

<<3D Studio MAX完全剖析>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX完全剖析>>

13位ISBN编号：9787533130572

10位ISBN编号：753313057X

出版时间：2002-6

出版时间：山东科学技术出版社

作者：吕冲，玛雅 主编

页数：409

字数：638000

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>

<<3D Studio MAX完全剖析>>

内容概要

您想简单而高效地学习3D Studio MAX吗？
请看我们为您量身定制的本书。

详细全面的介绍：剖析每个菜单的功能和参数； 精彩小巧的实例：让您体验各种精彩的制作效果； 超值奉送的光盘：功能演示和操作动画让您轻松了解和掌握软件，全书的实例效果图，可以在工作学习中选用的素材图。

本书推荐的学习方法：通读正文的某一部分；运行光盘中相关演示动画，直观体验软件的操作；参照实例并变换参数在电脑中进行实际操作；将书中和光盘中的效果图与自己的操作结果对照，深入理解各参数的含义；再次阅读正文。

<<3D Studio MAX完全剖析>>

书籍目录

第1章 基础概念和理论 1.1 视觉及透视原理 1.2 理解色彩理论 1.3 理解光的原理 1.4 动画设计理论第2章 自定义3DS MAX 界面 2.1 自定义菜单 2.2 视图设置 第3章 3DS MAX R4的界面与操作 3.1 视图 3.2 3DS MAX4的下拉菜单 3.3 工具栏中的图标和按钮 3.4 更好的了解3DS MAX 4的界面第4章 参考外部对象 4.1 使用XREF场景 4.2 使用XREF对象 4.3 配置XREF路径第5章 导入和导出 5.1 给对象建模的最快方法 5.2 建模的类型 5.3 建模格式 5.4 导入几何对象 5.5 导入附加的格式 5.6 导出几何体对象 5.7 VRML EXPORT BONUS工具 5.8 插件转换器第6章 变换对象第7章 绘制二维图形第8章 创建三维几何体第9章 对象的修改第10章 材质编辑器第11章 材质与贴图第12章 灯光设置与摄像机第13章 渲染第14章 动画的基本概念第15章 动画的高级应用(一)第16章 动画的高级应用(二)第17章 使用VIDEO POST第18章 3D MAX4的脚本语言MAXSCRIPT附录1 3DS MAX R4快捷键一览附录2 中英文对照

<<3D Studio MAX完全剖析>>

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>