

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay三维模型与动画制作实战从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115188564

10位ISBN编号：7115188564

出版时间：2008-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：孙强

页数：378

字数：639000

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>

前言

关于本系列图书 感谢您翻开本书。

在茫茫书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您因为担心自己能否做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己是不是应该买一本入门教材而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列，它采用完全适合自学的“教程+实例”和“完全实例”两种编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的DVD多媒体教学光盘包含书中所有实例的视频教程、源文件和素材文件。

希望通过本系列图书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为高手。

自学教程。

书中设计了大量实例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

技术手册。

书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

应用技巧参考手册。

书中把许多大的实例化整为零，让您在不知不觉中学习专业应用实例的制作方法和流程，书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您进行点拨，学到一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业实例效果。

内容概要

本书是“从入门到精通”系列书中的一本。

本书根据使用3ds Max 9进行三维模型与动画制作的特点，精心设计了154个实例，循序渐进地讲解了使用3ds Max 9制作和设计专业三维作品和动画所需要的知识。

全书共分12章，包括基础知识、基础建模、高级建模、材质与贴图、灯光和摄影机、空间扭曲与粒子特效、环境设置与Video Post特效、mental ray高级渲染、基础动画、角色动画、reactor动力学、综合实例等内容。

本书采用完全实例的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，不仅可以作为制作三维动画初中级读者的学习用书，也可以作为大中专院校相关专业及三维动画培训班的教材。

为了方便读者学习，本书附带两张大容量的DVD光盘，包含了书中154个实例的多媒体视频教程、源文件和素材文件。

书籍目录

- 第1章 基础知识 实例1 界面基础 实例2 菜单命令 实例3 工具的使用 实例4 复制与镜像复制 实例5 阵列对象 实例6 组的使用 实例7 对齐对象 实例8 间隔复制对象 实例9 选择方式 实例10 捕捉对象 第2章 基础建模 实例11 挤出——室内平面图 实例12 可渲染线——铁艺栏杆 实例13 倒角——制作立体字 实例14 倒角剖面——制作标志Logo 实例15 车削——创建杯子 实例16 扫过(Sweep)——制作阴阳角线 实例17 基础建模——电脑桌 实例18 扩展几何体——组合沙发 实例19 布尔运算——窗户创建 实例20 布尔运算——台式音响制作 实例21 放样——窗帘 实例22 多截面放样——罗马柱 实例23 放样——太师椅 实例24 缩放变形放样——花瓶 实例25 扭曲变形放样——钻头 实例26 图形合并——象棋 实例27 弯曲——扇子 实例28 锥化——装饰瓶 实例29 壳——花瓶 实例30 晶格——玻璃框架 实例31 FFD修改器——苹果和梨 实例32 FFD修改器——靠垫 实例33 噪波——书 第3章 高级建模 实例34 倒角——门 实例35 挤压、网格平滑——椅子 实例36 按样条线挤压——牛头 实例37 面片建模——床 实例38 曲面建模——水龙头 第4章 材质与贴图 实例39 位图——画框 实例40 平铺——瓷砖墙 实例41 衰减——红血球 实例42 多维子材质——可乐罐 实例43 混合材质——涂鸦墙 实例44 Ink'n Paint材质——房屋 实例45 顶/底材质——雪山 实例46 双面材质——灯罩 实例47 半透明明暗器——蜡烛 实例48 衰减贴图——制作X光效果 实例49 不锈钢金属——瓶 实例50 磨砂金属——瓶 实例51 乳胶漆材质——室内墙面 实例52 大理石材质——室内地面 实例53 陶瓷材质——瓷碗 实例54 木地板材质——室内地面 实例55 木纹材质——衣柜 实例56 玻璃材质——马 实例57 镜子材质——衣柜门 实例58 塑料材质——小装饰品 实例59 布料材质——布 实例60 磨砂玻璃——马 实例61 砖墙材质——拐角墙面 实例62 瓷砖材质——卫生间 实例63 折射——水 实例64 不透明度贴图——植物 实例65 置换贴图——岩石 实例66 VR混合材质——汽车车漆 实例67 输出贴图——钢琴 实例68 瓷器、金属材质——餐具 实例69 玉石材质——玉佛 第5章 灯光和摄影机 实例70 聚光灯——手电筒 实例71 平行光——阳光下的广告牌 实例72 泛光灯——烛台 实例73 泛光灯——壁灯 实例74 灯光阵列——编钟 实例75 点光源 实例76 线光源 实例77 面光源 实例78 光域网 实例79 聚光灯模拟光域网 实例80 天光 实例81 VR天光和阳光 实例82 VR灯光 实例83 灯箱 实例84 天花板灯槽 实例85 摄影机基础 实例86 摄影机运动模糊 实例87 摄影机景深 实例88 VRay球型摄影机 实例89 VRay鱼眼摄影机 第6章 空间扭曲与粒子特效 实例90 FFD圆柱——水滴 实例91 波浪 实例92 涟漪 实例93 爆炸 实例94 喷射 实例95 粒子雪 实例96 超级粒子——喷泉 实例97 粒子阵列 实例98 PF查找目标 实例99 PF繁殖 第7章 环境设置与Video Post特效 实例100 火焰 实例101 雾 实例102 体积光 实例103 镜头效果 实例104 栏包光效1 实例105 夜间车灯1 实例106 景深 实例107 十字星光 实例108 光晕 实例109 太阳 实例110 光效 实例111 栏包光效2 实例112 夜间车灯2 实例113 佛祖 第8章 mental ray高级渲染 实例114 MR全局照明 实例115 MR折射焦散 实例116 MR反射焦散 实例117 MR皮肤材质 实例118 MR玉石材质 实例119 MR金属材质 实例120 MR车漆材质 实例121 MR钢琴漆 实例122 MR景深效果 实例123 MR运动模糊效果 第9章 基础动画 实例124 关键帧动画 实例125 路径动画1 实例126 路径动画2 实例127 路径动画3 实例128 参数动画1 实例129 参数动画2 实例130 参数动画3 实例131 注视约束 实例132 IK、FK动画 第10章 角色动画 实例133 创建骨骼 实例134 调整骨骼 实例135 蒙皮 实例136 创建走路 实例137 创建跑步 实例138 创建跳跃 实例139 调入、保存动画 实例140 动作混合 第11章 reactor动力学 实例141 刚体动力学——砖墙 实例142 刚体动力学——凹面体 实例143 铰链——窗户 实例144 棱面体——窗户 实例145 点到点约束——人偶 实例146 玩具车 实例147 布料 实例148 风力——窗帘 实例149 水 第12章 综合 实例 实例150 台灯的制作 实例151 装饰刀 实

例152 客厅 实例153 室外渲染 实例154 栏目包装

编辑推荐

《3ds Max/Vray三维模型与动画制作实战从入门到精通》设计了154个案例。由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧。同时掌握相应的行业应用知识，非常适合自学。

技术手册。

全书共12章，每一章都是一个专题。

不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且能举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

应用技巧参考手册。

书中把许多大的案例化整为零。

并总结出近100个技巧提示，让您在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和流程。

老师讲解。

超大容量的2张DVD多媒体教学光盘，154个案例的全程同步多媒体语音视频教学就像有一位专业的老师在您旁边讲解一样。

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>