

Modelagem

Automotiva e de Produtos

com **Rhinoceros 3.0** e **3ds max 8**

Principais comandos e técnicas de desenho ■ Etapas da modelagem das peças
Renderização ■ Criação de imagem fotorrealística
Aplicação de Mental Ray e Global Illumination

BRINDE ■ Arquivos dos exemplos e exercícios abordados no livro disponíveis na Internet.



Resumo de Modelagem Automotiva E De Produtos Com Rhinoceros

Os princípios de modelagem e renderização aplicados com Rhinoceros 3.0 e 3ds max 8 são detalhados nesta publicação. Aborda os conceitos principais comandos e técnicas além de etapas para modelar carros caminhonetes jóias calçados embalagens de forma simples e prática. Abrange o desenvolvimento do modelo visualização e seleção de objetos ambiente de trabalho curvas organização do projeto criação de detalhes modificadores edição de sólidos viewport importação de modelos criação de câmeras materiais com efeitos reais aplicação de luzes e efeitos especiais.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)