

## <<未来设计师>>

### 图书基本信息

书名：<<未来设计师>>

13位ISBN编号：9787801448774

10位ISBN编号：7801448774

出版时间：2005-1

出版时间：中国宇航出版社

作者：程鹏辉

页数：291

字数：445000

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>

## <<未来设计师>>

### 内容概要

本书通过精心设计的127个精彩实例，由浅入深、循序渐进地介绍了3ds max 6.0的基本功能和操作技巧。

全书由11章和1个附录组成，内容涵盖了3ds max 6.0概述、基础建模、基础模型的编辑与修改、高级建模、材质初步、贴图的使用、灯光与摄像机、环境与特效、动画制作、粒子系统与空间扭曲以及后期合成。

本书最大的特色在于每一节的例子都是经过精挑细选，具有很强的针对性，力求让读者通过亲自动手做而掌握基本参数及制作技巧，学习尽可能多的知识。

本书具有知识全面、实例精彩、指导性强的特点，力求以全面的知识及丰富的实例来指导读者透彻学习3ds max各方面的技术。

作者还为读者制作了超媒体光盘，把书中的实例制作过程都制作成动画，读者只需按照光盘中的操作，就可以创作出精美的效果，掌握相关的知识。

本书可以作为3ds max初学者的入门教材，也可以帮助中级读者提高技能，还可以作为中等和高等职业技术院校相关专业或动画培训班的教材。

## &lt;&lt;未来设计师&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章概述 1.1 应用领域 1.2 3ds max 6.0的新增功能 1.3 操作界面 1.4 3dsmax6.0的工作流程举例 1.5 小结  
第2章 基础建模 2.1 基础建模概述 2.2 扩展几何体建模 2.3 二维图形的绘制 2.4 实战训练 2.5 小结  
第3章 基础模型的编辑与修改 3.1 模型的修改概述 3.2 二维造型的编辑 3.3 使用二维造型修改器 3.4 三维造型修改器的运用 3.5 实战训练 3.6 小结  
第4章 高级建模 4.1 复合建模 4.2 多边形建模 4.3 NURBS建模 4.4 实战训练 4.5 小结  
第5章 材质初步 5.1 材质基础 5.2 创建标准材质 5.3 创建复合材质 5.4 实战训练 5.5 小结  
第6章 贴图的使用 6.1 常用的贴图通道 6.2 常用贴图类型 6.3 贴图坐标的应用 6.4 常用材质的制作 6.5 实战训练 6.6 小结  
第7章 灯光与摄像机 7.1 灯光概述 7.2 常用灯光的使用 7.3 应用灯光的技巧 7.4 高级光照 7.5 摄像机的使用 7.6 小结  
第8章 环境与特效 8.1 概述 8.2 创建Fog (雾效) 8.3 创建体积光 8.4 使用火焰效果 8.5 实战训练 8.6 小结  
第9章 动画制作 9.1 动画概述 9.2 关键帧动画 9.3 控制器动画 9.4 层级动画 9.5 实战训练 9.6 小结  
第10章 粒子系统与空间扭曲 10.1 概述 10.2 粒子系统 10.3 空间扭曲 10.4 实战训练 10.5 小结  
第11章 后期合成 11.1 Video Post的应用 11.2 过滤器的使用 11.3 小结  
附录A 3ds max快捷键大全

<<未来设计师>>

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>