

<<3ds max 6造型风暴>>

图书基本信息

<<3ds max 6造型风暴>>

内容概要

进入2004年，中国电力出版社已经出版了一大批包括《Inside Maya 5完全学习手册》、《3ds max材质与贴图的艺术》在内的优秀3D技术书籍，受到了国内出版同行和广大读者的一致好评。

本书是3D业界高手董樑、王俊岭的得意之作，全书分11章共十余个专题，针对3D建模操作中的重点和难点，全面介绍了max模型制作的知识。更精选5个技术上各具特色的精彩范例，以Step by Step的方式讲解详细的制作步骤，深入剖析其高级制作技法，从而引导读者迅速深入掌握max建模技法。

本书在专业网站上一经宣传，即获好评如潮，是目前不可多得的max建模技术书籍。适合3D从业人员、游戏设计师、建筑效果图绘制人员参考学习。

<<3ds max 6造型风暴>>

书籍目录

前言第1章 3ds max建模基础 1.1 3ds max的基本操作 1.2 如何得到多边形物体 1.3 基本的多边形物体的进一步加工 1.4 从线条到3D物体 1.5 自由多边形 1.6 合成建模的工具 1.7 Loft建模 1.8 Boolean建模 1.9 本章小结 第2章 3ds max建模入门：电话机 2.1 建模前的准备 2.2 建模步骤 2.2 本章小结第3章 3ds max建模进阶：自动手枪 3.1 建模之前的工作 3.2 建模的步骤 3.3 本章小结第4章 3ds max建模理论升华一：了解细分 4.1 添加细分 4.2 细分物体的修改 4.3 另外两种细分 4.4 本章小结 第5章 3ds max高级建模：小猪存钱罐 5.1 预备知识 5.2 建模步骤 5.3 本章小结 第6章 3ds max建模理论升华二：细分深入 6.1 深入细分 6.2 本章小结 第7章 3ds max高级建模一：手表 7.1 建模前的准备 7.2 建模步骤 7.3 本章小结 第8章 3ds max高级建模二：啤酒杯的建模 8.1 建模步骤 8.2 本章小结 第9章 自由建模 9.1 关于插件 9.2 关于版本 9.3 关于软件 9.4 本章小结 第10章 角色模型大制作：中国娃娃（上） 10.1 建模步骤 10.2 本章小结 第11章 角色模型大制作：中国娃娃（下） 11.1 制作头发模型 11.2 制作脖子模型 11.3 制作身体模型并加入其他细节部分 11.4 本章小结 后记：建模的快乐

<<3ds max 6造型风暴>>

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>