

<<3ds Max 2012中文版完全自学手>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2012中文版完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787115273888

10位ISBN编号：711527388X

出版时间：2012-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：龙马工作室

页数：405

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 2012中文版完全自学手册》分为4篇，共19章。

【入门篇】和【深入篇】全面涵盖三维动画创作答疑、3ds

Max 2012快速入门、创作第一个动画作品、3ds Max

2010视口操作、创建基本三维对象、复合三维对象、使用编辑修改器修改三维对象、材质与贴图、灯光和摄影机、三维曲面建模、高级材质和渲染等内容；【精通篇】详细介绍了让作品动起来、场景设置、Video

Post影视特效合成、粒子与运动学、层级链接与空间扭曲等内容；【案例篇】中通过4个案例详细讲解了网络游戏角色设计、室内效果图设计、建筑效果图设计和影视广告片头设计等的应用。

为了便于读者自学，本书突出对实例的讲解，使读者能理解软件的精髓，并能解决实际生活和工作中的问题，真正做到知其然，更知其所以然。

随书光盘中赠送28小时与本书内容同步的视频教学录像，全部案例的素材文件和结果文件，以及精选3ds

Max设计源文件、UG工业设计教学录像和Photoshop设计实例效果图库等，真正体现了本书“完全”的含义。

《3ds Max 2012中文版完全自学手册》适合3ds Max

2012初中级用户和相关专业技术人员学习参考，同时也适合各类院校相关专业的学生和相关培训班的学员学习使用。

书籍目录

第1篇 入门篇

第1章 从零开始——3ds Max 2012快速入门

- 1.1 3ds Max 2012可以做什么
- 1.2 3ds Max 2012的新增功能简介
- 1.3 3ds Max 2012的安装
- 1.4 认识3ds Max 2012的用户界面
- 1.5 3ds Max 2012的基本操作
- 1.6 技能演练1——法线对齐
- 1.7 技能演练2——镜像及陈列木桌
- 1.8 本章小结

第2章 查看场景的千姿百态——视口操作

- 2.1 了解三维空间
- 2.3 配置视口
- 2.4 使用视口背景
- 2.5 技能演练——设置自己的个性配置视口
- 2.6 本章小结

第3章 走进三维世界——创建三维对象

- 3.1 创建标准基本体
- 3.2 创建标准基本体
- 3.3 样条型建模
- 3.4 扩展样条线
- 3.5 应用样条线编辑修改器
- 3.6 技能演练——创建吊灯
- 3.7 本章小结 95

第2篇 深入篇

第4章 筑造复杂的模型——复合三维对象

- 4.1 复合对象类型
- 4.2 布尔复合对象
- 4.3 放样复合对象
- 4.4 技能演练1——制作螺丝刀模型
- 4.5 技能演练2——制作餐椅模型
- 4.6 本章小结

第5章 让模型更逼真——三维曲面建模

- 5.1 网格建模
- 5.2 面片建模
- 5.3 多边形建模
- 5.4 NURBS建模
- 5.5 技能演练——创建掌上电脑模型
- 5.6 本章小结

第6章 模型的美容师——编辑修改器

第7章 为模型穿上漂亮的衣服——材质与贴图

第8章 灯光下的靓影——灯光和摄影机

第9章 独享尊贵体验——高级材质

第10章 预览作品最真实的一面——渲染

第3篇 精通篇

- 第11章 让我的作品动起来——动画制作
- 第12章 场景设置——环境与效果
- 第13章 三维动画秘笈1——Video Post影视特效合成
- 第14章 三维动画秘笈2——粒子与运动学
- 第15章 三维动画秘笈3——层级链接与空间扭曲

第4篇 案例篇

- 第16章 网络游戏角色设计
- 第17章 卧室装饰设计
- 第18章 建筑效果图设计
- 第19章 影视广告片头设计

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>