

<<3ds Max核心功能与效果表现>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max核心功能与效果表现>>

13位ISBN编号：9787113104108

10位ISBN编号：711310410X

出版时间：2010-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：徐东升，邓家斌 编著

页数：329

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核心功能与效果表现>>

内容概要

本书在3ds Max众多的知识体系中选取建模、材质、灯光、特效、渲染这五方面内容进行讲解。知识点与实例相结合，前十章分为核心知识讲解与效果表现两大部分，核心知识讲解主要介绍针对该部分内容的基础知识要点；效果表现部分以所学习的知识要点来进行具体的实例制作，配以详尽的步骤和图示，让读者清楚地掌握实际的制作过程。

最后三章的实例部分，通过建模、设置灯光及材质渲染，向读者全面展示制作模型的全过程。

本书适用于热爱3ds Max的初中级读者，精彩的实例可帮助读者全面掌握3ds Max的核心功能。

<<3ds Max核心功能与效果表现>>

书籍目录

第1章 3dsMax建模的核心知识 1.1 从认识模型开始 1.2 复合物体创建的原理 1.3 改变模型外形必需的修改器 1.4 全能的可编辑多边形 1.5 建模核心知识小结 1.6 优秀CG作品赏析——模型部分第2章 3dsMax建模效果表现 2.1 制作橡皮艇模型 2.2 制作电吉他模型 2.3 创建数码摄像机模型第3章 3dsMax材质与贴图的核心知识 3.1 材质质感与参数密不可分 3.2 贴图的重要性和特殊性 3.3 材质与贴图核心知识小结 3.4 优秀CG作品赏析——材质贴图部分第4章 材质与贴图效果表现 4.1 制作光盘表面材质 4.2 制作布满锈渍的容器材质 4.3 制作冰块材质第5章 灯光的核心知识 5.1 3dsMax不同灯光类型 5.2 控制灯光的关键参数 5.3 灯光核心知识小结 5.4 优秀CG作品赏析——灯光部分第6章 灯光效果表现 6.1 室内场景添加灯光 6.2 模拟环境光照 6.3 室外场景添加灯光第7章 特效的核心知识 7.1 模拟大气自然环境 7.2 如何在渲染中添加特效 7.3 特效核心知识小结 7.4 优秀CG作品赏析——特效部分第8章 特效功能效果表现 8.1 为场景添加体积光效果 8.2 制作飞船尾部的火焰 8.3 制作雪山顶部的阳光特效第9章 渲染的核心知识 9.1 了解渲染 9.2 3dsMax高级渲染功能 9.3 渲染核心知识小结 9.4 优秀CG作品赏析——渲染部分第10章 V-Ray渲染器的核心知识第11章 制作魔剑“霜之哀伤”第12章 制作欧式风格卧室第13章 CG场景“树上的走廊”

<<3ds Max核心功能与效果表现>>

编辑推荐

《3ds Max核心功能与效果表现（附光盘）》除五大核心功能讲解外，还穿插大量的提示技巧，均来源于作者在长期工作中使用软件所总结的知识和经验。每个篇幅的综合实例涵盖了各个领域，从工业设计到游戏建模，在最为热门的效果图部分，更是注重实用性，拉近与实际工作的距离，达到就业的要求。附赠超大容量多媒体光盘，学习更轻松，查找更方便。

475分钟、2.5G8超大容量的实例视频讲解，让您对知识点有更深入的认识，1.5GB相关实例素材和源文件，全部免费赠送，多媒体光盘界面简洁.操作方便.可快速找到所需的素材和源文件，实例视频操作翔实、细致.方便初学者快速掌握。

解析五大核心功能 快速掌握表现技法。

<<3ds Max核心功能与效果表现>>

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>