

<<三维建模与渲染教程>>

图书基本信息

书名：<<三维建模与渲染教程>>

13位ISBN编号：9787115227164

10位ISBN编号：7115227160

出版时间：2011-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：艾萍，赵博 主编

页数：318

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>

## <<三维建模与渲染教程>>

### 内容概要

本书基于3ds Max 9中文版进行编写，共分12章，分别介绍了3ds Max 9的基础知识、建模方法与渲染插件V-Ray的基本用法。

内容包括计算机三维图形概述、3ds

Max界面与基础操作、参数化建模、常用辅助工具、样条线建模、复合建模方式、高级多边形建模、材质与灯光基础、V-Ray渲染器基础等。

本书遵循由浅入深、命令解释与实例演示相结合的方式介绍，使读者能尽快掌握3ds Max的建模与渲染功能。

本书配有一张光盘，光盘中收录了书中实例及课后习题涉及的素材、制作结果等文件，以方便读者学习使用。

本书适合作为普通高等院校数字艺术、数字媒体、动画、游戏、计算机等专业相关课程的教材或参考书，也适合各类相关专业培训学校作为培训教材。

## &lt;&lt;三维建模与渲染教程&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 计算机三维图形概述

- 1.1 计算机三维图形的发展历程
  - 1.1.1 计算机图形学的发展历程
  - 1.1.2 3ds Max软件的发展历程
- 1.2 计算机三维图形的应用领域
  - 1.2.1 计算机辅助设计与制造
  - 1.2.2 计算机动画
  - 1.2.3 虚拟现实技术
  - 1.2.4 科学计算可视化
- 1.3 3ds Max的应用领域
  - 1.3.1 影视广告特效
  - 1.3.2 三维卡通动画
  - 1.3.3 游戏开发
  - 1.3.4 电影电视特效
  - 1.3.5 建筑设计
  - 1.3.6 工业造型设计
- 1.4 计算机三维设计与制作的工作流程
- 1.5 3ds Max基本介绍
  - 1.5.1 对象类型
  - 1.5.2 面向对象
  - 1.5.3 参数化与非参数化
  - 1.5.4 子对象
  - 1.5.5 修改器
- 1.6 常见三维建模方法
  - 1.6.1 参数化建模方法
  - 1.6.2 样条线建模方法
  - 1.6.3 复合物体建模
  - 1.6.4 网格与多边形建模
  - 1.6.5 面片建模
  - 1.6.6 NURBS曲面建模
  - 1.6.7 其他建模技术
- 1.7 素材库的归档整理
- 小结
- 习题

## 第2章 3ds Max界面与基础操作

- 2.1 启动、退出软件及工作界面简介?
  - 2.1.1 启动3ds Max 9中文版
  - 2.1.2 3ds Max 9中文版工作界面简介
  - 2.1.3 退出3ds Max 9中文版
- 2.2 界面基础操作与视图控制
  - 2.2.1 笛卡尔空间与视图
  - 2.2.2 界面基础操作
  - 2.2.3 视图控制归纳
  - 2.2.4 补充知识
- 2.3 对象的选择

## &lt;&lt;三维建模与渲染教程&gt;&gt;

## 2.4 对象的变换

## 2.4.1 坐标系统

## 2.4.2 变换Gizmo

## 2.4.3 补充知识

## 2.5 其他常用命令

## 小结

## 习题

## 第3章 参数化建模

## 3.1 基本几何体建模

## 3.1.1 基础创建方法

## 3.1.2 标准基本体

## 3.1.3 扩展基本体

## 3.2 基本建筑构件建模

## 3.2.1 门

## 3.2.2 窗

## 3.2.3 楼梯

## 3.3 AEC扩展对象

## 3.3.1 墙

## 3.3.2 栏杆

## 3.3.3 植物

## 3.4 建筑构件的组合应用

## 3.4.1 门、窗与墙的结合

## 3.4.2 楼梯与栏杆的组合

## 3.5 修改器堆栈

## 3.6 常用参数化修改器

## 3.6.1 【弯曲】修改器

## 3.6.2 【锥化】修改器

## 3.6.3 【扭曲】修改器

## 3.6.4 【拉伸】修改器

## 3.6.5 【倾斜】修改器

## 3.7 课堂实践——玩具鱼

## 小结

## 习题

## 第4章 常用辅助工具

## 4.1 复制工具

## 4.1.1 【克隆】复制

## 4.1.2 【镜像】复制

## 4.1.3 【阵列】复制

## 4.1.4 【间隔工具】复制

## 4.2 对齐工具

## 4.2.1 【快速对齐】工具

## 4.2.2 【对齐】工具

## 4.2.3 法线对齐

## 4.3 捕捉工具

## 4.4 对象成组操作

## 4.5 层管理器

## 4.6 课堂实践——制作吊灯

<<三维建模与渲染教程>>

小结

习题

第5章 样条线建模

第6章 复合建模方式

第7章 高级多边形建模

第8章 材质与灯光

第9章 V-Ray渲染器

第10章 构图与渲染

第11章 综合案例——客厅效果图

第12章 综合案例——汽车建模及渲染

<<三维建模与渲染教程>>

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>