

图书基本信息

书名：<<3ds max8造型与效果图实例指导教程>>

13位ISBN编号：9787111177852

10位ISBN编号：7111177851

出版时间：2006-1

出版时间：机械工业

作者：程鹏辉 等编著

页数：237

字数：376000

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

本书是使用3ds max造型建模与效果图渲染的范例集，采用中英文对照讲解。

内容覆盖了3ds max 8各种建模方法和效果图生成技巧。

全书内容共分8章。

第1章为预备知识，第2章～第4章为基础建模部分，分别讲述几何体建模、2D图形到3D模型的转换方法以及三维修改器建模，另外，第4章包含了3ds max8在建模方面的新增功能。

第5章～第8章为高级建模部分，内容涵盖放样建模、布尔建模、散布建模、图形合并建模等复合建模技术以及多边形建模、NURBS建模等高级建模技术。

在每一个建模实例之后，都安排了利用所创建的模型制作效果图的小节。

本书范例安排由浅入深，操作步骤详尽。

所有范例既具备较强的连续性，又可作为独立实例。

读者既可从头学起，也可选择感兴趣的例子进行学习。

为方便读者学习，本书提供了配套多媒体光盘，其中包含书中所有的实例的视频教程、源文件、贴图，效果图以及常用材质库。

本书适用于初、中级3ds MAX用户，同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的教材。

书籍目录

前言第1章 3ds max 8 概述 1.1 3ds max 8新特点 1.2 模型的一般创建过程 1.2.1 整体模型的分解 1.2.2 实例模型的创建和修改 1.2.3 赋予材质和贴图 1.3 模型欣赏 1.4 本章小结第2章 基本几何模型的创建 2.1 标准几何模型的创建与调整 2.1.1 标准几何模型概述 2.1.2 实例——路灯 2.2 扩展几何模型的创建与调整 2.2.1 扩展几何模型概述 2.2.2 实例——音箱 2.3 常用建筑部件的创建与调整 2.3.1 建筑部件概述 2.3.2 实例——旷野小屋 2.4 综合应用 2.4.1 制作多功能娱乐器 2.4.2 制作山地车轮胎 2.5 本章小结第3章 2D图形到3D模型 3.1 2D图形到3D模型概述 3.2 建模实例 3.2.1 二维线框制作摆设 3.2.2 Lathe (车削) 修改器创建酒瓶和酒杯 3.2.3 Extrude (挤出) 修改器创建木桶 3.2.4 Bevel (倒角) 修改器创建钢剑 3.3 综合应用——古鼎 3.4 本章小结第4章 三维修改器建模 4.1 三维修改器建模概述 4.2 建模实例 4.2.1 Twist(扭曲)、Taper (锥化) 修改器制作冰淇淋 4.2.2 制作长椅 4.2.3 Nose (噪波) 修改器制作山水 4.2.4 Edit Mesh (编辑网格) 修改器制作古董坛 4.3 综合应用——Hair and Fur (毛发)、Lattice (晶格) 修改器制作扫把和纸篓 4.4 本章小结第5章 放样建模 5.1 放样建模概述 5.2 放样建模实例 5.2.1 雕塑 5.2.2 钻头 5.2.3 休闲鞋 5.3 综合应用 5.3.1 制作一枝花 5.3.2 制作复古电话 5.4 本章小结第6章 其他复合建模 6.1 其他复合建模概述 6.2 其他复合建模实例 6.2.1 Scatter建模制作蝴蝶群 6.2.2 Boolean建模制作螺栓 6.2.3 ShapeMerge建模制作羽毛球拍 6.3 综合应用 6.3.1 森林中的刺猬 6.3.2 电脑和鼠标 6.4 本章小结第7章 多边形建模 7.1 多边形建模概述 7.1.1 多边形对象子物体的选择 7.1.2 多边形对象物体的编辑 7.2 多边形建模实例 7.2.1 制作十字项链 7.2.2 制作沙发 7.2.3 制作怀子 7.3 综合应用——制作战斗机 7.4 本章小结第8章 NURBS建模 8.1 NURBS建模概述 8.1.1 NURBS建模方法 8.1.2 NURBS常用工具 8.2 NURBS建模实例 8.2.1 制作热气球 8.2.2 制作零件 8.2.3 制作剪刀 8.3 综合应用——汽车轮船 8.4 本章小结

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>