

<<3ds max 4动画设计思想与实践>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 4动画设计思想与实践>>

13位ISBN编号：9787502430696

10位ISBN编号：7502430695

出版时间：1900-01-01

出版时间：冶金工业出版社

作者：李世海 等编著

页数：434

字数：643000

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动画设计思想与实>>

内容概要

3ds max是一个功能强大的三维设计软件，在中国有着众多的使用者，广泛应用于影视动画设计和建筑效果设计。

本书是引导广大3ds max 4用户进行动画设计的用书，突出设计思想与实践两大主题。

全书分为两大部分22个章节，前面第1到10章介绍3ds max 4的基本操作方法，后面的第11到22章都是以实例来进行介绍。

在基础部分介绍3ds max 4的一些基本操作方法，为实例部分的学习做好准备。

在实例部分详细介绍了3ds max 4中的建模方法，材质的编辑和应用，灯光效果，滤镜特效，动画控制，粒子系统的应用，最后的三章中还介绍了3D设计中较为复杂的角色建模和角色动画。

本书适合于3ds max的初、中级学者和希望提高动画设计水平的人士使用，也可作为资深3D制作者开拓思路的参考书。

书籍目录

第1章 3ds max 4用户界面 第2章 模型的建造方法 第3章 修改器的使用方法 第4章 编辑场景材质 第5章 灯光和相机的设置 第6章 动画制作 第7章 环境特效设置与渲染设置 第8章 骨骼与反向动力学 第9章 粒子系统 第10章 Video Post视频处理 第11章 饮水机设计 第12章 室外建筑设计 第13章 神秘场景设计 第14章 室内设计 第15章 自然场景设计 第16章 文字特效设计 第17章 Logo设计 第18章 水泵演示设计 第19章 公园一角设计 第20章 外星人设计 第21章 人头设计 第22章 角色动画设计

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>