

图书基本信息

书名：<<中文版3ds max 2011完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787802486119

10位ISBN编号：7802486114

出版时间：2011-7

出版时间：兵器工业

作者：王成志，相世强，李少勇

页数：512

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

本书根据使用3ds

Max制作三维动画、模型和效果图的特点，结合众多设计人员的制作经验编写而成。

书中首先介绍了3ds Max

2011的基本操作，包括熟悉工作环境、变换对象操作、熟悉坐标系统等，进而详细讲解了创建基础三维模型、创建建筑场景模型、使用编辑修改器建模、二维图形建模、复合对象建模、网格建模、多边形建模、面片建模、nurbs建模、使用材质编辑器、设置材质与贴图、使用灯光与摄像机、设置环境与效果、粒子系统与空间扭曲、渲染与输出场景、创建动画以及高级动画技术等知识。

本书在介绍3ds

Max

2011软件使用的同时，还讲解了多个实例，这些实例包括产品效果图设计、室内效果图设计、视觉特效制作、华丽的粒子动画特效制作等内容。

本书采用教程与实例结合的编写形式，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，技术实用，讲解清晰，不仅可以作为三维动画制作和效果图制作初中级读者的学习用书，也可以作为大中专院校相关专业及三维设计培训班的教材。

本书附带的光盘包含了书中多个实例的多媒体视频教学文件、源文件和素材文件。

书籍目录

第1章 3ds Max 2011概述

1.1 3ds Max 2011的应用

1.1.1 影视特效制作领域

1.1.2 游戏开发领域

1.1.3 视觉效果图设计行业

1.1.4 广告（企业动画）

1.1.5 媒体、影视娱乐

1.1.6 建筑装饰

1.1.7 机械制作及工业设计

1.1.8 医疗卫生

1.1.9 军事科技及教育

1.1.10 生物化学工程

1.2 3ds Max 2011的基本概念

1.2.1 3ds Max 2011中的对象

1.2.2 3ds Max 2011的材质与贴图

1.2.3 3ds Max 2011的动画

1.3 3ds Max 2011安装

1.3.1 3ds Max 2011的软硬件要求

1.3.2 3ds Max 2011安装

第2章 掌握工作环境及文件操作

第3章 基础建模

第4章 对象编辑

第5章 编辑修改器

第6章 材质与贴图

第7章 灯光照明技术

第8章 高级建模

第9章 高级材质和渲染

第10章 环境与效果

第11章 Video Post视频处理及粒子系统

第12章 动画制作技术

第13章 层次链接和空间扭曲

第14章 常用三维文字的制作

第15章 广告标版动画的制作与表现

第16章 室内效果图——简欧风格客厅

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>