

<<3DS MAX NURBS 曲面建模使用详解与创作实例>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX NURBS 曲面建模使用详解与创作实例>>

13位ISBN编号：9787115082053

10位ISBN编号：7115082057

出版时间：1999-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：郑凯文

页数：215

字数：347000

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 NURBS 曲面建模使>>

### 内容概要

3DS MAX 3.0是由Discreet公司推出的最新版三维动画制作软件。

3DS MAX在动画制作、多媒体创作、影视合成、广告制作、室内外建筑装饰等诸多领域都有着相当广泛的应用。

本书以3DS MAX 3.0的基准，着重介绍超级建模工具NURBS。

NURBS是一种非常好用而且功能非常强大的建模方法，如果能够熟练地掌握这项技术，就能够在计算机上随心所欲地创作出各种复杂、逼真的造型来，例如脸部、手、汽车及各种动物等。

本书对NURBS内部的所有命令都进行了详细的讲解，而且为了使读者能够掌握NURBS在具体建模过程中是如何运用的，在本书的后半部分用NURBS制作了一辆精美的跑车，供读者学习参考。

本书的内容全面详实，由浅入深，可以作为诸多与三维动画相关领域人士的参考书籍。

## <<3DS MAX NURBS 曲面建模使>>

### 书籍目录

第一篇 使用详解 第1章 NURBS概念 第2章 NURBS模型 第3章 NURBS的各项基本操作 第4章 建立NURBS曲线 第5章 建立曲线次物体 第6章 编辑Curve次物体 第7章 建立NURBS曲面 第8章 建立曲面次物体 第9章 编辑Surface次物体 第10章 建立点次物体 第11章 编辑Point和CV次物体 第二篇 创作实例 第12章 车头的制作 第13章 车头的制作 第14章 车尾的制作 第15章 车身的制作 第16章 材质和环境的制作

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>