第一图书网, tushu007.com

<<Inside 3ds max 4完全攻>>

图书基本信息

书名：<<Inside 3ds max 4完全攻略>>

13位ISBN编号：9787502758004

10位ISBN编号：7502758003

出版时间：2002-9

出版时间：第1版 (2002年1月1日)

作者：克米(Kim Lee)

页数：857

译者：周进

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

《Inside 3ds max4完全攻略》是全球著名的Inside系列图书之一。

曾被翻译成多种语言版本在十几个国家出版发行，总销量突破100万册。

由全球多位顶级的3ds max开发与设计制作专家参与编著。
从基础知识和基本概念入手通过大量经典实例系统介绍了3ds max的中高级应用技术：一册在手，3ds max即可完全攻略随书附赠光盘，内含《Inside 3ds max4完全攻略》范例所用素材、max模型文件以及最终效果文件。

第一图书网, tushu007.com

<<Inside 3ds max 4完全攻>>

书籍目录

Part I 新增功能
1 界面的变化
2 建模和材质方面的变化
3 动画方面的变化
4 渲染方面的变化
Part II 制作流程
5 广播电视/电影环境中的工作流程
6 游戏/互动环境中的工作流程
Part III 建模
7 广播电视/电影中的无机物体建模
8 游戏/互动应用中的无机物体建模
9 使用面片方法为广播电视/电影进行有机/角色建模
10 使用箱体方法为广播电视/电影进行有机/角色建模
11 游戏/交互应用中的有机/角色建模
Part IV 装备
12 无机模型装备在电视/电影中的应用
13 无机模型装备在游戏/互动程序中的应用
14 应用于广播电视/电影中的有机/角色模型装备
15 有机/人物模型的装备在游戏/互动程序中的应用
Part V 材质和贴图
16 给救火车赋予材质及贴图
17 小丑的材质/着色/贴图
18 游戏/交互式应用中的材质/材质器和贴图
Part VI 动画
19 摄像机的匹配
20 动画技术
21 粒子效果
22 用脚本描述自定义动画
Part VII 灯光
23 灯光技术在电视/电影中的应用
24 灯光技术在游戏和交互程序中的应用
Part VIII 渲染和合成
25 为合成进行渲染
26 在Combustion中的合成与完成
附录：CD-ROM中的内容

第一图书网, tushu007.com

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