

<<3ds max 8建筑设计高级建模>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8建筑设计高级建模宝典>>

13位ISBN编号：9787302150732

10位ISBN编号：7302150737

出版时间：2007-6

出版时间：清华大学

作者：吴义娟

页数：482

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 8建筑设计高级建模>>

### 内容概要

本书作者是从事十多年建筑设计和建筑表现制作的资深建模技术人员，本书是一本重量级的建筑建模巨作，目的是为CG建筑设计师提供一套成熟且完整的建模解决方案。

本书由浅入深地通过8个完整的模型实例详细讲解了用软件3ds max 8制作建筑造型的高级技术。

学习使用强大的3ds max 8建模工具进行快速精确的建筑模型制作，为最终进行建筑设计和效果表现奠定良好的基础。

在模型塑造和布线方面，作者提供了秘诀和经验，解决了读者在建筑建模工作中所遇到的问题。

本书配套光盘1张DVD，全程录制了书中实例的全部视频教学录像和所有场景模型。

光盘资料配合书中的详细操作步骤，能使学习效率倍增，使读者掌握全部建模制作过程和技巧。

本书适合各种建筑造型设计和效果图制作人员使用，也适用于广大建模爱好者，以及大专院校建筑设计、装潢设计等相关专业的学生使用。

## <<3ds max 8建筑设计高级建模>>

### 书籍目录

第1章 3ds max 8基本建模方案 1.1 Poly多边形建模 1.2 Selection (选择) 1.3 Soft Selection (软选择)  
1.4 Edit Vertices (编辑顶点) 1.5 Edit Edge (编辑边线) 1.6 Edit Border (编辑边界) 1.7 Edit  
Polygons (编辑多边形) 1.8 Edit Geometry (编辑几何体) 1.9 Vertex Properties (顶点属性) 1.10  
Polygon Properties (多边形参数) 1.11 Subdivision Surface (细分曲面) 1.12 Subdivision  
Displacement (细分置换) 1.13 Paint Deformation (变形画笔) 第2章 制作阿拉伯式建筑 2.1 子主  
体部分 2.2 制作正面小房子 2.3 制作侧面小房子和窗户 2.4 制作场景中的柱子 2.5 制作屋  
顶装饰第3章 制作过山车场景 3.1 制作轨道 3.2 制作轨道连接件 3.3 制作支架 3.4 制作平  
台 3.5 制作车体第4章 制作古建筑庙宇 4.1 制作庙宇内部结构 4.2 制作庙宇屋顶 4.3 制作  
庙宇屋檐 4.4 制作庙宇屋顶部分 4.5 制作庙宇的外墙和其他部分第5章 制作桥的模型 5.1 制  
作桥的吊拱 5.2 制作桥的路面 5.3 制作桥墩第6章 制作别墅模型 6.1 制作别墅一层结构 6.2  
制作别墅二层结构 6.3 制作别墅屋顶 6.4 制作别墅窗户和其他部分第7章 制作穹顶的模型  
7.1 制作穹顶的顶部结构 7.2 制作穹顶的支柱 7.3 制作穹顶的石墩和地面第8章 制作教堂的  
模型 8.1 制作教堂的下部模型 8.2 制作教堂的浮雕部分 8.3 制作教堂的上部结构第9章 制作  
现代高楼的外观 9.1 制作高楼的框架 9.2 制作高楼的外部结构 9.3 制作高楼的楼顶和外部结  
构 9.4 制作高楼的窗户和其他部分

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>