<<3ds max 4造型与角色设计(附>>

图书基本信息

书名: <<3ds max 4造型与角色设计(附光盘)>>

13位ISBN编号: 9787115095299

10位ISBN编号:7115095299

出版时间:2001-8

出版时间:第1版 (2001年1月1日)

作者:凯雅创意工作室

页数:359

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造型与角色设计(附>>

内容概要

本书采用将知识点介绍与实例解析相结合的方式,引导读者循序渐进地学习3ds max 4的有关知识,从而掌握最新的图像处理技术。

全书共分4部分,内容包括3ds max 4基础知识,模型设计技巧,角色结构设计和造型设计技巧。

本书内容丰富,实用性强,很适合广大3ds max的爱好者阅读,也可供专业三维设计人员参考。

<<3ds max 4造型与角色设计(附>>

书籍目录

| 基础知识篇 |
|------------------------------------|
| 第一章 界面 3 |
| 1.1 打造车间(工作界面) 3 |
| 1.1 打造车间(工作界面) 3 1.2 主管部(菜单栏) 4 |
| 1.3 整理工作环境(参数设置) 10 |
| 1.4 工具库(工具按钮栏) 12 |
| 1.5 指挥室(命令面板) 21 |
| 1. 创建命令面板 21 |
| 2. 修改变动面板 26 |
| 3. 层次命令面板 29 |
| 4. 运动命令面板 30 |
| 5. 显示命令面板 31 |
| 6. 程序命令面板 31 |
| 1.6 其他控制按钮 31 |
| 第二章 实战热身 35 |
| 2.1 子物体 36 |
| 1. Spline(样条曲线)子物体级 36 |
| 2. Mesh(网格)子物体级 37 |
| 3. Patch(面片)子物体级 38 |
| 2.2 了解几种打造方法 39 |
| 1. Loft(放样) 39 |
| 2. FFD(Box)(自由变形盒) 39 |
| 3. 模型光滑 39 |
| 4. Patch造型 39 |
| 5. NURBS捏合 39 |
| |
| 工业产品造型篇 |
| 第三章 紫色太阳镜——模型难度系数 43 |
| 3.1 打造原型 44 |
| 1. 复古镜框 44 |
| 2. 太阳镜的梁和鼻架 47 |
| 3. 由盒子变成的镜腿 53 |
| 4. 由球捏出的镜片 59 |
| 5. 模型光滑 64 |
| 3.2 材质的表现 65 |
| 1. 暗金属色 67 |
| 2. 框和梁的材质 68 |
| 3. 紫色镜片 69 |
| 第四章 别致的打火机——模型难度系数 71 |
| 4.1 打造原型 72 |
| 1. 捏出打火机的主体 72 |
| 2. 装入顶盖 84 |
| 3. 其他部件 91 |
| 4.2 材质的表现 108 |
| 112 173 193 H J T C 201 100 |

1. 暖灰色的金属外表 108

<<3ds max 4造型与角色设计(附>>

| 2. 高亮的金属 112 | |
|----------------------------|-----|
| 3. 透明塑料体 113 | |
| 4. 黑色灌气钮 114 | |
| 第五章 久远的怀表——模型难度系数 | 117 |
| 5.1 打造原型 118 | |
| 1. 怀表盖 118 | |
| 2. 怀表面 123 | |
| 3. 表链环 132 | |
| 4. 怀表链 140 | |
| 5.2 再现视觉挑战 142 | |
| 1. 金色的点缀 143 | |
| 2. 不要遗漏的地方 144 | |
| 3. 表面贴图 145 | |
| 4. 主体材质 148 | |
| 5. 材质建模 154 | |
| 第六章 剃须刀的魅力——模型难度系数 | 159 |
| 6.1 模型打造 160 | |
| 1. 剃须刀握柄雏形 160 | |
| 2. 握柄上的装饰和显示屏 168 | |
| 3. 剃须刀头 182 | |
| 4. 精彩的连接 191 | |
| 5. 安装 202 | |
| 6.2 材质再现 204 | |
| 1. 补充建模 204 | |
| 2. 英文贴图 206 | |
| 3. 魔术般的刀头贴图 208 | |
| 4. 刀头底座材质 210 | |
| 5. 使用ID号的手柄材质 212 | |
| 角色设计篇 | |
| 第七章 机械蚊的身世揭秘 223 | |
| 7.1 铸造形体结构 224 | |
| 1. 头 224 | |
| 2. 眼睛 235 | |
| 3. 身体 238 | |
| 4. 翅膀和四肢 246 | |
| 7.2 披上个性的外衣 258 | |
| 1. 古旧的金属色彩 259 | |
| 2. 诡异的眼睛 263 | |
| 3. 布满线路的脑 270 | |
| 4. 盔甲 272 | |
| 5. 翅膀 274 工业亲早的免免案亦符 | |
| 工业产品的角色演变篇 | |
| 第八章 怀表小弟 283 8.1 造型 284 | |
| 8.1 | |
| 1. 7. ny 204 | |

2. 表框

3. 牙齿

300

302

<<3ds max 4造型与角色设计(附>>

- 4. 眼睛和鼻子 304
- 5. 配件的调入 305
- 8.2 材质 314

第九章 剃须刀的告白 321

- 9.1 塑造形体 322
- 1. 从剃须刀身塑造角色身体 322
- 2. 角色的大头鞋 330
- 3. 眼睛的造型 332
- 4. 手的打造 334
- 9.2 简单但鲜艳的外套 351

<<3ds max 4造型与角色设计(附>>

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