

图书基本信息

书名：<<3DSMAX4培训教程-图形图像设计专家>>

13位ISBN编号：9787505368651

10位ISBN编号：7505368656

出版时间：2001-09

出版时间：电子工业出版社

作者：郭晶,杨源

页数：277

字数：457600

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>

内容概要

3DS MAX 4是Autodesk公司设计制作的最新的三维动画制作软件，它是学习动画的最佳选择和制作动画的最好帮手。

本书共分12章，分别介绍了3DS MAX 4的新增功能和操作界面；基础建模的应用；堆栈和修改器的使用；摄像机和灯光工具的应用；如何调配材质；基础动画的使用；粒子系统的使用；后期特技与渲染合成；以及3DS MAX 4的实用工具等。

在主要章节的末尾，都配有对应于各章主要内容的案例，力求在讲解功能的过程中，能够使读者了解各个功能之间的联系，以及在实际工作中的应用。

本书非常适合3DS MAX 4初级用户，以及培训班学员。

书籍目录

第1章 3DS MAX 4的新功能 1 更友好的界面与更便捷的操作 2 角色动画的改进 3 游戏开发的改进和建模能力的增强 4 特效与渲染效果的增强 小结第2章 三维软件工作流程 1 构建模型 2 材质与贴图 3 布置摄像机和灯光 4 动画 5 后期特技 6 渲染合成 小结 思考题第3章 初识3DS MAX 4界面 1 启动3DS MAX 4界面 2 标题栏和菜单栏 3 标准工具栏 4 扩展工具栏 5 视图区 6 动画控制区 7 动画回放区 8 视图操作区 9 操作面板 10 注意事项 11 实例演练 小结 思考题第4章 基础建模 1 模型的构成种类 2 建模的方式 3 基本形体 4 扩展形体 5 复合形体 6 样条曲线 7 实例一：布尔运算 8 实例二：放样 小结 思考题第5章 堆栈和修改器第6章 摄像机和灯光第7章 调配材质第8章 基础动画第9章 粒子系统第10章 后期特技与渲染合成第11章 实用工具第12章 实例演练

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>