

<<3D Studio MAX 3.0 实用>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX 3.0 实用教程>>

13位ISBN编号：9787302037767

10位ISBN编号：7302037760

出版时间：1999-11-01

出版时间：清华大学出版社

作者：陆楫

页数：201

字数：306

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 3.0 实用>>

内容概要

3D Studio MAX 3.0是Autodesk公司继3D Studio MAX 2.5后推出的3D Studio MAX系列的最新版本，它对上一个版本做了较大的改进，使这个软件的功能更为强大，界面更为友好，使用起来也更为方便。

本书是3D Studio MAX 3.0的初级教程，对于3D Studio MAX 3.0的基本功能和使用进行详细的讲解，如编辑修改器的使用、标准几何体建模、放样建模、灯光、材质编辑、动画制作等。

本书重点突出、示例丰富、文字简洁、图文并茂，适合初学3D Studio MAX 3.0软件的读者参考使用，也可用作大专院校和各类培训班的教材

<<3D Studio MAX 3.0 实用>>

书籍目录

第1章 3D Studio MAX 3.0与三维动画1.1 三维动画1.2 3D Studio MAX 3.0的界面1.2.1 视窗1.2.2 菜单栏1.2.3 命令面板1.2.4 工具栏1.2.5 捕捉工具1.2.6 动画工具1.2.7 观察工具1.3 模型1.3.1 模型的理解1.3.2 模型的形式1.3.3 建模方式第2章 几何体建模2.1 标准几何体2.1.1 立方体 (BOX) 2.1.2 球体 (Sphere) 2.1.3 圆柱体 (Cylinder) 2.1.4 圆环 (Torns) 2.1.5 茶壶 (Teapot) 2.2 扩展几何体2.2.1 三维异面体 (Hedra) 2.2.2 倒角立方体 (ChamferBox) 2.2.3 倒角圆柱体 (ChamferCyl) 2.2.4 带有尖帽的圆柱体 (SPindle) 2.2.5 带有圆帽的圆柱体 (OilTank) 2.2.6 半球形圆帽圆柱体 (Capsule) 2.2.7 多棱柱 (Gengon) 2.2.8 三棱柱 (Prism) 2.3 布尔运算2.3.1 布尔运算的基本概念2.3.2 结合两个物体2.3.3 两个物体的交集2.3.4 相减的布尔运算2.3.5 布尔运算的显示参数设置第3章 放样建模3.1 建立2D造型3.1.1 简单的2D造型3.1.2 用线条制作2D造型3.1.3 复合的2D造型3.1.4 2D造型的布尔运算3.2 编辑修改2D造型3.2.1 节点的调整3.2.2 线段的调整3.2.3 曲率的调整3.3 拉伸物体3.3.1 直线拉伸3.3.2 旋转拉伸3.4 放样简单物体3.4.1 螺旋放样3.4.2 在放样的过程中加入新的造型3.4.3 使用不封闭的造型作为截面3.4.4 放样物体的编辑3.5 放样复杂物体3.5.1 SCALE (几何尺寸变形) 3.5.2 TWIST (扭转变形) 3.5.3 TEETER (倾斜变形) 3.5.4 BEVEL (倒角变形) 3.5.5 FIT (适配变形) 第4章 编辑修改器4.1 Modify面板的使用 4.2 编辑修改器的使用4.2.1 Twist编辑修改器4.2.2 Taper编辑修改器4.2.3 Bend编辑修改器4.2.4 Noise编辑修改器4.2.5 Skew编辑修改器4.2.6 Melt编辑修改器4.2.7 FFD (Box) 编辑修改器4.2.8 FFD (Cyl) 编辑修改器第5章 灯光5.1 建立标准光源5.1.1 泛光灯5.1.2 聚光灯5.1.3 平行光源5.2 使用阴影5.2.1 使用阴影贴图5.2.2 光线追踪的阴影5.3 摄影机的设置5.3.1 Target Camera (目标摄影机) 5.3.2 Free Camera (自由摄影机) 第6章 环境6.1 体光6.1.1 制作体光6.1.2 体光的衰减6.1.3 给体光增加噪音6.2 雾6.2.1 标准雾6.2.2 层雾6.2.3 使用一层以上的雾6.2.4 体雾第7章 材质与贴图7.1 材质概念与材质编辑器7.1.1 材质的概念7.1.2 材质编辑器的使用7.1.3 设定基本参数7.1.4 设置扩展参数7.2 贴图通道和贴图类型7.2.1 贴图通道7.2.2 贴图类型7.2.3 复合材质7.3 贴图坐标7.3.1 贴图坐标7.3.2 调整贴图坐标7.3.3 次物体贴图7.3.4 面贴图材质第8章 动画的制作8.1 制作场景8.2 设置材质8.3 布置灯光与设置环境8.4 设定摄影机以及动画效果8.5 渲染动画

<<3D Studio MAX 3.0 实用>>

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>