

<<3DS MAX5建筑建模基础>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX5建筑建模基础>>

13位ISBN编号：9787111130611

10位ISBN编号：7111130618

出版时间：2004-1-1

出版时间：机械工业出版社

作者：陈志民,刘雄伟

页数：351

字数：543000

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>

## <<3DS MAX5建筑建模基础>>

### 内容概要

模型是建筑效果图制作的基础，准确、精简的建筑模型是效果图制作成功最根本的保障。作为目前最流行的三维动画制作软件，3ds MAX 5以其强大的功能、简便的操作而成为建筑设计师建模的首选。

本书是一本论述3ds MAX 5建筑建模的专著。

从完全掌握、灵活运用3ds MAX进行建筑建模的学习要求出发，由浅入深、循序渐进、系统全面讲解了3ds MAX 5的基本几何体建模、二维建模、复合几何体建模、修改建模、网络建模和NURBS建模等方法。

而且在每个知识点讲解之后，都给出了典型的实例和操作步骤，边讲边练，可操作性强，特别适合于自学/教学使用。

本书内容丰富，图文并茂，范例极具代表性和指导性，是一本实用性很强的专业化学习教材。

可作为各高校建筑专业的辅导教材，也可作为建筑设计、室内设计以及美术设计人员自学参考用书。本书光盘内容包括书中每个实例模型的最终效果图及实例模型的MAX文件。

## <<3DS MAX5建筑建模基础>>

### 书籍目录

前言第1章 建筑建模概述 1.1 建筑效果图概述 1.2 建筑效果图制作流程 1.3 3ds MAX 5建模方法概述  
第2章 3ds MAX 5的建模环境 2.1 3ds MAX 5的界面布局 2.2 视图操作 2.3 选择对象 2.4 物体变换  
2.5 复制物体 2.6 对齐与捕捉 2.7 场景管理第3章 基本几何体建模 3.1 创建面板 3.2 标准几何体  
3.3 扩展几何体 3.4 基本几何体建模练习第4章 二维建模 4.1 二维图形的作用 4.2 创建二维图形  
4.3 从AutoCAD中导入二维图形 4.4 编辑二维图形 4.5 二维建模 4.6 二维建模练习第5章 复合几何  
体建模 5.1 复合几何体创建面板 5.2 放样 5.3 布尔运算建模 5.4 形体合并 5.5 复合几何体建模练  
习第6章 修改建模 6.1 修改面板 6.2 常用编辑修改器 6.3 修改建模练习第7章 网络建模 7.1 网格建  
模流程 7.2 Edit Mesh修改器详解 7.3 MeshSmooth修改器详解 7.4 Editable Poly多边形建模 7.5 网格  
建模练习第8章 NURBS建模技术 8.1 NURBS建模方法 8.2 创建NURBS基本元素 8.3 修改和编  
辑NURBS对象 8.4 NURBS建模练习第9章 室内模型制作实例 9.1 室内框架的制作 9.2 室内构件制作  
第10章 室外模型制作实例 10.1 室外构件制作 10.2 建筑模型制作

<<3DS MAX5建筑建模基础>>

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>