

<<3ds max精彩实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3ds max精彩实例教程>>

13位ISBN编号：9787801722010

10位ISBN编号：7801722019

出版时间：2004-1

出版地：北京科海

作者：肖卫华

页数：370

字数：587000

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精彩实例教程>>

内容概要

本书以学习3ds max 6的建模和材质功能为主，通过循序渐进的多个实例，全面系统地学习了三维高级建模和材质技术。

本书设计的实例包括茶杯、鲨鱼、钻戒、高尔夫球、骰子、汽车等，非常有代表性，而且复杂程序高，读者在学习后可以真正掌握高级建模技能，尤其是最后的汽车模型设计练习，制作难度已经完全达到专业制作要求，是本书的精华。

配套光盘提供了全部实例的场景文件和贴图材质，最后的汽车模型每个步骤都提供了中间场景，确保练习能够顺利完成。

本书特别适合有一定三维动画基础的爱好者作为提高技术水平使用，也适合作为社会办学、大中专院校的辅助教材。

书籍目录

第1章 建模的重要性 1.1 建模的几种方法和区别 1.1.1 NURBS建模 1.1.2 Patch/Surface (面片) 建模 1.1.3 Polygon (多边形) 建模 1.2 深入了解多边形 1.2.1 多边形建模的特点 1.2.2 多边形的构成 1.2.3 如何编辑子物体 1.2.4 多边形建模原理 1.2.5 多边形建模体验 1.2.6 折角的问题 1.3 小结第2章 简单形体建模 2.1 一条大鲨鱼 2.1.1 天地初开、始于混沌 2.1.2 生长鱼鳍 2.1.3 刻画细节 2.1.4 调整形状 2.1.5 合理的布线 2.1.6 合二为一 2.1.7 一些问题 2.2 漂亮的指环 2.2.1 制作金属环身 2.2.2 建立钻石底座 2.2.3 结合底座与环身 2.2.4 刻画细节 2.2.5 处理棱角 2.2.6 合二为一 2.2.7 细微调整 2.3 钻石体的制作 2.3.1 简单钻石体 2.3.2 复杂钻石体 2.3.3 与指环场景合并 2.3.4 小结 2.4 思路的问题 2.4.1 小玩意, 大难题 2.4.2 又见高尔夫 2.4.3 最后的技巧 2.5 小结第3章 贴图初体验 3.1 什么是贴图 3.2 UVW Map修改器 3.2.1 Planar平面贴图 3.2.2 Cylindrical柱形贴图 3.2.3 Spherical——球形贴图 3.2.4 Shrink Wrap收缩包裹 3.2.5 Box立方体贴图 3.2.6 Face面贴图 3.2.7 XYZ to UVW坐标变换贴图 3.3 Gizmo子物体 3.4 对齐方式 3.5 贴图通道 3.6 小结第4章 高级贴图应用 4.1 初识Unwrap UVW 4.2 多边形的ID号 4.3 贴图实例 4.3.1 分配ID号 4.3.2 设置坐标 4.3.3 赋予贴图 4.3.4 展开坐标 4.4 深入分析 4.4.1 展开坐标的最佳时机 4.4.2 特殊部位的处理 4.4.3 坐标类型, 按需分配第5章 建模辅助插件 5.1 如何获得Power Solids 5.2 特性简介 5.2.1 BREP物体 5.2.2 功能简介 5.3 使用详解 5.3.1 视图显示设置 5.3.2 渲染设置 5.3.3 BrepBoolean (布尔运算) 5.3.4 BrepExtrude (拉伸操作) 5.3.5 BrepSweep (放样操作) 5.3.6 BrepRevolve (旋转拉伸) 5.3.7 BrepSkin (蒙皮操作) 5.3.8 倒角、偏移和壳化 5.3.9 子物体编辑 5.3.10 多物体结构 5.3.11 BREP编辑工具 5.4 BREP贴图与材质 5.5 Power Solids 2新版介绍 5.5.1 界面变化 5.5.2 新增功能 5.6 小结第6章 高级建模流程 6.1 准备工作 6.1.1 图纸的处理 6.1.2 软件设置 6.1.3 图纸的导入与摆放 6.2 创建整体轮廓 6.2.1 确定起始物体 6.2.2 创建车身 6.2.3 创建车顶 6.2.4 进一步完善模型 6.2.5 部件分离 6.3 各自为战 6.3.1 主体部分 6.3.2 车窗部分 6.3.3 其它附件 6.3.4 高品质车轮 6.3.5 尾声 6.4 结束语

<<3ds max精彩实例教程>>

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>