第一图书网, tushu007.com

<<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

出版时间：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

第一图书网, tushu007.com

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?行介绍，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。

第一图书网, tushu007.com

<<三维建模与渲染教程>>

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

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?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?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

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

第一图书网, tushu007.com

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