第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, 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；Ch8pter 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。

第一图书网, tushu007.com

<<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

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