

《3ds Max建模实战技法》

图书基本信息

书名：《3ds Max建模实战技法》

13位ISBN编号：9787113124656

10位ISBN编号：7113124658

出版时间：2011-6

出版社：中国铁道出版社

页数：452

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《3ds Max建模实战技法》

内容概要

《神话·3ds Max建模实战技法》详细讲解了3dsmax的各种建模技术，并通过具体实例，介绍了各个知识点的基本使用方法。《神话·3ds Max建模实战技法》共分为12章，分别介绍了3dsmax软件的基本知识和工作界面，几何形体建模，二维图形建模，面片、放样和复合建模，nurbs建模，以及多边形建模等知识，并通过室内效果图建模、手机建模、楼房建模、高精度人物角色建模、游戏角色建模和静帧场景建模深入讲解了各种建模方法相结合制作逼真模型的方法和技巧。《神话·3ds Max建模实战技法》包含的技术要点全面，表现技法讲解详细，内容新颖。《神话·3ds Max建模实战技法》配套光盘中提供了书中所有实例的场景文件和所用到的素材文件，以及书中所有实例制作的全程语音讲解的视频教学文件。《神话·3ds Max建模实战技法》适合3dsmax初学者阅读，也可作为影视传媒、游戏制作和工业产品造型等相关专业初学者的参考书。

书籍目录

第1章 3ds max简介

1.1 3ds max的简介及应用领域

1.2 认识3ds max 2009的工作界面

1.2.1 菜单栏

1.2.2 主工具栏

1.2.3 命令面板

1.2.4 视图区

1.2.5 视图导航控制

1.2.6 动画控制区

1.2.7 时间滑块

1.2.8 信息提示行和状态栏

1.3 3ds max 2009的基本操作

1.3.1 视图的基本操作

1.3.2 物体的基本操作

1.3.3 实例——熟悉建模流程

第2章 几何形体建模

2.1 打开命令面板

2.2 基本几何形体的创建

2.2.1 常用参数

2.2.2 实例——创建桌子

2.3 扩展几何形体的创建

2.3.1 常用参数

2.3.2 实例——制作沙发

2.4 门的创建

2.4.1 共同创建参数

2.4.2 【pivot】(枢轴门)

2.4.3 【sliding】(推拉门)

2.4.4 【bifold】(折叠门)

2.4.5 实例——制作窗户

2.5 窗的创建

2.5.1 共同创建参数

2.5.2 【awning】(遮篷式窗)

2.5.3 【casement】(平开窗)

2.5.4 【fixed】(固定窗)

2.5.5 【pivoted】(旋开窗)

2.5.6 【projected】(伸出式窗)

2.5.7 【sliding】(推拉窗)

2.5.8 实例——制作客厅一角

2.6 楼梯的创建

2.6.1 【ltype stair】(l形楼梯)

2.6.2 【spiral stair】(螺旋形楼梯)

2.6.3 【straight stair】(直线形楼梯)

2.6.4 【utype stair】(u形楼梯)

2.7 aec扩展的创建

2.8 实例——制作复杂沙发

第3章 二维图形建模

3.1 绘制二维图形

- 3.1.1 绘制线
- 3.1.2 绘制其他二维图形
- 3.1.3 使用新图形选项
- 3.1.4 样条线的处理
- 3.1.5 实例——练习photoshop和3dsmax结合建模
- 3.2 二维图形的编辑
 - 3.2.1 访问二维图形的次对象
 - 3.2.2 处理其他图形
- 3.3 编辑样条线
 - 3.3.1 可编辑样条线与编辑样条线的对比
 - 3.3.2 卷展栏命令简介
 - 3.3.3 点次对象
 - 3.3.4 线段次对象
 - 3.3.5 样条线次对象
 - 3.3.6 使用编辑样条线修改器
 - 3.3.7 使样条线可渲染
 - 3.3.8 实例——抠图方法建模
- 3.4 将二维图形转换成三维物体
 - 3.4.1 extrude建模
 - 3.4.2 bevel建模
 - 3.4.3 lathe建模
 - 3.4.4 bevelprofile建模
- 3.5 实例——制作一个易拉罐话筒
- 第4章 面片、放样和复合建模
 - 4.1 面片建模
 - 4.2 可编辑面片
 - 4.2.1 可编辑面片修改器
 - 4.2.2 实例——创建抱枕
 - 4.3 lon建模
 - 4.3.1 【creation method】(创建方法)卷展栏
 - 4.3.2 【surface parameters】(曲面参数)卷展栏
 - 4.3.3 【path parameters】(路径参数)卷展栏
 - 4.3.4 【skin parameters】(蒙皮参数)卷展栏
 - 4.3.5 【deformations】(变形)卷展栏
 - 4.3.6 实例——练习拟合方法建模
 - 4.4 创建复合对象
 - 4.4.1 【proboolean】(超级布尔)和【boolean】(布尔)
 - 4.4.2 【conform】(一致)
 - 4.4.3 【connect】(连接)
 - 4.5 实例——制作鼠标
- 第5章 nurbs建模
 - 5.1 nurbs创建工具
 - 5.1.1 创建nurbs曲线
 - 5.1.2 nurbs工具与参数卷展栏
 - 5.1.3 nurbs显示线参数
 - 5.1.4 使用nurbs显示线参数
 - 5.2 nurbs creation toolbox(创建工具箱)
 - 5.3 实例——制作一个帐篷场景
- 第6章 多边形建模

6.1 多边形建模基础

6.1.1 创建可编辑多边形对象

6.1.2 转换对象

6.1.3 塌陷为网格对象

6.1.4 应用多边形修改器

6.2 多边形建模命令

6.2.1 近似原理

6.2.2 编辑几何体

6.2.3 编辑顶点子对象

6.2.4 编辑边子对象

6.2.5 编辑边界子对象

6.2.6 编辑面子对象

6.2.7 编辑元素子对象

6.2.8 实例——制作音箱

6.3 变换表面

6.3.1 变形绘制基础

6.3.2 绘制变形

6.3.3 访问笔刷预设

6.3.4 其他操作

6.3.5 实例——制作凸起的文字效果

6.4 多边形修改器

6.4.1 【optimize】(优化)修改器

6.4.2 【turbosmooth】(涡轮平滑)修改器

6.4.3 【symmetry】(对称)修改器

6.5 实例——制作机器人模型

第7章 室内效果图建模

7.1 整体房屋建模

7.2 室内主要模型建模

7.2.1 组合橱的制作

7.2.2 其他橱子的制作

7.2.3 吊顶的制作

7.2.4 吸油烟机的制作

7.2.5 装饰墙的灯带制作

7.3 装饰物品建模

7.3.1 水槽的制作

7.3.2 其他物品的制作

第8章 手机建模

8.1 前期准备

8.1.1 前期的准备工作

8.1.2 整体模型的创建

8.1.3 分割手机主体

8.2 细节制作

8.2.1 制作顶部细节

8.2.2 制作音量按钮

8.2.3 制作插口细节

8.2.4 制作摄像头细节

8.2.5 制作导航键细节

8.2.6 制作后面装饰物细节

第9章 楼房建模

9.1楼房底部的制作

9.2楼层及楼顶的制作

9.3材质的制作

第10章 高精度人物角色建模

10.1人物头部建模

10.1.1人物眼睛的制作

10.1.2人物鼻子的制作

10.1.3人物嘴的制作

10.1.4人物耳朵的制作

10.1.5整合处理

10.2人物四肢建模

10.2.1人物手的制作

10.2.2人物脚的制作

10.2.3人物大腿与小腿的制作

10.2.4人物手臂的制作

10.2.5人物背部的制作

10.2.6人物颈部的制作

第11章 游戏角色建模

11.1准备游戏角色制作

11.2角色头部建模

11.3角色铠甲建模

11.3.1制作胸部铠甲

11.3.2制作肩部铠甲

11.3.3大臂与小臂连接部分的铠甲建模

11.3.4手臂部分的铠甲建模

11.3.5角色腰部的铠甲建模

11.4角色腰带建模

11.5角色腿部建模

11.6角色头部铠甲建模

11.7调整模型

11.8角色道具建模

第12章 静帖场景建模

12.1场景的创建

12.2制作摩托车

12.2.1车轮的制作

12.2.2油箱、坐椅等的制作

12.2.3机械部分的制作

12.2.4车头的制作

12.2.5车身零部件的制作

12.3制作装饰性物品

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:www.tushu000.com