

<<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：9787115246295

10位ISBN编号：7115246297

出版时间：2011-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：子午视觉文化传播 主编，彭超，齐羽，荆涛 编著

页数：392

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。

本书共分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3ds max 2011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。

本书案例丰富，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 僚本操作篇

第1章 3dx max 2011软件介绍

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

附录：3ds max常用词汇表

## 章节摘录

版权页：插图：3ds Max 2011是应用在Windows平台的一款三维软件，对硬件的配置要求不算特别高，但是理想的硬件配置会大大地提高工作效率和减少等待时间，以下是推荐配置仅供参考。

选择操作系统主要考虑系统的稳定性和对硬件的支持程度，支持的操作系统取决于您正在运行的是32位还是64位版本的产品，推荐使用Windows XP以上的操作系统。

CPU是计算速度快慢的决定性硬件，32位版本支持Intel Pentium4或更高速度处理器、AMD Athlon64、AMD Opteron或更高速度处理器；64位版本支持Intel EM64T、AMD Athlon64.或AMDOpteron或更高速度处理器。

内存也是影响速度的重要硬件之一，场景的复杂性会影响维持性能所需要的内存量，推荐使用内存1GB以上。

主板的选择主要需要考虑日后的扩展升级和稳定性，尽量选择大厂商的主板。

显示卡可以选择支持OpenGL图形加速，但必须支持DirectX 10图形加速，3ds Max 2011的某些功能只有在与支持Shader Model 3.0的显示卡配合使用时才能启用。

硬件加速采用显存至少为128MB的图形卡提供支持。

可以根据自己的经济实力选择500.2000的游戏卡或1000-10000的专业显示卡。

显示内存当然也是越大越好，因为足够大的显存能保证图像显示平滑和对贴图的良好处理。

显示器可以根据需要进行选择。

3ds Max的标准分辨率为1280 × 1024，推荐使用19寸以上的珑管显示器或液晶显示器。

硬盘的容量不是问题，因为现在的硬盘生产厂家最小的硬盘容量也在80GB以上，要注意的是硬盘转数和缓存大小，至少要有1GB的交换空间。

可以使用普通的IDE、SArA硬盘或双硬盘构建RAID。

最好选择三键或带有滑轮的鼠标，通过键盘的配合，可以更快捷地控制视图并完成操作。

声卡、音箱、键盘、绘图板等可以根据个人的喜好进行选择。

### 编辑推荐

《3ds Max 2011完全学习手册》：32个案例的源文件和效果文件、33段视频教学、390钟教学视频录屏  
超值赠送7大类共计1251个模型文件、超值赠送15大类共计2015贴图素材。

细讲解3dsMax2011的核心技术：7种建模方法，20种典型材质，24种贴图，8种着色类型，2种贴图坐标，13种灯光与照明系统，2种典型的渲染器动画约束方法，7种IK解算器，10多种特效，7种粒子系统，6种约束类型。

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>