

<<3DS MAX高级建模技法>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX高级建模技法>>

13位ISBN编号：9787508436517

10位ISBN编号：7508436512

出版时间：2006-3

出版时间：中国水利水电出版社

作者：高志清

页数：210

字数：332000

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高级建模技法>>

内容概要

本书全面介绍3ds max建模功能体系的各项内容，包括3ds max的各项常用高级建模功能、Patch面片建模、Surfacetools建模以及多边形建模等，从基本建模命令的使用入手，结合实例层层深入，使用户能够熟练掌握各种建模方式的常用命令。

同时不仅局限于命令的介绍，对于高级实例以介绍建模思路为主，使已经熟悉建模命令的读者得到进一步提高。

本书在实例编排上不再局限于效果图建模，同时涵盖高级角色建模以及游戏角色建模的技巧和方法，使用户全面了解建模技术的各个应用领域。

本书的编排一切从实际工作出发，对于目前最为流行的多边形建模技术，更是通过多个实例进行详细介绍，购买本书一定能使您有物超所值的感觉。

对于初学者，通过阅读本书可以对3ds max的建模系统有一个全面系统的掌握，熟悉各种建模命令。
对于有一定基础的读者，通过阅读本书了解高级建模思路和技巧才是您更大的收获。

<<3DS MAX高级建模技法>>

书籍目录

丛书前言本书导读第一章 高级建模基础知识 1.1 三维模型的广泛用途 1.2 了解3ds max及其建模方式 1.3 开篇引言第二章 Patch建模——回顾与创新 2.1 Patch建模基础知识 2.2.1 Patch建模的基本思路 2.2.2 Patch建模的注意事项 2.2 Patch建模基础实例——十字架小饰物 2.2.1 十字架小饰物建筑 2.2.2 十字架小饰物的渲染 2.3 Patch建模高级实例——蜻蜓 2.3.1 “蜻蜓”的头腹 2.3.2 “蜻蜓”的尾部制作 2.3.3 “蜻蜓”的其他部分 2.3 本章小结第三章 Surfacetools经典建模方式 3.1 Surfacetools建模基础知识 3.1.1 Surfacetools建模的基本步骤 3.1.2 Surfacetools建模注意事项 3.2 用Surfacetools制作茶壶 3.2.1 “茶壶壶身”的制作 3.2.2 “茶壶”其他部分的制作 3.3 用Surfacetools制作石墩花坛 3.4 用Surfacetools制作玻璃碗 3.5 高级实例——女士凉鞋 3.6 本章小结第四章 多边形建模 4.1 多边形建模简介 4.1.1 多边形建模基础知识 4.1.2 熟悉多边形建模基本步骤 4.2 用多边形制作时尚沙发 4.3 多边形的边缘强化 4.4 休闲软椅 4.5 休闲躺椅 4.6 本章小结第五章 综合建模实例 5.1 眼部石膏像 5.2 小恐龙 5.3 人体肌肉建模 5.4 游戏模型的制作

<<3DS MAX高级建模技法>>

编辑推荐

3ds max作为一款功能强大的三维制作软件，包含各个方面的多种功能，但无论哪一种功能的实现都是以精美的三维模型为基础的，可以说制作精美的模型是开始进行三维创作的第一步。在3ds maX中除了基本形体和修改命令创建形体外，还包含多种高级建模方式，它们孰优孰劣，各有什么优点和不足，分别适合用来制作什么物体，本书将——为您揭秘。

<<3DS MAX高级建模技法>>

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>