

<<设计总动员>>

图书基本信息

书名：<<设计总动员>>

13位ISBN编号：9787500674603

10位ISBN编号：7500674600

出版时间：2007-5

出版时间：中国青年

作者：金尚尹

页数：606

译者：蓝婷

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>

<<设计总动员>>

内容概要

全书分为9个Chapter，Chapter 01深入介绍3ds Max的界面构成与各项基本操作，以及二维与三维对象的创建与修改方法；Chapter 02介绍简单模型的创建方法；Chapter 03介绍材质编辑器的主要命令与基本的材质表现方法；Chapter 04介绍灯光和摄影机的属性与使用方法；Chapter 05介绍环境和效果的设置方法，Chapter 06介绍默认渲染器的使用方法，包括光线跟踪和光能传递两种高级照明方法的运用；Chapter 07介绍如何通过多种建模方式制作模型并渲染场景；Chapter 08介绍使用外部渲染器（VRay）制作具有真实感场景的方法；Chapter 09介绍使用关键帧技术和骨骼系统创建动画的方法。

书中全部范例，其初始文件、贴图素材、必要的光域网文件和插件，以及完成后的效果文件均收录在附书光盘中，读者可以随时查阅和学习。

本书从读者角度出发，在内容编排上逐层深入，选取的范例由易到难，对各个菜单和命令均有详细的解释，步骤明晰，讲解精练，辅以丰富的提示信息，非常适合刚刚开始接触3ds Max和对3ds Max有初步了解的读者阅读。

书中一些建模手法和工具使用心得源于作者8年的一线教学经验和对三维设计技术的理解与掌握，因此有一定3ds Max使用经验的读者，也可以从本书中收获经验、得到启迪。

<<设计总动员>>

书籍目录

Chapter 01 3ds Max 入门 Lesson01.3ds Max的界面构成 Lesson02.控制对象 Lesson03.组合对象
Lesson04.隐藏和冻结对象 Lesson05.参数变形工具 (Parametric Deformers) Lesson06.网格编辑修改器 (Mesh Editing) Lesson07.修改二维对象 Lesson08.修改三维对象Chapter 02 创建简单模型
Lesson01.应用Geometry (几何体) 创建 Lesson02.应用Shape (图形) 创建Chapter 03 材质 (Material)
Lesson01.材质编辑器 (Material Editor) Lesson02.UVW贴图 Lesson03.利用Matte/Shadow (无光/投影)
Chapter 04 灯光和摄影机 Lesson01.灯光基础知识 Lesson02.灯光的种类和参数 Lesson03.摄影机基础知识
Lesson04.制作休息室Chapter 05 环境和效果 Lesson01.设置背景颜色和背景图像 Lesson02.体积光
Lesson03.镜头效果Chapter 06 渲染Chapter 07 建模Chapter 08 使用外部渲染器进行渲染Chapter 09 动画

<<设计总动员>>

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>