

<<3ds Max 8虚拟现实>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 8虚拟现实>>

13位ISBN编号：9787121024542

10位ISBN编号：7121024543

出版时间：2006-5

出版时间：第1版 (2006年5月1日)

作者：九州星火传媒

页数：279

字数：450000

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 8虚拟现实>>

内容概要

本书通过用3ds Max 8的制作的场景模拟实例，来解析3ds Max 8 超强的建模、光效合成等技术，进一步实现虚拟现实的真实性。

本书所选择场景实例风格前卫，并具有很高的典型性。

包括了现实小虚拟、自然表达、社会生活虚拟、异型世界、海底世界、异灵地带和经典电影场景模拟等7个部分，13大门类的场景模拟实例。

书中将动画场景设计艺术与计算机技术完美结合，内容丰富，知识全面，思路新颖，注重实践，具有很强的实用性、可操作性和指导性。

为方便阅读和练习，本书配套光盘中收录了所有实例的素材、最终效果以及每一个步骤的*.max保存文件，使用户真正能够step by step地完成各个实例的练习。

本书不仅适合于初学者，同时也适合于广大从事3D制作的图形工作者，并可作为广大设计爱好者的自学参考书籍及平面设计培训班的教材。

<<3ds Max 8虚拟现实>>

书籍目录

第1章 基本建模与材质设置图解 1.1 认识3ds Max 1.2 基本建模 1.3 基本材质设置图解 1.4 常见材质的制作 1.5 关于灯光第2章 现实小虚拟 2.1 新鲜水果滋味 2.2 虚拟石膏第3章 自然表达 3.1 风雨雷电 3.2 梅雨季节的蜗牛 3.3 制作点滴：焊接技巧第4章 社会生活这消防规范 4.1 假设 4.2 虚拟 4.3 成真 4.4 制作点滴：放样物体技巧第5章 异型世界 5.1 假设 5.2 虚拟 5.3 成真 5.4 制作点滴：面片物体中顶点的焊接第6章 思想空间 6.1 假设 6.2 虚拟 6.3 成真 6.4 制作点滴：陈列物体技巧第7章 雕塑海底世界 7.1 假设 7.2 虚拟 7.3 成真 7.4 制作点滴：NURBS曲面应用技巧第8章 楼兰之异灵地带 8.1 假设 8.2 虚拟 8.3 成真 8.4 制作点滴：场景协调与异灵身体的制作方法第9章 西域之龙门客栈 9.1 假设 9.2 虚拟（现代版） 9.3 成真 9.4 虚拟（古代版） 9.5 制作点滴：纠正放榜偏差技巧第10章 古堡遗风 10.1 假设 10.2 虚拟 10.3 成真 10.4 制作点滴：材质应用技巧

<<3ds Max 8虚拟现实>>

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>