第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX3.0 实用教程>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX3.0 实用教程>>

13位ISBN编号：9787113036881

10位ISBN编号：7113036880

出版时间：2000-03

出版时间：中国铁道出版社

作者：辛煜,张军杰,江滢（编著）

页数：274

字数：428000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX3.0 实用教程>>

内容概要

本书重点讲述了最新推出的3DS MAX3.0的新增功能和界面特征、二维对象的编辑修改、三维建模技术、网络编辑、NURBS建模等，在综合实例的应用中融材质与贴图、灯光效果和摄影机的使用、视频后处理等于一体，概念和实例并举，强调专业性与实用性。
同时，本书还变轨迹窗制作动画、材质动画等作了初步探讨，并对粒子系统及其应用作了较为详尽的阐述。
　全书理论与实际相结合，实例丰富精彩，具有较强的实用性。
从本书中读者不仅能够掌握效果图的渲染和动画的制作技巧，同时也能够对3DS MAX3.0中纷繁的概念作进一步的了解。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX3.0 实用教程>>

书籍目录

第1章 3DS MAX3.0的界面特征与新增功能 1.1 用户界面 1.2 新增功能 1.3 3DS MAX3.0的系统要求及支持的文件格式第2章 立即感受 轻松上手 2.1 对象的建立 2.1.1 创建长方体 2.1.2 创建圆锥体 2.1.3 创建茶壶 2.2 为场景中的对象设定材质 2.2.1 指定一个材质给长方体 2.2.2 为圆锥体和茶壶设定一种颜色 2.3 为场景设置光源 2.3.1 设置主、辅光源 2.3.2 使用高光对齐 2.4 为场景设置摄像机 2.4.1 暂存场景 2.4.2 设置摄像机 2.4.3 摄像机与视图的匹配 2.5 渲染场景第3章 三维建模的方法 3.1 使用布尔运算（Boolean） 3.1.1 桌面的制作 3.1.2 桌体的制作 3.1.3 对齐桌面与桌体 3.1.4 移动桌体，拷贝桌体 3.1.5 缩放桌体 3.1.6 抽屉的制作 3.1.7 采用布尔运算 3.1.8 陈列抽屉 3.1.9 设定贴图坐标 3.1.10 为场景中物体设定材质 3.1.11 架设灯光与摄像机 ……第4章 网络编辑功能第5章 NURBS建模方法第6章 综合实例1：室内设计第7章 综合实例2：室外设计第8章 动画初步第9章 粒子系统附录1 下拉菜单的文字说明附录2 标签按钮的图标说明附录3 Character插件简介

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX3.0 实用教程>>

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