

## <<3D动画与程序设计学习捷径>>

### 图书基本信息

书名：<<3D动画与程序设计学习捷径>>

13位ISBN编号：9787900372239

10位ISBN编号：7900372237

出版时间：2003-8-1

出版时间：北京科海电子出版社

作者：吴权威

页数：632

字数：937000

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>

## <<3D动画与程序设计学习捷径>>

### 内容概要

这是一本三维动画设计最佳的学习捷径，使您在最短的时间内全面掌握3D动画与程序设计的方法和技巧。

全书分为4大部分：3D基础篇、3ds max动画篇、Lingo程序基础篇和3D程序设计篇，兼顾了概念的引导和3D程序的控制技巧。

前两部分讲述3D基本概念、3ds max基本操作技巧和如何制作基本动画，第三篇介绍Director和Lingo语言的基本应用，第四篇带您真正进入3D程序设计的世界。

在程序设计技巧中，包括建立基本组件、材质、贴图、建模、灯光、摄影机、平移、旋转、碰撞，以及简易3D游戏专题制作等内容。

## <<3D动画与程序设计学习捷径>>

### 书籍目录

3D 基础篇 第一章 3D基本概念 第二章 认识3ds max 第三章 3ds max的基本操作技巧 第四章 立体对象的制作 第五章 对象的编辑 第六章 场景设置技巧3ds max动画篇 第七章 动画制作 第八章 高级动画制作技巧 第九章 综合应用实例Lingo 程序基础篇 第十章 Director基本操作 第十一章 编辑影片的基本技巧 第十二章 交互式影片设计 第十三章 Behavior与交互设计 第十四章 Lingo基本语法 第十五章 Lingo进阶应用3D程序设计篇 第十六章 3D对象的编辑与设置 第十七章 3D Behavior应用 第十八章 3D程序基本技巧 第十九章 材质与贴图 第二十章 建模、灯光与摄影机 第二十一章 平移、旋转与碰撞 第二十二章 3D动画专题设计 自我突破习题答案

## <<3D动画与程序设计学习捷径>>

### 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>