

3DS MAX 4.0 例解



[3DS MAX 4.0 例解 下载链接1](#)

著者:吴绍炜

出版者:清华大学出版社

出版时间:2001-8

装帧:

isbn:9787302045359

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

作者介绍:

目录: 第1章 认识3DS MAX 410

- 1. 1 3DS MAX 4. 0简介
- 1. 1. 1 3DS MAX 4. 0功能简介
- 1. 1. 2 3DS MAX 4. 0主要用途
- 1. 1. 3 3DS
- • • • • (收起)

[3DS MAX 4.0 例解_ 下载链接1](#)

标签

评论

[3DS MAX 4.0 例解_ 下载链接1](#)

书评

[3DS MAX 4.0 例解_ 下载链接1](#)