版社

作者：布斯凯

页数：221

译者：涂颖芳

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>

<<中文版3ds Max 2010技法精>>

内容概要

当可以使用几个关键的工具创建出漂亮的画面时，何必花费数月的时间学习3ds max中的每一个按钮呢？

利用3ds max 2010这款出色的软件，我们可以快速地生成逼真的角色、无缝的cg效果、好玩的游戏或高品质的影视内容。

《中文版3ds max 2010技法精粹》一书饮食了许多帮助读者节省时间的技术，本书适合需要快速而又杰出地完成作品的忙碌的专业人士。

《中文版3ds max 2010技法精粹》实用而又不缺乏美感，是一座充满了艺术灵感、省时技巧和步骤化攻略的金矿，它简直就是一本让人爱不释手的生存手册。

随书光盘中包含了讲解各个技巧所使用的场景文件和位图，以及利用camtasia软件录制的教程，michele在这些视频教程中展示了一些技巧性较强的技术。

作者简介

Michele Bousquet是Auto (1esk)认证培训师和world Fest Remi大奖的获得者，她从3dsMax的第一个版本就开始使用这一软件。

Michele曾经担任过Autodesk公司的高级技术顾问，并编写过20多本3dsMaX的相关书籍。

Michele目前就职于TurboSquid.com。

如果您喜欢本书，欢迎您在网络书店发表关于《中文版3dsMax2010技法精粹》的评论。

书籍目录

1 建模 1.1 建模工具 1.2 参考图像 1.3 虚拟摄影棚 1.4 15分钟建好大楼 1.5 围绕贴图进行建模 1.6 使用平面图进行建模 1.7 弯曲的窗帘 1.8 自带武器 1.9 峡谷的建模 1.10 角色的建模 1.11 自定义雕刻 1.12 导入模型 1.13 如何避免一团糟的建模 1.14 样条线的秘密 2 材质和贴图 2.1 “材质编辑器”基本知识 2.2 贴图坐标 2.3 准备纹理 2.4 应用贴纸 2.5 人物、树木和汽车 2.6 多重贴图 2.7 背景贴图 2.8 程序贴图 2.9 渐变混合 2.10 展开贴图 2.11 法线贴图 2.12 给角色贴图 2.13 基本的mentalray材质 2.14 自定义mentalray材质 2.15 块状物、凹凸感和迷人的卷边 3 照明 3.1 照明步骤1-2-3 3.2 室外照明 3.3 室内照明 3.4 阳光明媚的晴天 3.5 太空场景 3.6 mentalray照明 3.7 让照明更上一层楼 3.8 省时省力的“日光”系统 3.9 照明设置的禁忌 4 阴影 4.1 选择阴影类型 4.2 省时省力地创建阴影 4.3 消失的阴影 4.4 发现并解决阴影问题 4.5 阴影表示和线框表示 5 反射 5.1 反射面上的反射效果 5.2 首饰 5.3 镜子 5.4 消失的反射效果 6 玻璃 6.1 白天从户外看到的窗户 6.2 白天从室内看到的窗户 6.3 夜晚和黄昏 6.4 玻璃瓶 6.5 物理学的乐趣 7 动画 7.1 动画入门知识 7.2 让齿轮转起来 7.3 跟随路径 7.4 看向这里 7.5 跳跃的豆子 7.6 经过链接的壁画 7.7 链接到多个对象 7.8 链条 7.9 更新换代的工具 8 角色动画 8.1 biped工作流程 8.2 biped入门知识 8.3 biped的匹配 8.4 蒙皮 8.5 沿着足迹行走 8.6 冲浪 8.7 另类的biped 8.8 跳跃和弯折 8.9 biped传记 9 渲染 9.1 渲染的基础知识 9.2 mentalray渲染 9.3 景深 9.4 透视移动 9.5 动态着色 9.6 渲染巨幅图像 9.7 mentalray的实际定义 10 徽标的处理 10.1 经典样式 10.2 制作3d版徽标 10.3 透视匹配 10.4 剪纸模型 10.5 会飞的碎片 10.6 透过缺口的光线 10.7 环绕球体的文本 10.8 球体的展开 10.9 制作web友好的徽标 11 参数关联 11.1 关联的基础知识 11.2 跟我走 11.3 时间的显示 11.4 旋转的轮子 12 特殊效果 12.1 地面上的裂缝 12.2 视频抠像 12.3 雨点 12.4 变形 附录

媒体关注与评论

“我对本书的第一印象是‘哇！’，而第二印象是这就是参考材料应该具备的写法！
本书图文之间的平衡刚好适合追求视觉效果的人们——充满抱负的3D艺术家必然会爱上本书。
”——Frantic Films视觉特效公司技术总监Borislav “Bobo” Petrov “这本优秀的图书将激发人们更加深入地钻研这款功能丰富的软件。
”——Tangram 3DS公司总经理Stefan Vittori “Michele不仅讲解了该工具本身的作用，还详述了其中的各种功能组合以及它们对完成视觉效果、游戏和设计行业的一些常见任务所起到的重要作用。
”——Autodesk公司传媒娱乐部Garv M.Davis 于2007年获得3ds Max Master大奖 “这一最新的升级版本让我们看到了3ds Max有趣而又敏捷的一面。
Bousquet使用简洁而又美观的教程帮助读者掌握3ds Max的所有重要概念。
”——Trinity动画公司总裁Jim Lammers “除了书中揭露的秘诀和技巧以及很容易遵循的实例，本书使读者在增长见识的同时又享受到了乐趣。
我隆重地向所有水平的3ds Max用户强烈推荐本书。
”——自由数字艺术家Jeff Patton

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>