

<<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。

## &lt;&lt;3ds max 4造型与角色设计(附)&gt;&gt;

## 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
- 1.2 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. 太阳镜的梁和鼻梁 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

- 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 |
| 工业产品的角色演变篇         |     |
| 第八章 怀表小弟           | 283 |
| 8.1 造型             | 284 |
| 1. 笑脸              | 284 |
| 2. 表框              | 300 |
| 3. 牙齿              | 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

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>