《模神——3ds max 2008综合建模实例精粹(含DVD光盘1张)》

书籍信息

版 次：1
页 数：
字 数：
印刷时间：2008年04月01日
开 本：大16开
纸 张：胶版纸
包 装：平装
是否套装：否
国际标准书号ISBN：9787121058790
丛书名：模神

编辑推荐

大量的高清晰度教学视频（播放达12小时）；精选7种典型安全覆盖不同方向的高级建模应用（产品造型、卡通造型、静物场景、首饰设计，人体造型与复杂生物造型），以满足读者掌握各种模型制作的技法；配套光盘中提供了书中7个案例的步骤模型与*终模型文件；想成为综合建模高手，从学习本书开始。
本书所附带的1张DVD光盘中，包括了书中实例的全部视频教学录像和所有模型。光盘资料配合书中的操作步骤和理论知识，能使建模制作人员从制作理念和方法达到一个新的高度。

内容简介

本书专为3ds max 2008的综合建模设计提供了一套成熟并且完整的建模、材质、灯光、渲染解决方案。本书最终目的就是学习使用强大的3ds max 2008的各种建模工具进行快捷精确的综合造型设计，在曲面和模型切割方面，作者提供了这方面的全部秘诀和经验，解决了读者对于工业标准建模的所有问题。
在配套光盘中，作者赠送了各种适合建模培训的资料库和建模过程的视频教程。光盘资料配合书中的操作步骤和理论知识，能使建模制作人员在制作理念和方法上达到一个新的高度。
本书所涉及的技术适合各种模型制作的工作人员和三维美工使用，也适合于广大建模爱好者及大专院校相关艺术专业的学生使用。

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

在线试读部分章节

第1章 3ds max 2008建模初步：
3ds max中的建模总体分成三类，一类是3ds max最突出的多边形建模，这是在三维动画产生初期就存在的建模方式，因此，它也是最成熟的建模方式。细分建模的出现，让这一方法又出现了新的生机，几乎所有的软件都支持这一建模方式。本书就来着重讲解这一建模方式。第二类是3ds max的Patch面片建模方式。特别是由此而发展出来的Surface线框建模方式，这种建模方式曾经在国内非常流行，它是以线条控制曲面来制作模型的。理论上查可以制作出任何模型的，但是效率低下，制作起来非常费时。
……

版权信息

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www.tushupdf.com