

<<3ds max 6建模设计白金教学>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 6建模设计白金教学>>

13位ISBN编号：9787030138217

10位ISBN编号：703013821X

出版时间：2004-8-1

出版时间：科学出版

作者：胡仁喜,李广荣,袁涛

页数：342

字数：535000

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 6建模设计白金教学>>

### 内容概要

本书是使用3ds max 6建模的范例集，几乎覆盖了3ds max 6各个方面的建模功能。

全书内容共分8章，第2章～第4章为基本物体造型实例，第5章～第8章通过大量的实例介绍了复杂物体的建模方法和技巧。

本书范例安排由浅入深，操作步骤详尽，读者既可以通过学习制作这些范例积累经验，掌握建模技巧，深入理解概念，同时还可以直接使用范例的效果和模型。

另外，本书在每一章后面都给出了结合本章内容的常见问题及解答，使读者在学习过程中能快速解决一些经常出现的问题。

为方便读者学习，配套光盘特别提供了3ds max 6多媒体教程、PDF文档，以及本书实例的源文件和素材文件。

本书采用中英文对照界面，造型设计时尚，贴近生活，富有时代感，适合于三维建模初学者、大专院校相关专业学生、三维建模培训教学，以及各类三维设计爱好者。

书籍目录

第1章 3ds max 6概览 1.1 3ds max 6概述 1.2 实体模型的一般创建过程 1.3 模型欣赏第2章 基本几何模型的创建 2.1 标准几何模型的创建 2.2 扩展几何模型的创建 2.3 创建面片网格 2.4 创建组合物体 2.5 综合实例 2.6 常见问题及解答第3章 利用2D图形旋转、拉伸和放样建模 3.1 2D图形的旋转和拉伸 3.2 2D图形的放样 3.3 放样物体的变形 3.4 综合实例 3.5 常见问题及解答第4章 使用Edit Mesh建模 4.1 Edit Mesh建模的原理和方法 4.2 Mesh建模实例——制作水坛 4.3 制作花瓣棒球雕塑 4.4 制作飞机模型 4.5 常见问题及解答第5章 创建复杂物体 5.1 创建复合物体 5.2 NURBS建模 5.3 修改NURBS模型 5.4 NURBS修改器 5.5 综合实例——制作大嘴鱼 5.6 常见问题及解答第6章 利用空间扭曲和变形创建模型 6.1 制作用于几何变形的空间扭曲物体 6.2 利用平面拉伸进行造型 6.3 综合实例——制作汽车的车轮 6.4 常见问题及解答第7章 面片建模和多边形建模 7.1 面片建模和多边形建模的原理 7.2 制作绚丽多彩的舞台背景 7.3 制作甲壳虫 7.4 制作快乐鱼 7.5 常见问题及解答第8章 创建复杂放样物体 8.1 使用增删截面节点的方法创建模型 8.2 使用开放和封闭放样截面创建模型 8.3 Fit造型实例 8.4 常见问题及解答

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>