

<<三维动画创作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画创作>>

13位ISBN编号：9787565703935

10位ISBN编号：7565703931

出版时间：2012-4

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：侯沿滨，刘超，张天翔 编著

页数：197

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>

<<三维动画创作>>

内容概要

本书分材质与贴图、UVW贴图与UVW展开、灯光摄影机和渲染、ZBrush、3ds Max之mental ray渲染器五章，内容包括：贴图的应用、UVW贴图等。

<<三维动画创作>>

书籍目录

第一章 材质与贴图

第一节 什么是材质贴图

- 一、色彩
- 二、光滑与反射
- 三、透明与折射

第二节 平板(节点)材质编辑器

- 一、Maya中的应用
- 二、3ds Max中的应用

第三节 精简材质编辑器

- 一、3ds Max中的打开方法
- 二、精简材质编辑器的构成元素
- 三、材质编辑工具
- 四、材质 / 贴图浏览器
- 五、Standard材质的类型
- 六、其他常用材质

第四节 项目实训

- 一、多维 / 子对象材质制作
- 二、Ink'n Paint材质

第二章 UVW贴图与UVW展开

第一节 贴图的应用

- 一、2D贴图
- 二、3D贴图
- 三、合成器贴图
- 四、反射和折射贴图

第二节 UVW贴图

- 一、变换UVW贴图Gizmo
- 二、UVW贴图类型

第三节 UVW展开

- 一、UVW展开
- 二、编辑UVW

第四节 Deep Paint 3D软件

第五节 项目实训：烘焙贴图制作

第三章 灯光摄影机和渲染

第一节 Maya中灯光的设置

- 一、灯光颜色属性与强度属性设置
- 二、灯光照明选项设置
- 三、灯光衰减设置
- 四、灯光特殊属性设置
- 五、聚光灯特殊属性设置
- 六、遮光罩设置
- 七、灯光颜色贴图基本应用

第二节 3ds Max中灯光摄影机的设置

- 一、灯光
- 二、摄影机

第三节 3ds Max中渲染的设置

<<三维动画创作>>

- 一、时间输出
- 二、要渲染区域
- 三、输出大小
- 四、选项
- 五、高级照明
- 六、渲染输出
- 七、指定渲染器

第四节 项目实训

- 一、基础灯光的制作
- 二、室内场景的灯光布局

第四章 ZBrush

第一节 ZBrush的基础知识

- 一、基本视图操作
- 二、ZBrush中模型的导入与导出
- 三、法线贴图和置换贴图的导出(Exporting Normal and Displacement maps)
- 四、GoZ插件转换

第二节 ZBrush4 . O界面详解

- 一、Light Box
- 二、控制视图的按钮
- 三、视图左侧的雕刻按钮
- 四、视图上部的雕刻控制按钮
- 五、Tool面板

第三节 项目实训

- 一、人物头像雕刻
- 二、Alpha的使用

第五章 3ds Max之mental ray渲染器

第一节 3ds Max大渲染器

- 一、mental ray渲染器
- 二、VRay渲染器
- 三、Final Render渲染器
- 四、Brazil渲染器

第二节 mental ray的灯光

- 一、mr区域泛光灯
- 二、mr区域聚光灯
- 三、mr Sky和mr Sun

第三节 mental ray的材质贴图

- 一、Arch&Design
- 二、Car Paint材质
- 三、SSS材质(3S材质)
- 四、Autodesk材质
- 五、mental ray

第四节 mental ray的摄影机

- 一、景深
- 二、运动模糊

第五节 mental ray的渲染

- 一、阴影渲染的参数设置
- 二、天光渲染的参数设置

<<三维动画创作>>

三、室内灯光渲染的参数设置

第六节 项目实训

- 一、SSS材质的制作
- 二、置换贴图的制作

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>