第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 6范例入门与提高>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6范例入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302099093

10位ISBN编号：730209909X

出版时间：2005-1

出版时间：清华大学出版社

作者：李绍勇,李艳霞

页数：318

字数：509000

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

内容概要

本书按照3ds max 6的功能将书中62个实例划分为初级建模篇、高级建模篇、材质灯光篇、场景特效篇、动画篇和综合实例篇6个部分，每篇的实例在内容上循序渐进，其中既有打基础、筑根基的部分，又不乏综合创新的例子。
本书特点是把3ds max 6的知识点融入到实例中，读者可从中学到基本实体造型方法、复杂形体塑造、实体细节刻画、粒子系统、灯光材质、特殊效果、建筑形体塑造、动画创作以及综合场景设计等常用手法。
本书既适用于建筑设计、产品造型设计、游戏制作、影视制作等领域的专业设计人员，也适用于对计算机图像制作和处理感兴趣的普通计算机爱好者。

<<3ds max 6范例入门与提高>>

书籍目录

第1章 初级建模篇 1.1 扭曲修改--石头 1.2 节点编辑--五角星 1.3 截面建模--酒杯 1.4 维布尔运算--铝合金窗框 1.5 三维布尔运算--建筑中的窗洞与门洞第2章 高级建模篇 2.1 放样建模--窗帘 2.2 面片建模--布料 2.3 NURBS建模--车轮 2.4 光滑网格--烟缸 2.5 地形的制作--丘陵 2.6 字效特技--波浪字 2.7 浮雕效果--浮雕字 2.8 旋转成型--画框 2.9 编辑网格--足球 2.10 阵列复制--环形标题 2.11 弯曲修改--灯笼 2.12 绘制线条--栅栏 2.13 连接命令--哑铃 2.14 挤压修改--楼梯第3章 材质灯光篇 3.1 金属材质的调试 3.2 不锈钢材质的调试 3.3 金属刮擦质感的调试 3.4 地面反射材质的调试 3.5 镂空效果的调试 3.6 真实玻璃质感的制作 3.7 多维次物体材质--包装盒 3.8 光线跟踪材质--冰块 3.9 双面材质--表里不一的盒子 3.10 渐变贴图--背景的制作 3.11 诱人的苹果 3.12 蓝色的湖面 3.13 真实的阴影 3.14 绚丽的光芒--体积光 3.15 灯光投影第4章 场景特效篇 4.1 粒子系统--飘雪 4.2 粒子系统--礼花 4.3 粒子系统--泡泡 4.4 粒子系统--喷泉 4.5 大气环境--山中云雾 4.6 大气环境--探照灯 4.7 风力的使用--香烟 4.8 粒子阵列--消防栓 4.9 火焰特效--燃烧的篝火 4.10 爆炸空间扭曲物--爆炸 4.11 镜头光斑--林中的太阳耀斑 4.12 路径变形与辉光子火花霓虹 4.13 十字亮星特技--星光闪烁 4.14 喷射粒子--下雨啦第5章 动画篇 5.1 影响区域--水面涟漪 5.2 弯曲工具--展开的画 5.3 关键帧动画--弹跳的球体 5.4 路径与粒子系统--火焰拖尾 5.5 光效动画--光影的表现 5.6 柔体动画--坠落的丝绸 5.7 显隐动画--牙膏广告 5.8 粒子与特效--风火轮 5.9 光效动画--文字特效 5.10 涟漪与材质动画--动荡的水面第6章 综合实例篇 6.1 制作吧椅 6.2 室内空间的表现 6.3 三维地球模型动画 6.3.1 使用影像追踪法制作地球模型 6.3.2 制作经纬线 6.3.3 地球陆地材质的制作 6.3.4 流星 6.3.5 飞行路径的设置 6.3.6 摄像机动画的设置 6.3.7 设置辉光 6.4 标版动画--晚间新闻附录 常用快捷键

媒体关注与评论

丛书特色·精选著名流行软件，紧跟版本更新，连续推出配套图书·由入门起步，注重提高，使新手老手都能成为行家里手·根据用户实际使用的需要取材谋篇，着重技术精华的剖析和操作技巧的指点·明晰精练的风格、醒目的步骤提示和生动的屏幕画面使您如临操作现场

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