

<<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 轻轻松松掌握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

<<3DS MAX 4.0 例解>>

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>