

<<精通3ds max 7>>

图书基本信息

书名：<<精通3ds max 7>>

13位ISBN编号：9787302128090

10位ISBN编号：730212809X

出版时间：2006-6

出版时间：清华大学

作者：（美）伯尼（Bonney.S.），（美）安佐文（Anzovin,s.）著，董梁，许萍华 译

页数：628

字数：1024000

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>

<<精通3ds max 7>>

内容概要

本书全面介绍了3ds max 7的功能和特性，循序渐进地演示了如何发挥3ds max 7工具的作用。

本书由一个专业3ds max艺术家小组编写，通过介绍几个项目的制作步骤，传授了如何在实际制作中运用3ds max 7的各种重要功能。

本书中，来自制作前沿的游戏艺术家们展示了他们最为成功的工作流程技术和捷径。

本书配套光盘包含完成本书练习所需要的所有文件，并且在3ds max 7工作流程、角色装配和动画方面，也提供了额外的内容。

作者简介

Sean Bonney, 本书首席作者, 3D艺术家, 曾参与开发了一些重点地区图书馆系统, 目前担任多个游戏工作室的自由设计师, 并在New Riders出版社出版了3本3D著作。

书籍目录

第 部分 新特性 第1章 界面和工具的新特性 第2章 建模新特性 第3章 纹理新特性 第4章 动画新特性 第5章 渲染新特性第 部分 管理MAX 第6章 编写脚本第 部分 建模 第7章 精确建模 第8章 环境建模 第9章 角色建模第 部分 纹理 第10章 纹理贴图 第11章 制作纹理第 部分 灯光 第12章 灯光基础知识 第13章 电影、视频和游戏中的灯光第 部分 动画 第14章 动画入门 第15章 角色动画第 部分 粒子流和动力学 第16章 物理模式和动力学 第17章 粒子流简介 第18章 粒子效果第 部分 渲染和合成 第19章 渲染基础知识 第20章 高级渲染 第21章 合成

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>