

<<特例设计3ds max 5三维建模完>>

图书基本信息

书名：<<特例设计3ds max 5三维建模完全实战>>

13位ISBN编号：9787502760465

10位ISBN编号：7502760466

出版时间：2004-7-1

出版时间：海洋出版社

作者：WISBOOK海洋智慧图书,颜锋,武莹

页数：243

字数：399000

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>

<<特例设计3ds max 5三维建模完>>

内容概要

这是一本专门通过数十个典型范例现场教授3ds max 5创建模型的主要方法和技能的优秀实例教科书。作者从边学边练、一练就会、会了就能干活的实用角度出发，采用基础知识+实用范例+具体步骤+总结与提高=即学即用的创作思路，软件基础知识紧跟典型范例操作，边讲、边动手，全面、生动、形象地展示了3ds max的强大功能和魅力。

本书内容：全书由48种范例构成，主要内容包括创建三维标准模型、材质编辑、二维实体拉伸、二维实体旋转、创建三维扩展模型、修改工具、放样工具的使用、面片的编辑修改、简单综合建模、贴图、双面材质、凹凸贴图、光线追踪贴图、NURBS建模、网格物体的编辑、布尔运算、文字与线条、光线追踪材质、渐变贴图与混合材质、双面材质与不透明贴图、材质的综合应用、体积光、体积雾的使用、辉光滤镜、高光滤镜、Fire Effect特效、角色建模等。

每个基础知识紧跟典型范例，特别是大楼、卧室、室内效果展示、星球、海滨、戈壁黄昏、烛光晚宴、MTV片头效果和跑车的特效制作，更将3ds max 5的应用推向一个新的高潮！

本书特点：1. 基础知识紧跟实用范例，学习直观、所学所用，由浅入深、循序渐进、图文并茂、通俗易懂，软件功能与范例紧密结合，边讲边练，学习轻松；2. 内容丰富、全面，双栏排版，作者巧妙地将3ds max 5的建模功能切片为48个知识点，从易到难，为初学者量身定做，知识点与实际操作相结合，学习有趣又快乐；3. 范例实用、与时俱进，书中的范例都是当前初学者想掌握的热点、焦点，设计思路清晰，步骤讲解详细，提示本例的精华，环环紧扣，版式新颖、全彩印刷，大大激发读者学习兴趣和动手的欲望；4. “授人以渔”，书中48个典型范例就是48种应用、48种设计思路、48种制作方法，读者在学完的基础上可以举一反三、活学活用；5. 超媒体视频教学，配套光盘中的视频教学软件立体演示每个范例的具体实现步骤，更让读者喜出望外，事半功倍，创意无限！

光盘内容：共2CD（详细内容见光盘说明）。

读者对象：广大初、中级读者即学即用的自学指导书，高等职业院校三维模型设计专业课堂实训教材和社会三维动画设计培训班的教材。

<<特例设计3ds max 5三维建模完>>

书籍目录

特例01 创建三维标准模型——挂表 1.1 制作表盘 1.2 制作表盘框 1.2 制作挂环和挂表装饰——镜像
1.4 制作指针和刻度——旋转和阵列 1.5 本例精华特例02 材质的初步应用——茶几 2.1 制作基本模型
2.2 编辑材质 2.3 本例精华特例03 二维实体拉伸——铅笔和笔筒 3.1 制作基本截面 3.2 制作铅笔
3.3 制作笔筒 3.4 制作桌面 3.5 本例精华特例04 二维实体旋转——陶罐与瓷碗 4.1 制作基本剖面
4.2 制作陶罐 4.3 本例精华特例05 创建三维扩展模型——沙发 5.1 制作座垫、靠垫 5.2 制作底座、扶手
5.3 本例精华特例06 修改工具的使用——冰激凌 6.1 制作基本截面 6.2 制作冰激凌 6.3
制作冰激凌底部 6.4 本例精华特例07 放样的初步应用（一）——窗帘 7.1 制作窗帘上部装饰布 7.2
制作窗帘 7.3 制作窗帘盒 7.4 本例精华特例08 放样的初步应用（二）——电视机 8.1 制作模型 8.2
本例精华特例09 放样工具的应用（三）——桌椅展示 9.1 制作桌椅模型 9.2 编辑材质和灯光 9.3 本
例精华特例10 面片的编辑修改——床 10.1 制作床体和床罩 10.2 制作毛毯 10.3 本例精华特例11 简
单综合建模——餐具 11.1 创建汤勺 11.2 创建钢刀 11.3 创建木勺 11.4 设置灯光 11.5 本例精华特
例12 贴图的初步应用——装饰画 12.1 制作基本模型和贴图材质 12.2 修改贴图 12.3 本例精华特
例13 双面材质——包装 13.1 制作包装盒 13.2 制作丝带和包装纸 13.3 编辑材质 13.4 本例精华特
例14 凹凸贴图——金盘 14.1 制作金盘主体 14.2 制作圆环 14.3 设置灯光 14.4 编辑材质 14.5 本例
精华特例15 光线追踪贴图——酒杯 15.1 制作水杯 15.2 编辑材质 15.3 本例精华特例16 凹凸贴图的
应用——饰品 16.1 创建饰品模型 16.2 编辑材质 16.3 本例精华特例17 NURBS建模（一）——工艺
杯子 17.1 制作工艺杯子 17.2 编辑材质和灯光 17.3 本例精华特例18 NURBS建模（二）——水晶鞋
展示 18.1 制作女鞋主体模型 18.2 制作鞋跟模型 18.3 编辑材质 18.4 本例精华特例19 NURBS建模
（三）——鼠标产品 19.1 制作鼠标主体 19.2 编辑材质和灯光 19.3 本例精华特例20 简单模型综合
——电熨斗 20.1 制作熨斗主体模型 20.2 制作熨斗附件模型 20.3 材质编辑 20.4 本例精华特例21
网格物体的编辑——手机产品 21.1 制作基本模型 21.2 制作手机按钮和显示屏 21.3 编辑材质和灯
光 21.4 本例精华特例22 布尔运算的应用——钥匙 22.1 制作钥匙片模型 22.2 制作钥匙柄模型 22.3
制作钥匙链牌模型 22.4 本例精华特例23 文字与线条的应用——徽标图案 23.1 制作文字主体模型
23.2 制作修饰物模型 23.3 本例精华特例24 修改工具的综合应用——生日蛋糕 24.1 制作基本模型
24.2 制作奶油点缀和樱桃 24.3 处理模型整体 24.4 本例精华特例25 光线追踪材质——灯泡产品
25.1 制作灯泡模型 25.2 添加材质和灯光 25.3 本例精华特例26 渐变贴图与混合材质——水果 26.1
制作水果模型 26.2 制作篮子模型 26.3 材质编辑 26.4 本例精华特例27 双面材质与不透明贴图——
地球图标 27.1 制作基本模型 27.2 制作材质部分 27.3 本例精华特例28 材质综合应用（一）——浴
室 28.1 制作浴缸 28.2 制作浴室 28.3 设置材质和灯光 28.4 本例精华特例29 材质综合应用（二）
——叶子 29.1 制作叶片 29.2 设置材质 29.3 本例精华特例30 材质综合应用（三）——洗浴陶瓷产
品 30.1 创建洗漱池模型 30.2 创建管道和水龙头模型 30.3 编辑材质 30.4 本例精华特例31 体积光
的使用——木屋 31.1 制作模型 31.2 编辑材质 31.3 创建灯光 31.4 本例精华特例32 体积雾的使用
——点燃的香烟 32.1 制作基本模型 32.2 编辑材质效果 32.3 添加体积雾效果 32.4 本例精华特例33
辉光滤镜的应用——闪光蘑菇 33.1 创建蘑菇场景模型 33.2 编辑材质 33.3 添加辉光滤镜 33.4 本例
精华特例34 高光滤镜的应用——钻石展示 34.1 制作钻石模型 34.2 编辑材质 34.3 添加滤镜效果
34.4 本例精华特例35 Fire Effect特效——篝火 35.1 制作木柴 35.2 编辑材质 35.3 制作篝火 35.4 本
例精华特例36 角色建模（一）——蝴蝶 36.1 制作蝴蝶主体 36.2 制作蝴蝶肢干 36.3 编辑翅膀 36.4
编辑材质 36.5 本例精华特例37 角色建模（二）——卡通吉祥物 37.1 躯干部分模型 37.2 制作鸟翼
部分模型 37.3 制作其他附属部分模型 37.4 本例精华特例38 复杂模型建模（一）——鲜花 38.1 制
作花瓣 38.2 制作花朵 38.3 制作花朵附属部分 38.4 制作枝叶 38.5 组装花瓶 38.6 后期处理 38.7
本例精华特例39 复杂模型建模（二）——纪念奖杯 39.1 制作身体基本模型 39.2 制作眼部的模型
39.3 制作其余部分的模型 39.4 编辑材质 39.5 本例精华特例40 复杂模型建模（三）——大楼 40.1
制作大楼基座和柱子 40.2 制作大楼底层和中间层 40.3 编辑窗体 40.4 制作其他细部 40.5 本例精
华特例41 场景建模——卧室 41.1 床体制作 41.2 家具建模 41.3 床单和枕头 41.4 材质和灯光 41.5 本
例精华特例42 表演效果——室内效果展示 42.1 制作墙体与梳妆台模型 42.2 制作门帘和顶灯模型

<<特例设计3ds max 5三维建模完>>

42.3 编辑材质和灯光 42.4 本例精华特例43 场景综合应用（一）——星球 43.1 创建模型 43.2 编辑材质和灯光 43.3 本例精华特例44 场景综合应用（二）——海滨假日 44.1 制作场景模型 44.2 编辑材质和灯光 44.3 本例精华特例45 场景综合应用（三）——戈壁黄昏 45.1 模型建立 45.2 材质编辑 45.3 添加灯光和特效 45.4 本例精华特例46 燃烧的使用——烛光晚宴场景 46.1 制作蜡烛 46.2 制作烛台和火焰 46.3 编辑材质和灯光 46.4 本例精华特例47 光影效果——MTV片头效果 47.1 制作基本模型 47.2 编辑材质和灯光 47.3 添加场景特效 47.4 本例精华特例48 产品展示——跑车 48.1 制作跑车模型主体 48.2 处理车身模型细节 48.2 创建跑车附件模型 48.4 材质与灯光 48.5 设置场景的灯光效果 48.6 本例精华

媒体关注与评论

书评实体演示48种典型范例的具体实现方法和步骤，配套素材更是物超所值！

丛书特点：国内首创所有范例全程跟踪录屏超媒体课堂实训教材；创新、进取、专为初、中级读者和职业院校量身定估；人性化的设计和服务掀起电脑学习新高潮；“授人以渔”、实用范例与基础知识紧密结合；内容丰富、重点突出、图文并茂、步骤详细。

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>