

<<3ds Max 2011完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2011完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787115278418

10位ISBN编号：7115278415

出版时间：2012-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：子午视觉文化传播

页数：392

字数：866000

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>

内容概要

《3ds Max

2011完全学习手册》一经上市便受到了广大读者的好评，但由于是彩书，相对来说定价较高，影响了读者的购买力。

一段时间销售之后，经过市场调查和研究决定推出超值版，以便读者能够更好地感受设计的魅力。

本书是“完全学习手册”系列图书中的一本。

本书遵循人们的学习规律和方法，精心设计章节内容的讲解顺序，循序渐进地介绍了3ds Max 2011软件的使用方法和范例制作技巧。

全书共分4篇17章，第1篇为基本操作篇，包含第1~2章的内容，主要讲解了3dsMax2011的软件界面分布；第2篇为模型制作篇，包含第3~8章的内容，主要讲解了物体的基础建模、复合建模、修改器建模、多边形建模、

NURBS建模及其他方式建模等内容；第3篇为渲染设置篇，包含第9~12章的内容，主要讲解了3ds Max中的材质与贴图、灯光系统、摄影机系统、渲染器等知识点；第4篇为动画特效篇，包含第13~17章的内容，主要讲解了动画与约束、角色骨骼与蒙皮、特效与环境、空间扭曲和粒子系统、reactor动力学等知识。

本书还附带1张DVD光盘，包含书中所有案例的源文件、素材文件和多媒体教学文件。

《3ds Max

2011完全学习手册》案例丰富，讲解细致，注重激发读者兴趣和培养动手能力，适合从事动画设计、效果图设计、游戏设计、影视后期编辑与合成的广大初、中级从业人员作为自学教材，也适合相关院校动画设计、建筑效果图设计和影视后期合成专业作为配套教材。

书籍目录

第1篇 基本操作篇

第1章 3ds Max 2011软件介绍

- 1.1 3ds Max 2011简介
- 1.2 3ds Max的发展
- 1.3 3ds Max的应用
- 1.4 硬件系统配置
- 1.5 软件安装与启动
- 1.6 3ds Max 2011新特色
- 1.7 第三方程序插件
- 1.8 本章小结

第2章 软件界面分布

第2篇 模型制作篇

第3章 物体组合建模

第4章 复合物体建模

第5章 修改器建模

第6章 编辑多边形建模

第7章 NURBS建模

第8章 其他方式建模

第3篇 渲染设置篇

第9章 材质与贴图

第10章 灯光系统

第11章 摄影机系统

第12章 渲染器

第4篇 动画特效篇

第13章 动画与约束

第14章 角色骨骼与蒙皮

第15章 特效与环境

第16章 空间扭曲和粒子系统

第17章 reactor动力学

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>