

<<3D Studio MAX R4 模型篇>>

图书基本信息

书名：<<3D Studio MAX R4 模型篇>>

13位ISBN编号：9787508308487

10位ISBN编号：7508308484

出版时间：2002-1

出版时间：中国电力出版社

作者：卢师德

页数：445

字数：645000

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 R4 模型篇>>

### 内容概要

本书兼重指令说明和实例练习，内容由浅入深，章节安排循序渐进，以初学者的角度讲述了在学习和设计中遇到的所有要点和难点。

在详细的指令说明后，还安排了分步上机练习，使自学者很容易上手。

本书适合自学也可以作为培训教材使用。

## <<3D Studio MAX R4 模型篇>>

### 书籍目录

#### 原书序

#### 第1章 认识工作环境

1-1 工作环境介绍

1-2 试试基本操作

1-3 文件控制

1-4 视图控制

1-6 简单的环境设置项

1-6 尺寸单位

1-7 思考要点

#### 第2章 建立对象与编辑

2-1 建立基本对象

2-2 选取对象与删除对象

2-3 其他基本对象建立

2-4 对象的编辑

2-5 坐标系统控制

2-6 对象锁点与操作轴点

2-7 其他编辑功能

2-8 延伸对象建立

2-9 鼠标右键

2-10 思考要点

#### 第3章 对象编辑

3-1 基本编辑命令

3-2 复制对象的变化

3-3 多对象与组合编辑

3-4 堆栈编辑器

3-5 变更编辑命令面板

3-6 简单的编辑命令

3-7 思考要点

#### 第4章 平面与立体对象

4-1 SHAPE

4-2 造型曲线的编辑操作

4-3 造型相关编辑命令

4-4 Loft

4-5 Deform

4-6 思考要点

#### 第5章 网面编辑

5-1 基本网面编辑

5-2 高级网面编辑

5-3 FFD (自由造形变形)

5-4 Patch

5-5 思考要点

#### 第6章 NURBS

6-1 基本的NURBS

6-2 建立NURBS对象

6-3 编辑NURBS对象

<<3D Studio MAX R4 模型篇>>

6-4 思考要点

第7章 复合对象

7-1 Morph变形

7-2 Conform适应

7-3 Shape Merge形体合并

7-4 Terrain地形

7-5 Scatter分散

7-6 Connect连接

7-7 Boolean布尔运算

7-8 Mesher

7-9 思考要点

第8章 镜头、灯光、渲染

8-1 镜头

8-2 灯光

8-3 太阳光

8-4 环境变化

8-5 渲染

8-6 思考要点

第9章 材质

9-1 使用材质

9-2 材质编辑框的使用

9-3 使用贴图材质

9-4 编辑材质

9-5 思考要点

第10章 贴图材质

10-1 贴图新材质

10-2 2D maps

10-3 3D maps

10-4 Compositors

10-5 Color Mods

10-6 Other

10-7 思考要点

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>