

<<3ds max 8模型制作实例教程.职业版>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8模型制作实例教程.职业版>>

13位ISBN编号：9787121022524

10位ISBN编号：7121022524

出版时间：2006-3

出版时间：电子工业出版社

作者：张凡

页数：309

字数：5372000

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>

## 内容概要

本书是一本实例类教程。

全书分为8章。

第1章到第5章详细讲解了创建基本模型、利用修改器对基本模型进行修改从而产生新的模型、复合建模和高级建模的相关知识。

第6章详细讲解了创建植物、建筑、地形、武器等模型的方法。

第7章和第8章详细讲解了两足动物和四足动物的生理结构特征、创建方法和技巧。

附书光盘内容为书中的全部贴图、实例文件以及范例视频演示文件。

本书面向从事动画设计的初、中级用户，也可作为大中专院校及相关专业师生或社会培训班的教材

。

## 书籍目录

第1章 3ds max 8基础知识 1.1 3ds max 8的界面 1.2 菜单的使用 1.3 工具栏 1.4 视图区 1.5 命令面板 1.6 脚本输入区、状态栏和提示栏 1.7 关键帧编辑区 1.8 动画控制区 1.9 视图控制区 1.10 课后练习第2章 3ds max 8基本造型 2.1 Standard Primitives (标准几何体) 2.1.1 创建Box (长方体) 2.1.2 创建Sphere (矩形面球体)和GeoSphere (三角形面球体) 2.1.3 创建Cone (圆锥体) 2.1.4 创建Torus (圆环) 2.1.5 创建Teapot (茶壶) 2.2 Extended Primitives (扩展几何体) 2.2.1 创建ChamferBox (倒角长方体) 2.2.2 创建ChamferCylinder (倒角圆柱体) 2.2.3 创建Helix (异面体) 2.3 样条线建模 2.3.1 创建Line (线) 2.3.2 创建Circle (圆) 2.3.3 创建Donut (圆环) 2.3.4 创建Helix (螺旋线) 2.3.5 创建Text (文本) 2.4 建筑模型 2.4.1 AEC Extended (扩展) 2.4.2 Stairs (楼梯) 2.4.3 其他建筑模型 2.5 课后练习第3章 编辑修改器 3.1 编辑修改器使用界面 3.1.1 名称与颜色 3.1.2 修改器列表 3.1.3 修改器堆栈 3.1.4 当前编辑修改器参数 3.2 常用编辑修改器 3.2.1 Lathe (车削)修改器 3.2.2 Extrude (挤出)修改器 3.2.3 Bevel (倒角)修改器 3.2.4 Bevel Profile (倒角截面)修改器 3.2.5 Bend (弯曲)修改器 3.2.6 Taper (锥化)修改器 3.2.7 Twist (扭曲)修改器 3.2.8 Noise (噪波)修改器 3.2.9 Stretch (拉伸)修改器 3.2.10 FFD (自由变形)修改器 3.2.11 Displace (贴图置换)修改器 3.3 课后练习第4章 复合对象 4.1 复合对象类型介绍 4.2 Boolean (布尔)运算 4.2.1 Union (并集) 4.2.2 Subtraction (差集) 4.2.3 Intersection (交集) 4.2.4 Cut (剪切) 4.3 Loft (放样)对象 4.3.1 Loft (放样)对象的基本操作 4.3.2 变形放样 4.4 课后练习第5章 高级建模 5.1 高级建模类型 5.2 网格建模 5.2.1 编辑“Vertex (顶点)” 5.2.2 编辑“Edge (边)” 5.2.3 编辑“Face (面)” / “Polygon (多边形)” 5.3 多边形建模 5.3.1 Selection (选择)卷展栏 5.3.2 Edit Vertices (编辑顶点)卷展栏 5.3.3 Edit Edges (编辑边)卷展栏 5.3.4 Edit Borders (编辑边界)卷展栏 5.3.5 Edge Polygons (编辑多边形)卷展栏 5.3.6 Edit Elements (编辑元素)卷展栏 5.4 课后练习第6章 基础实例应用 6.1 黄色花朵 6.1.1 制作花蕊造型 6.1.2 制作花瓣 6.1.3 制作并赋给花瓣和花蕊材质 6.2 制作足球 6.2.1 制作足球造型 6.2.2 制作并赋给足球材质 6.3 制作排球 6.3.1 制作排球造型 6.3.2 赋给排球材质 6.4 制作篮球 6.4.1 制作篮球造型 6.4.2 制作篮球凹痕 6.4.3 制作并赋给篮球材质 6.5 制作树叶 6.5.1 制作叶片造型 6.5.2 制作叶柄造型 6.5.3 合成叶片组 6.5.4 制作并赋给叶片组材质 6.6 罗马科林斯式柱 6.6.1 制作柱身 6.6.2 制作柱头顶板 6.6.3 制作涡形装饰 6.6.4 制作叶形装饰 6.6.5 组装柱头 6.7 制作山脉模型 6.7.1 方法一：在Bitmap中指定贴图 6.7.2 方法二：在Map中指定Mask贴图 6.8 坦克 6.8.1 制作坦克模型 6.8.2 场景铺设 6.9 课后练习第7章 剑齿虎的制作 7.1 制作头部 7.2 躯干结构的形成 7.3 头部的深入塑造 7.4 四足及躯干的深入塑造 7.5 肌肉的表达 7.6 细节的追求 7.7 课后练习第8章 矮人战士的制作 8.1 制作头部 8.2 制作头盔 8.3 制作手臂 8.4 制作躯干 8.5 制作手 8.6 制作腿部 8.7 制作围腰 8.8 制作护腕 8.9 整体缝合与调整 8.10 课后练习

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>