

# 《3ds Max 2011标准教程》

## 图书基本信息

书名：《3ds Max 2011标准教程》

13位ISBN编号：9787302259664

10位ISBN编号：7302259666

出版时间：2011-8

出版社：清华大学出版社

页数：395

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

## 内容概要

《3ds Max 2011标准教程》是3ds max 2011的标准教材。《3ds Max 2011标准教程》共有13章，分为7个部分。前3章为第一部分，主要介绍3dsmax 2011的基本操作，较为详细地介绍了3ds max 2011的界面和界面的定制方法、如何使用文件和对象工作以及如何进行变换。第4-6章为第二部分，主要是关于建模的内容，较为详细地讲述了二维图形建模、编辑修改器和复合对象以及多边形建模技术。第三部分包括第7、8章，主要是关于基本动画的内容，讲述了关键帧动画技术、轨迹视图（track view）和动画控制器。第四部分为第9、10章，是关于材质的内容，较为详细地讨论了3dsmax 2011的基本材质和贴图材质。第五部分为第11、12章，较为详细地介绍了灯光、摄影机和渲染等内容。最后一章为第七部分，以两个综合实例进一步说明了在3ds max中的具体动画设计过程。《3ds Max 2011标准教程》由多年从事计算机动画教学的资深教师编著，新增了3dsmax 2011的新特性，图文并茂，内容翔实、全面，可作为高等院校以及各培训中心的电脑动画教材，也可以作为电脑动画爱好者的自学教材。配书光盘包含书中全部实例所需要的场景文件和贴图，以及全程视频演示，可供读者学习时使用和参考。

## 书籍目录

- 第1章 3ds Max 2011的用户界面
- 第2章 场景管理和对象工作
- 第3章 对象的变换
- 第4章 二维图形建模
- 第5章 编辑修改器和复合对象
- 第6章 多边形建模
- 第7章 动画和动画技术
- 第8章 摄影机和动画控制器
- 第9章 材质编辑器
- 第10章 创建贴图材质
- 第11章 灯光
- 第12章 渲染
- 第13章 综合实例
- 课后习题参考答案
- 参考文献

# 《3ds Max 2011标准教程》

## 编辑推荐

本书特色：图文并茂、案例丰富，可作为高等学校数字媒体及相关专业的教材。

## 精彩短评

1、没有数学几何学物理学摄影学光学运动学知识，绝对打造不出这么专业的软件。

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)