

## <<3DS MAX 4 动画设计>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX 4 动画设计>>

13位ISBN编号：9787536935426

10位ISBN编号：7536935420

出版时间：2003-1

出版时间：陕西科学技术出版社

作者：廖少俊 编著

页数：359

字数：621000

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>>

### 内容概要

3ds max4是最优秀的动画制作和渲染的软件.本书全面系统地介绍了该软件使用方法,内从包括基本立体建模,放样立体建模,模型的修改,空间扭曲,粒子系统,物体的轨迹运动,物体的关联运动,灯光和雾,材质和贴图,视频合成等;最后一章列举了十个例子。

本书文字浅显易懂,通过实例讲各种工具图标,命令按钮和参数的用法,图文并茂,便地读者迅速入门和掌握,本收可供电脑动画专业人员,大专院校相关专业和各类培训班使用。

书籍目录

第1章 3ds max 4的操作界面 1.1 3ds max 4的操作界面 1.2 制作一个简单的运画 1.3 3ds max 4的操作常识  
第2章 基本立体建模 2.1 标准立体建模 2.2 扩展立体建模第3章 放样立体建模 3.1 平面建模 3.2 平面建模的编辑和修改 3.3 平面图形旋转立体建模 3.4 平面图形延伸立体建模 3.5 平面图形放样立体建模 3.6 平面图形的例角 3.7 放样物体的拟合变形第4章 逻辑运算立体建模 4.1 逻辑运算立体建模 4.2 逻辑运算动画设计 4.3 月蚀动画第5章 组合变形和地动力体 5.1 Moph变形 5.2 Conform符合 5.3 Scatter 分散 5.4 Connect连接 5.5 Shapenmerge并合 5.6 Spring弹簧 5.7 Damper节气阀.....第6章 参数修改器第7章 空间扭曲第8章 粒子系统第9章 物体手轨迹运动第10章 物体的关联运动第11章 材质和贴图第12章 灯光和背景第13章 火焰第14章 雾第15章 体积光第16章 视频的合成处理第17章 实例

<<3DS MAX 4 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>