

<<3DS MAX武器造型全攻略>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX武器造型全攻略>>

13位ISBN编号：9787118030600

10位ISBN编号：7118030600

出版时间：2003-1

出版时间：国防工业出版社

作者：黄永生等 编著

页数：287

字数：427000

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武器造型全攻略>>

内容概要

本书通过“武器”这一多数年轻人感兴趣的话题，介绍了3DS MAX 5.0版本的新的功能特性，以及各种建模工具的使用方法。

本书共分为6章，但在内容和知识点上可以划分为3个大的部分。

第1章主要介绍了3DS MAX各种建模工具的特点和使用方法。

例如多边形建模、面片建模、Surface建模、放样建模、布尔建模以及NURBS等。

这一部分是一个概括性的介绍，它将作为后面实例练习的一个理论基础。

这一部分是不受软件版本限制的，无论是使用哪个版本的3DS MAX软件，都可以通过本章的阅读，来对3DS MAX的建模工具产生一个理性上的认识。

第2章详细介绍了3DS MAX 5.0版本的所有新增特性。

尤其对3DS MAX 5.0新增的高级灯光和高级渲染，进行了全面细致的讲解。

通过这一部分的内容可以快速掌握3DS MAX 5.0中高级灯光、高级渲染以及其他新增功能的使用。

通过本章的阅读，可以快速实现从低版本到高版本的过渡。

第3章-第6章以武器建模这种较为有趣的方式，分不同重点（如手枪模型的创建以使用挤压、倒角等基本工具为主，A-10飞机的创建以NURBS为主）介绍了3DS MAX各种建模工具的应用，以及材质、渲染的设置。

这一部分是上面内容的一个总结和应用过程。

本书结构清晰、范例丰富，每章重点内容突出，并在实例部分中每章的开始都有本章重点内容和需要注意问题的提示。

本书适合于3DS MAX不同版本的用户使用。

<<3DS MAX武器造型全攻略>>

书籍目录

第1章 3DS MAX建模工具 1.1 多边形建模工具 1.2 面片建模工具 1.3 NURBS建模 1.4 Surface Tools建模工具 1.5 其他建模工具 1.6 小结第2章 3DS MAX 5.0新增功能 2.1 界面与基本操作 2.2 Character Assembly角色组合 2.3 增强的Editable Poly 2.4 Unwrap UVW修改器 2.5 蒙皮编辑器修改器 2.6 其他的修改器 2.7 Spline IK 2.8 高级灯光 2.9 卡通材质与高级灯光材质 2.10 纹理渲染与曝光控制 2.11 增强的动画功能第3章 手枪模型的创建 3.1 枪身的创建 3.2 为模型赋予材质 3.4 小结第4章 武装直升机 4.1 机身的创建 4.2 驾驶舱的创建 4.3 螺旋桨的创建 4.4 起落架及其他附件的创建 4.5 为模型赋予材质 4.6 小结第5章 战斗机模型的创建 5.1 机身的创建 5.2 驾驶舱的创建 5.3 机翼的创建 5.4 起落架和机身其他部件的创建 5.5 为模型赋予材质 5.6 小结第6章 综合建模训练——坦克模型的创建 6.1 炮塔的创建 6.2 底盘的创建 6.3 履带与轮子的创建 6.4 整体的组装 6.5 为坦克添加涂装 6.6 小结

<<3DS MAX武器造型全攻略>>

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>