

<<3ds max动画技术大全>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画技术大全>>

13位ISBN编号：9787801725936

10位ISBN编号：780172593X

出版时间：2006-3

出版时间：兵器工业出版社

作者：王军

页数：283

字数：430000

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动画技术大全>>

内容概要

本书系统、详实地讲解了3dsmax这一功能强大的三维动画软件，全书按3dsmax的应用原理和制作方法组织内容，结构合理、讲述清晰。

全书采用软件功能讲述与实例制作相结合的互动教学方式，力求使学习者掌握正确学习3dsmax的方法。

配书光盘包含全部实例的源文件、典型实例教学视频、中国古建筑贴图库，是学习者配合本书进行练习的丰富资源。

本书尤其适合3dsmax初学者学习，结合《3dsmax动画技术大全》丛书的动画特效篇和角色篇，可使学习者对3dsmax这一软件进行系统、科学的学习，培养学习的自主性与创新性。

书籍目录

第1章 3ds max基础知识 1 1.1 3ds max简介 2 1.2 工作环境 3 1.3 界面布局 3 1.4 坐标系统 13 1.5 基础操作实例 15 1.6 D5笔记 19第2章 基础建模 23 2.1 3ds max建模综述 24 2.2 基础建模实例 26 2.3 D5笔记 62第3章 材质贴图 65 3.1 材质综述 66 3.2 材质基础 66 3.3 常用材质制作实例 82 3.4 D5笔记 124第4章 灯光与环境 127 4.1 灯光综述 128 4.2 标准灯光基础 128 4.3 典型照明应用实例 138 4.4 摄像机 142 4.5 环境菜单 143 4.6 D5笔记 151第5章 建模实例——汽车制作 153 5.1 模型制作 154 5.2 材质贴图 164 5.3 D5笔记 176第6章 游戏场景设计——皇城 179 6.1 前期规划 180 6.2 场景制作 183 6.3 皇城主体建筑制作 213 6.4 游戏级低网格模型制作 242 6.5 游戏场景材质烘焙 252第7章 效果图制作 263 7.1 Lightscape应用 264 7.2 光域网渲染 280

<<3ds max动画技术大全>>

编辑推荐

本书是一部介绍3ds max动画技术中的场景问题的软件操作指导用书，主要内容包括3ds max基础知识、基础建模、材质贴图、灯光与环境、建模实例、游戏场景设计、效果图制作七个方面，适合三维动画制作爱好者。

<<3ds max动画技术大全>>

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>