

<<3ds max 2008高级造型实例>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2008高级造型实例精粹>>

13位ISBN编号：9787121062940

10位ISBN编号：7121062941

出版时间：2008-5

出版时间：电子工业出版社

作者：阎河 著

页数：280

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 2008高级造型实例>>

### 内容概要

对于三维动画、片头动画或者三维角色设计工作，雕塑建模是制作三维动画的第一步，但是如何建立复杂的曲面模型却是令所有三维制作学习者头痛不已的难题。

本书针对3ds max中强大的建模功能，以目前最流行的曲面建模技术为重点，由浅入深，详细地讲解了各种复杂建模的全过程。

本书所讲述的不仅仅是具体的三维技术，更为重视的是通过技术所传播的内容和作品所展示出来的三维造型艺术的本质。

本书创意独特，精心设计的实例结合世界经典三维造型作品，使读者透彻地掌握三维建模的关键技术。

本书实例步骤详细、体贴周到，有重点分析和技巧总结，由浅入深，循序渐进。

作者将自己多年的创作经验全面奉献，更有精心选择的顶级作品赏析让读者掌握技术与艺术的精髓。

在配套光盘中，包含了书中实例的模型文件和实例建模过程的视频文件。

光盘资料配合书中的操作步骤和理论知识，能使建模人员在制作理念和方法上达到一个新的高度。

书籍目录

第1章 建模工具解决方案1.1 Poly面板1.2 Selection (选择) 1.3 Soft Selection (软选择) 1.4 Edit Vertices (编辑顶点) 1.5 Edit Edges (编辑边线) 1.6 Edit Borders (编辑边界) 1.7 Edit Polygons (编辑多边形) 1.8 Edit Geometry (编辑几何体) 1.9 Vertex Properties (顶点属性) 1.10 Polygon Properties (多边形属性) 1.11 Subdivision Surface (细分曲面) 1.12 Subdivision Displacement (细分置换) 1.13 Paint Deformation (变形画笔) 第2章 陶瓷狮头建模实例2.1 狮头模型制作2.2 珠宝模型制作2.3 本章小结第3章 雕塑马建模3.1 头部及身体建模3.2 腿部及尾部模型制作3.3 最终细化阶段3.4 导入ZBrush进行细化3.5 本章小结第4章 大理石男孩建模实例4.1 头部建模 4.1.1 眼睛建模4.1.2 鼻子的制作 4.1.3 嘴巴模型的制作及头部轮廓的形成4.1.4 耳朵模型的制作 4.1.5 头发模型的制作4.2 身体模型制作4.3 四肢的制作4.4 身体细节调整4.5 怪兽模型制作4.6 绑定骨骼、蒙皮、调节动画4.7 本章小结第5章 斯巴达武士建模实例5.1 头部模型制作5.2 身体模型制作5.3 上肢模型制作5.4 下肢模型制作5.5 装备制作5.6 马模型制作5.7 绑定骨骼、蒙皮及毛发制作5.8 本章小结第6章 复杂雕塑建模实例6.1 基本轮廓制作6.2 最终细节修饰6.3 本章小结

## 章节摘录

第1章 建模工具解决方案 1.1 Poly面板 对几何体使用了Convert to Editable Poly修改命令后，单击命令面板，可以看到Editable Poly命令面板大致分为6个部分，如图1-1所示，依次为Selection（选择）、Soft Selection（软选择）、Edit Geometry（编辑几何体）、Subdivision Surface（细分曲面）、Subdivision Displacement（细分置换）、Paint Deformation（变形画笔）。

注意：当选择不同的子物体级后，Editable Poly面板就会添加与之相应的编辑卷展栏，在后面的部分将进行讲解。

.....

## <<3ds max 2008高级造型实例>>

### 编辑推荐

延续3D传奇，再创模神经典。

大量的高清晰度教学视频（播放时间达23小时） 精选5种典型案例覆盖多领域的复杂建模应用（陶瓷狮头、大理石男孩、雕塑马、斯巴克武士，复杂雕塑模型），以满足读者掌握各种复杂模型制作的方法。

配套光盘中提供了书中5个案例的视频演示文件与最终模型文件。

想成为建模高手，从学习本书开始。

“死知识”变成“活技巧”提供3D设计师成熟而完整的高级建模技巧。

本书针对3ds max中强大的建模功能，以目前最流行的曲面建模技术为重点，由浅入深，详细地了各种复杂建模的全过程。

本书所讲述的不仅仅是具体的三维技术，更为重视的是通过技术所传播的内容和作品所展示出来的三维造型艺术的本质。

本书创意独特，精心设计的实例结合世界经典三维造型作品，实例步骤详细、体贴周到，有重点分析和技巧总结，使读透彻地掌握三维建模的关键技术。

本书适合专业的建人员学习和参考，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。

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>