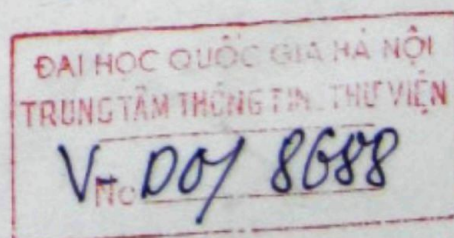


BA
2000

NHÓM TÁC GIẢ ELICOM

3D Studio MAX 2.x



NHÀ XUẤT BẢN HÀ NỘI - 2000

MỤC LỤC

Chương 1. Những kiến thức cơ bản về đồ họa ba chiều và chuyển động	5
Chương 2. Dạo qua giao diện MAX 2	19
Chương 3. Các khái niệm tạo hình	43
Chương 4. Các phương pháp tạo hình cơ bản	56
Chương 5. Các phương pháp hiệu chỉnh cơ bản	73
Chương 6. Tìm hiểu thêm về các phương pháp hiệu chỉnh	87
Chương 7. Khám phá các phương pháp tạo hình khác	104
Chương 8. Tìm hiểu các khái niệm cấu trúc	123
Chương 9. Làm việc với ánh sáng và camera	140
Chương 10. Làm việc với vật liệu	159
Chương 11. Khám phá các phương pháp vật liệu khác	177
Chương 12. Khám phá các kỹ năng thể hiện	191
Chương 13. Tìm hiểu các khái niệm chuyển động	215
Chương 14. Khám phá các phương pháp hoạt cảnh căn bản	226
Chương 15. Khám phá các phương pháp hoạt cảnh khác	264
Chương 16. Khám phá các phương pháp thể hiện hoạt cảnh	292
Chương 17. Khám phá những căn bản về Video Post	309
Từ điển thuật ngữ	319