

<<3ds max 三维建模专项训练>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 三维建模专项训练>>

13位ISBN编号：9787113047474

10位ISBN编号：7113047475

出版时间：2002-7

出版时间：中国铁道出版社

作者：航线多媒体

页数：434

字数：654000

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 max 三维建模专项训练>>

### 内容概要

本书以实例为基础，几乎涵盖了3ds max所提供的全部建模技术，包括：三维基础建模与修改、复合物体的创建、细分建模、Patch建模、MURBS建模等。尤其是本书第3、4、5篇高级建模部分，详细讲解了许多难得的专业建模技术。

## &lt;&lt;3ds max 三维建模专项训练&gt;&gt;

## 书籍目录

第0章 三维之路从这里开始 10-1 踏上三维之路 20-2 三维技术现状与应用 50-2-1 主流三维软件 50-2-2 最新三维应用技术 110-3 新手学堂 250-3-1 学习三维建模技术的意义 250-3-2 3ds max的基本操作 250-3-3 学习中配合使用光盘 31第1篇 基础建模与修改第1章 内置模型——凉亭 351-1 开始学习前的准备 361-2 创建思路与应用技术 361-3 内置模型的创建方法 381-4 创建凉亭主体结构 421-5 添加柱脚 471-6 创建凉亭桌椅 501-7 添加棋盘 541-8 本例技巧提示 62第2章 挤压放样——古典砖墙 632-1 创建思路与应用技术 642-2 制作墙体外轮廓 662-3 制作中空花纹 702-4 本例技巧提示 78第3章 旋转放样——古董花瓶 793-1 创建思路与应用技术 803-2 绘制花瓶旋转曲线 813-3 旋转放样 863-4 本例技巧提示 91第4章 Loft放样——希腊柱式 934-1 创建思路与应用技术 944-2 创建多里安柱式 954-3 将多里安柱式修改为爱奥尼柱式 1004-4 本例技巧提示 104第5章 Fit放样——门把手 1055-1 创建思路与应用技术 1065-2 制作门把手 1075-3 本例技巧提示 109第6章 模型的精细加工——光滑坐椅 1116-1 创建思路与应用技术 1126-2 创建光滑坐椅 1156-3 本例技巧提示 120第7章 加工三维模型——豪华客机 1217-1 创建思路与应用技术 1227-2 创建豪华客机机身 1247-3 添加机翼 1277-4 创建尾翼 1297-5 创建涡轮发动机及尾翼喷气口 1327-6 本例技巧提示 138第2篇 复合物体第8章 布尔运算——插座 1418-1 创建思路与应用技术 1428-2 创建插盒顶盖 1448-3 创建三相插孔 1478-4 两相插孔 1518-5 插座螺丝 1548-6 创建插盒底盖 1558-7 本例技巧提示 158第9章 Connect复合物体——杯子 1599-1 创建思路与应用技术 1609-2 杯子制作过程 1619-3 本例技巧提示 165第10章 Shape Merge复合物体——香皂 16710-1 思路与应用技术 16810-2 香皂创建过程 17010-3 对ShapeMerge物体的理解 17210-4 本例技巧提示 173第11章 Conform复合物体——山间小路 17511-1 创建思路与应用技术 17611-2 创建山间小路 17811-3 本例技巧提示 181第3篇 细分建模第12章 细分建模——小丑 18512-1 创建思路与应用技术 18612-2 制作头部轮廓 18912-3 制作五官 19112-4 合并头部模型 20012-5 制作帽子 20212-6 小丑的眼睛 20612-7 本例技巧提示 209第13章 细分建模——大象 21113-1 创建思路与应用技术 21213-2 制作过程 21313-3 本例技巧提示 226第14章 细分建模练习——人物嘴部模型的细化处理 22714-1 人物嘴部模型的创建 22814-2 本例技巧提示 236第4篇 Patch建模第15章 Patch建模基本原理 23915-1 Patch建模简介 24015-2 创建Patch Surface 24115-3 使用CrossSection修改命令 24615-4 本例技巧提示 249第16章 卡通人物头像 26116-1 创作思路 25216-2 绘制整体轮廓 25216-3 眼睛的绘制 26116-4 鼻子的绘制 26616-5 嘴和脸的绘制 26816-6 耳朵的绘制 27016-7 将耳朵缝合到头部 27616-8 完成头部造型 27916-9 本例技巧提示 281第17章 Patch建模练习——真实感人物头像 28317-1 创作思路 28417-2 注意事项 28817-3 本例技巧提示 289第18章 Patch建模的另一种方法——Editable Patch 29118-1 Editable Patch建模方法 29218-2 主要技术 29818-3 本例技巧提示 300第5篇 NURBS建模第19章 独眼怪兽 30319-1 创建思路与应用技术 30419-2 壶状肚子 30719-3 添加四个长腿 31519-4 光滑大脚 32119-5 鸡蛋身体 32819-6 头部与大眼睛 33319-7 怪异的帽子 34019-8 本例技巧提示 348第20章 Nurbs建模练习——骏马 34920-1 创建思路与应用技术 35020-2 马身体 35520-3 马腿和马蹄 35920-4 鼻孔、眼睛和耳朵 36320-5 本例技巧提示 366第21章 越野吉普 36721-1 创建思路与应用技术 36821-2 车体侧面轮廓 36921-3 保险杠 38821-4 水箱前盖 39521-5 车顶及车窗 39821-6 车体前盖 40521-7 车灯及观后视镜 41021-8 车轮 41421-9 本例技巧提示 422第6篇 三维建模方法回顾与总结第22章 三维建模方法回顾与总结 427 第0章 三维之路从这里开始 10-1 踏上三维之路 20-2 三维技术现状与应用 50-2-1 主流三维软件 50-2-2 最新三维应用技术 110-3 新手学堂 250-3-1 学习三维建模技术的意义 250-3-2 3ds max的基本操作 250-3-3 学习中配合使用光盘 31第1篇 基础建模与修改第1章 内置模型——凉亭 351-1 开始学习前的准备 361-2 创建思路与应用技术 361-3 内置模型的创建方法 381-4 创建凉亭主体结构 421-5 添加柱脚 471-6 创建凉亭桌椅 501-7 添加棋盘 541-8 本例技巧提示 62第2章 挤压放样——古典砖墙 632-1 创建思路与应用技术 642-2 制作墙体外轮廓 662-3 制作中空花纹 702-4 本例技巧提示 78第3章 旋转放样——古董花瓶 793-1 创建思路与应用技术 803-2 绘制花瓶旋转曲线 813-3 旋转放样 863-4 本例技巧提示 91第4章 Loft放样——希腊柱式 934-1 创建思路与应用技术 944-2 创建多里安柱式 954-3 将多里安柱式修改为爱奥尼柱式 1004-4 本例技巧提示 104第5章 Fit放样——门把手 1055-1 创建思路与应用技术 1065-2 制作门把手 1075-3 本例技巧提示 109第6章 模型的精细加工——光滑坐椅 1116-1 创建思路与应用技术 1126-2 创建光滑坐椅 1156-3 本例技巧提示 120第7章 加工三维模型——豪华客机 1217-1 创建思路与应用技术 1227-2 创建豪华客机机身 1247-3 添加机翼 1277-4 创建尾翼

1297-5 创建涡轮发动机及尾翼喷气口 1327-6 本例技巧提示 138第2篇 复合物体第8章 布尔运算——插座  
1418-1 创建思路与应用技术 1428-2 创建插盒顶盖 1448-3 创建三相插孔 1478-4 两相插孔 1518-5 插座螺丝  
1548-6 创建插盒底盖 1558-7 本例技巧提示 158第9章 Connect复合物体——杯子 1599-1 创建思路与应用  
技术 1609-2 杯子制作过程 1619-3 本例技巧提示 165第10章 Shape Merge复合物体——香皂 16710-1 思路  
与应用技术 16810-2 香皂创建过程 17010-3 对ShapeMerge物体的理解 17210-4 本例技巧提示 173第11章  
Conform复合物体——山间小路 17511-1 创建思路与应用技术 17611-2 创建山间小路 17811-3 本例技巧提  
示 181第3篇 细分建模第12章 细分建模——小丑 18512-1 创建思路与应用技术 18612-2 制作头部轮廓  
18912-3 制作五官 19112-4 合并头部模型 20012-5 制作帽子 20212-6 小丑的眼睛 20612-7 本例技巧提示 209  
第13章 细分建模——大象 21113-1 创建思路与应用技术 21213-2 制作过程 21313-3 本例技巧提示 226第14  
章 细分建模练习——人物嘴部模型的细化处理 22714-1 人物嘴部模型的创建 22814-2 本例技巧提示 236  
第4篇 Patch建模第15章 Patch建模基本原理 23915-1 Patch建模简介 24015-2 创建Patch Surface 24115-3 使  
用CrossSection修改命令 24615-4 本例技巧提示 249第16章 卡通人物头像 26116-1 创作思路 25216-2 绘制  
整体轮廓 25216-3 眼睛的绘制 26116-4 鼻子的绘制 26616-5 嘴和脸的绘制 26816-6 耳朵的绘制 27016-7 将  
耳朵缝合到头部 27616-8 完成头部造型 27916-9 本例技巧提示 281第17章 Patch建模练习——真实感人物  
头像 28317-1 创作思路 28417-2 注意事项 28817-3 本例技巧提示 289第18章 Patch建模的另一种方法—  
—Editable Patch 29118-1 Editable Patch建模方法 29218-2 主要技术 29818-3 本例技巧提示 300第5篇 NURBS  
建模第19章 独眼怪兽 30319-1 创建思路与应用技术 30419-2 壶状肚子 30719-3 添加四个长腿 31519-4 光滑  
大脚 32119-5 鸡蛋身体 32819-6 头部与大眼睛 33319-7 怪异的帽子 34019-8 本例技巧提示 348第20章  
Nurbs建模练习——骏马 34920-1 创建思路与应用技术 35020-2 马身体 35520-3 马腿和马蹄 35920-4 鼻孔  
、眼睛和耳朵 36320-5 本例技巧提示 366第21章 越野吉普 36721-1 创建思路与应用技术 36821-2 车体侧面  
轮廓 36921-3 保险杠 38821-4 水箱前盖 39521-5 车顶及车窗 39821-6 车体前盖 40521-7 车灯及观后镜  
41021-8 车轮 41421-9 本例技巧提示 422第6篇 三维建模方法回顾与总结第22章 三维建模方法回顾与总结  
427

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>