

<<新概念3ds Max2011中文版教程>>

图书基本信息

书名：<<新概念3ds Max2011中文版教程>>

13位ISBN编号：9787030306814

10位ISBN编号：7030306813

出版时间：2011-6

出版时间：科学出版社

作者：成昊 编著

页数：238

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

本书采用案例讲解的方法，精选实用、够用的案例，将3ds Max三维制作的各个知识要点和应用技巧融会贯通。

全书共15章。

第1~3章为3ds Max的基础入门，主要包含3ds Max

2011的基础知识、重要概念和基本操作等内容和相关方法。

第4—10章为：：维建模及相关知识，主要包含创建基本形体、从二维形体到三维模型的转变、创建复合模型、模型变形、高级建模、材质与贴图、灯光与渲染等内容和相关技巧。

第11—14章为三维动画相关知识，主要包含动画基础、常用控制器与层级动画、骨骼系统、摄影机与后期特效制作等内容和技巧。

第15章通过2个综合案例实训，帮助读者提升三维制作的综合职业技能。

为方便教学，本书为用书教师提供超值的立体化教学资源包，含多媒体教学视频、电子课件、素材与效果文件、课程设计的文档与源文件等教学内容。

本书图文并茂，层次分明，语言通俗易懂，非常适合3ds

Max的初、中级用、产学习，配合立体化教学资源包，特别适合作为职业院校、成人教育、大中专院校和计算机培训学校相关课程的教材。

书籍目录

- 第1章 3ds Max 2011基础知识
- 第2章 3ds Max 2011的重要概念
- 第3章 3ds Max 2011的基本操作
- 第4章 创建基本形体
- 第5章 从二维形体到三维模型的转变
- 第6章 创建复合模型
- 第7章 模型变形
- 第8章 高级建模
- 第9章 材质与贴图
- 第10章 灯光与渲染
- 第11章 动画基础
- 第12章 常用控制器与层级动画
- 第13章 骨骼系统
- 第14章 摄影机与后期特效制作
- 第15章 综合实例
- 附录 习题参考答案

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

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>