

<<3ds max2008 & VRay造型设>>

图书基本信息

书名：<<3ds max2008 & VRay造型设计渲染精粹(含DVD光盘1张)(全)>>

13位ISBN编号：9787121065637

10位ISBN编号：7121065630

出版时间：2008-7

出版时间：黄海燕 电子工业出版社 (2008-07出版)

作者：黄海燕

页数：274

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 max2008 & VRay造型设>>

内容概要

通过几个精彩的实例，介绍如何使用3dsmax配合VRay渲染器设计制作各种出色的作品。《模神?3ds max 2008&VRay造型设计渲染精粹》还应用了3dsmax内置的很多高端制作技术。3dsmax2008在产品建模方面非常突出，而VRay渲染器在造型设计的渲染方面也表现得很优秀。大多数设计师目前都使用这两款软件进行产品造型设计工作。3dsmax和VRay渲染器最大的优势在于物体表面质感的表现和渲染速度的控制。

配套光盘中包含书中实例场景的完全建模录像，以及渲染场景和贴图，供读者在学习时直接参考。

书籍目录

第1章 3ds max 2008建模初步 1.1 内置物体的制作和修改 1.2 多边形物体的进一步加工 1.3 从线条到三维物体 1.4 自由多边形 1.5 由多个多边形物体进行建模 1.6 本章小结 第2章 制作鼠标模型 2.1 鼠标外形制作 2.2 鼠标细节制作 2.3 鼠标滑轮制作 2.4 鼠标图案制作 2.5 鼠标底制作 2.6 本章小结 第3章 汽车模型制作 3.1 视图设置 3.2 车身制作 3.2.1 汽车前身模型制作 3.2.2 汽车标志制作 3.2.3 汽车后身模型制作 3.2.4 车顶模型制作 3.2.5 车身模型整体调节 3.3 轮胎及底板制作 3.3.1 轮胎制作 3.3.2 汽车底板模型制作 3.4 本章小结 第4章 制作静物模型 4.1 篮子制作 4.2 苹果制作 4.3 葫芦制作 4.4 叶子制作 4.5 葡萄制作 4.6 模型整合 4.7 本章小结 第5章 制作首饰模型 5.1 贝壳制作 5.2 戒指制作 5.3 项链链子的制作 5.4 绳子制作 5.5 圆环垫子 5.6 装饰吊坠制作 5.7 牌子制作 5.8 本章小结 第6章 制作青蛙模型 6.1 在3ds max中建模 6.2 ZBrush雕刻模型 6.3 本章小结 第7章 制作鳄鱼模型 7.1 在3ds max中建模 7.2 ZBrush雕刻模型 7.3 本章小结 第8章 女性人体建模实例 8.1 头部建模 8.1.1 眼睛建模 8.1.2 鼻子模型制作 8.1.3 嘴巴制作及面部整合 8.1.4 头部最终成形 8.1.5 耳朵模型制作 8.2 身体建模 8.3 脚部模型制作 8.4 手部模型制作 8.5 本章小结

章节摘录

插图：

编辑推荐

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>