第一图书网, tushu007.com

<<3ds max7中文版三维建模精彩 >

图书基本信息

书名：<<3ds max7中文版三维建模精彩实例>>

13位ISBN编号：9787121009563

10位ISBN编号：7121009560

出版时间：2005-3

出版时间：电子工业出版社

作者：周大建

页数：390

字数：607

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

本书通过精彩而典型的实例，系统地向读者讲述了如何使用3ds max 7.0创建各种模型。
全书共分12章。
第1章介绍了3ds max在各个领域的应用范围和前景，并简单介绍了max的界面和一般使用方法以及最新版本3ds max 7.0的新功能。
第2章则系统地介绍了3ds max建模系统的分类以及基本步骤，使读者对max的建模有一个基本的了解。
在第3章到第12章中通过10个基本建模实例分别着重介绍了一种常用的建模方法，同时穿插搭配使用一些其他的技巧，深入浅出的讲解了使用max建模系统创建模型的具体步骤和方法。
详尽的图解也帮助读者更加直观的理解作者的意图，是学习过程更加简单。
本书主要讲解了3ds max 7的基本建模技巧，并系统地介绍了3ds max 7常用的建模方法，适用于广大三维建模爱好者，尤其对初学者会有很大的帮助。

书籍目录

第1章 3ds max 7概述 1.1 3ds max应用概述 1.1.1 效果图制作 1.1.2 工业设计 1.1.3 游戏设计 1.1.4 广告片头设计 1.2 3ds max 7的界面与窗口 1.2.1 菜单栏 1.2.2 工具栏 1.2.3 命令面板 1.2.4 视图区 1.2.5 脚本输入区 1.2.6 动画播放区 1.2.7 视图导航区 1.3 3ds max 7的新增功能 1.3.1 界面改进 1.3.2 建模改进 1.3.3 材质改进 1.3.4 动画改进 1.3.5 渲染改进 1.4 本章小结第2章 3ds max 7建模概述 2.1 原始物体建模 2.1.1 三维物体 2.1.2 图形 2.2 多边形与网络建模 2.2.1 可编辑多边形 2.2.2 可编辑网格 2.3 面片建模 2.4 NURBS建模 2.5 复合对象建模 2.5.1 布尔运算 2.5.2 放样 2.5.3 图形合并 2.6 修改器建模 2.6.1 车削建模 2.6.2 挤出建模 2.6.3 倒解建模 2.7 复制建模 2.7.1 克隆 2.7.2 镜像 2.7.3 阵列 2.7.4 快照 2.7.5 间隔工具 2.8 本章小结第3章 “ 倒角 ” 建模——狙击松 3.1 关键技术概述 3.2 制作流程 3.3 实例制作 3.3.1 枪身的制作 3.3.2 枪管的制作 3.3.3 瞄准器的制作 3.3.4 弹匣的制作 3.3.5 子弹的制作 3.3.6 板机的制作 3.3.7 材质灯光的制作 3.4 本章小结 3.5 动手练一练第4章 车削建模——我的工作间 4.1 关键技术概述 4.2 制作流程 4.3 实例制作 4.3.1 墙体的制作 4.3.2 桌子的制作 4.3.3 台灯的制作 4.3.4 书本的制作 4.3.5 电脑的制作 4.3.6 垃圾桶的制作 4.3.7 挂画的制作 4.3.8 导入键盘 4.3.9 材质灯光的制作 4.4 本章小结 4.5 动手练一练第5章 可编辑多边形建模——手掌 5.1 关键技术概述 5.2 制作流程 5.3 实例制作 5.3.1 手指的制作 5.3.2 手掌的制作 5.3.3 指甲的制作 5.3.4 手套的制作 5.3.5 材质和贴图 5.4 本章小结 5.5 动手练一练第6章 可编辑网格建模——飞机 6.1 关键技术概述 6.2 制作流程 6.3 实例制作 6.3.1 机身的制作 6.3.2 机翼的制作 6.3.3 发动机的制作 6.3.4 导弹的制作 6.3.5 座舱的制作 6.3.6 材质和贴图 6.4 本章小结 6.5 动手练一练第7章 布尔运算——Nokia8050手机 7.1 关键技术概述 7.2 制作流程 7.3 实例制作 7.3.1 手机壳的上部分 7.3.2 手机壳的下部分 7.3.3 手机的按钮制作 7.3.4 手机屏幕的制作 7.3.5 材质和贴图 7.4 本章小结 7.5 动手练一练第8章 多边形中级建模——吉他 ……第9章 高级放样建模——短刀第10章 快照建模——手表第11章 曲面建模——鲜花第12章 多边形高级建模——人头

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