

<<3ds max 4生物造型教程 含盘>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 4生物造型教程 含盘>>

13位ISBN编号：9787980008509

10位ISBN编号：7980008502

出版时间：2001-9

出版时间：

作者：黄永生，马钰 等编著

页数：345

字数：511000

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 4生物造型教程 含盘>>

### 内容概要

本版教程是“3D Studio MAX经典范例·建模设计篇”的第一本,全教程深入讲解了综合3D Studio MAX建模类型(例如,多边形建模、NURBS建模和Surface Tool建模等)制作生物模型(例如,青蛙、熊企鹅、蚂蚁、鳄鱼)的方法步骤、高级技巧和制作观念,有些模型的制作技巧和观念还是首次“大揭秘”。

教程中的每个实例都分阶段地给出了从初始文文件到完成图的主要制作步骤,每一步都包括操作说明,对应的效果图或参数设置界面。

其中,注释内容还对操作方法或者用到的命令进行了附加性的说明和分析。

本版教程内容丰富、语言简练、脉络清晰、结构一体,图文并茂,不但是专业三维设计与开发人员开发指导教程,同时也可作为大专院相关专业师生重要的自学、教学参考书和社会相关领域培训班的首选教材。

本版CD内容包括本版教程中的精彩范例模型、作者多年来设计创作中的功能案例模型和贴图文件供读者参考借鉴。

书籍目录

第一部分 多边形建模篇 第1章 多边形建模简介 1.1 多边形建模简介 1.2 多边形建模练习之一 1.3 多边形建模练习之二 1.4 本章小结 第2章 多边形建模——变异蠕虫模型 2.1 创建蠕虫身体 2.2 创建蠕虫的前爪 2.3 本章小结 第3章 多边形建模——青蛙模型 3.1 创建青蛙的身体部分 3.2 创建青蛙的四肢和眼睛 3.3 焊接青蛙的身体 3.4 本章小结 第4章 多边形建模——鳄鱼模型 4.1 鳄鱼上颌模型的创建 4.2 鳄鱼下颌模型的创建 4.3 鳄鱼身体模型的创建 4.4 鳄鱼四肢模型的创建 4.5 使用置换贴图 4.6 本章小结 第二部分 面片建模篇 第5章 面片建模简介 5.1 Patch 工具简介 5.2 面片建模练习之一 5.3 面片建模练习之二 5.4 本章小结 第6章 面片建模——大熊模型 6.1 大熊头部模型的创建 6.2 身体的创建 6.3 上肢的创建 6.4 下肢的创建 6.5 细节的创建 6.6 本章小结 第三部分 NURBS 建模篇 第7章 NURBS 建模简介 第8章 NURBS 建模——企鹅模型 第四部分 阶段Surface Tools建模篇 第9章 Surface Tools 建模简介 第10章 Surface Tools 建模——蚂蚁模型 第五部分 场景和材质分析 附录A 青蛙场景分析 附录B 企鹅场景分析 附录C 小蚂蚁场景分析 附录D 鳄鱼材质分析

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>