

<<3DS MAX古墓遗踪>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX古墓遗踪>>

13位ISBN编号：9787222043473

10位ISBN编号：7222043470

出版时间：2005-2-1

出版时间：云南人民出版社

作者：陈海珊

页数：225

字数：200000

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古墓遗踪>>

内容概要

以简克繁，以易胜难 搭建宏伟的祭坛，雕琢远古的神兽像……这都是3D菜鸟的杰作？

没错！

简单的技巧配合独特的想像，再加上创作思路的引导，轻松练就3D实战经验。

教学实例融汇3DS MAX的知识要点，逐节攀升，彻底粉碎畏惧3D的心理障碍，打通创作任督二脉！

3D学习=玄疑+探险+娱乐 枯燥？

乏味？

难理解？

这种感觉找不到！

神秘的探险过程蕴涵着3D学习的精华知识点和技巧，整个学习充满悬念、惊险和刺激。

环环相扣的疑团里究竟隐藏着什么？

当谜底揭开后，是水落石出般的惊喜！

是惊声尖叫般的刺激！

是意想不到的收获！

3DS MAX 古墓遗踪 配套光盘 神秘莫测的控险经历； 唯美画面如身临其境； 故事角色全程语音讲解。

<<3DS MAX古墓遗踪>>

书籍目录

探险之预备篇 一、什么是三维 二、三维的制作流程 三、三维制作软件 1.小型三维设计软件 2.中型三维设计软件 3.大型三维设计软件第一章 一个地下古祭坛 第一回 一个神奇的工具 1.四个视图 2.上手熟悉一下基本操作 第二回 几何体 1.基本几何体 2.扩展几何体第三回 祭坛 第二章 上古石像 第一回 挤出和斜切的建模方式 第二回 编辑线段 第三回 上古神兽像 第四回 守护神石像 第五回 旋转成型第三章 圣火坛 第一回 放样建模方式 第三回 制作圣火坛(下)第四章 时光机器 第一回 布尔运算 第二回 时光机器的底座 第三回 时光机器的支架 第四回 时光机器的核心部分 第五回 点、面的修改第五章 材质(上) 第一回 认识材质编辑器 第三回 实战 1.祭坛斜坡的材质 2.祭坛的壁刻 3.地面 4.水面 第四回 制作无缝贴图 第五回 贴图通道档案 1.Ambient(阴影)贴图 2.Diffuse(过滤色)贴图 3.Specular Level(高光过度)贴图 4.Glossiness(光泽度)贴图 5.Self-Illumin(自发光)贴图 6.Opacity(透明)贴图 7.Bump(凹凸)贴图 8.Reflection(反射)贴图 9.Refracton(折射)贴图 10.Displacement(置换)贴图第六章 材质(下) 第一回 双面材质 第二回 混合材质 第三回 混合材质的应用 1.山壁的制作 2.金属外壳的制作 3.石头的制作 第四回 多维次物体材质 1.设置多/子材质 2.调用3DS MAX自带的材质库 3.调用其他模型文件的材质 4.为模型指定的贴图坐标 第五回 实战中的小经验 1.发光的小球 2.灵活地利用贴图的纹理 3.粗糙的金属面 4.混合材质之虫漆材质第七章 光影 第一回 泛光灯 1.灯光的基本属性 2.阴影的使用技巧 3.3DS MAX灯光的特性第二回 聚光灯 第三回 天光 第四回 基本灯光布置 第五回 灯光实战 1.背景材质的做法 2.天光投影材质 3.阴影灯 第六回 喷射火焰的做法 第七回 激光棒的做法 第八回 场景的布光第八章 摄像机 1.摄像机的创建 2.焦距 3.剪切平面

<<3DS MAX古墓遗踪>>

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>