

<<3DS MX应用技巧与常见问题你问我答>>

图书基本信息

书名：<<3DS MX应用技巧与常见问题你问我答>>

13位ISBN编号：9787111125242

10位ISBN编号：711112524X

出版时间：2003-7

出版时间：机械工业出版社

作者：谷为民

页数：258

字数：412000

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>

<<3DS MAX应用技巧与常见问题你问>>

内容概要

本书对3DS MAX的各项功能和使用方法进行了详细介绍，是学习三维动画和建模的必备指导书。全书主要内容包括实际三维模型的建立、灯光源的设置、渲染器的设置、各种实际材质的制作、动画工程中摄像机的使用、对全新动力学引擎的设置等。

本书特点是采用“你问我答”的形式，将在实际工作中遇到的问题展开讲解，深入介绍了如何使用UVW Map和Unwrap UVM对材质进行渲染，快速增加读者对3DS MAX5.0软件的操作能力；内容丰富详实，语言浅显易懂，通过流行的各种3DS MAX插件与软件本身的结合，使读者在不知不觉中学会开发自己的实体模型和构思，学习轻松又有趣；书中用简单的实例结合各种复杂的实际问题讲解，使读者真正体验三维模型创作的乐趣和活学活用的快乐。

适用对象：广大三维设计制作人员、影视动画制作人员、高校三维设计、电脑美术设计专业学生和3DS MAX培训班学生。

书籍目录

出版说明前言第1章 建模的实现 1.1 概述 1.2 基本操作 1.3 旋转体 1.4 怎样在三维中创建有倒角的物体 1.5 凹凸形态的设置 1.6 拓展操作第2章 修改器Modifier的介绍 2.1 修改器Modifier 2.2 Modifier的插件和效果第3章 贴图部分 3.1 基本知识 3.2 对选择的贴图进行编辑 3.3 常用贴图方式和类型第4章 灯光部分 4.1 灯光的知识 4.2 灯光的设置第5章 材质部分 5.1 透明材质的实现 5.2 材质表面的粗糙效果 5.3 各种材质表面的制作第6章 渲染器应用 6.1 3DS MAX自带的渲染器 6.2 V-Ray渲染器 6.3 Brazil r/s渲染器第7章 摄像机部分 7.1 摄像机的基础知识 7.2 摄像机的设置第8章 动画部分 8.1 粒子系统 8.2 动画效果

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>