第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX 4.0 例解>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 4.0 例解>>

13位ISBN编号：9787302045359

10位ISBN编号：7302045356

出版时间：2001-8

出版时间：清华大学出版社

作者：吴绍炜

页数：346

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

<<3DS MAX 4.0 例解>>

内容概要

书主要运用多个生动的实例，从建模、模型与场景的修饰、制作动画等方面介绍“ 3DS MAX 4.0 ”的用法。
全书共分为十三章，内容包括：如何在3DS MAX 4.0中创建二维和三维形体、对象的选择与变换、修改堆栈的使用、环境光源、材质与贴图、粒子系统、对象的联结层次和正反运动、动画的制作等。

本书内容丰富、深入浅出，在讲解过程中结合大量的实例，适合于广大3D爱好者、三维图形制作人员以及大中专院校的师

<<3DS MAX 4.0 例解>>

书籍目录

第1章　认识3DS MAX 4.0
第2章　做一个有趣的动画
第3章　对象的选择与转换
第4章　轻轻松松滨握Modify 堆栈
第5章　创建二维的形体
第6章　制作精彩的三维对象
第7章　三维对象的布尔运算与三维变形
第8章　选择子物体和编辑网格调整器
第9章　环境设定和效果
第10章　材质贴图
第11章　漫天风雪——粒子系统
第12章　对象的联结层次和正反向运动
第13章　迷人的动画世界

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