第一图书网, tushu007.com

<<魔法石3ds max 7超级手册。>>

图书基本信息

书名：<<魔法石3ds max 7超级手册。
上册，场景建模技术篇>>

13位ISBN编号：9787801724427

10位ISBN编号：7801724429

出版时间：2005-7

出版时间：兵器工业出版社/北京希望电子出版社

作者：韩涌

页数：386

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

内容概要

《魔法石3ds max 7超级手册》共分上、中、下3册，分别为“场景建模技术篇”、“材质灯光技术篇”和“角色动画技术篇”，是一套系统、全面的3ds max教材。
3ds max 7发布之后，带给我们的是更多的惊喜，在本手册中，我们将向大家展示这个已经成熟的动画制作软件的超强魅力。
本书是《魔法石3ds maX 7超级手册》的上册“场景建模技术篇”。
全书共分10章，第1章为全书总览；第2章为软件概述；第3章～第7章即针对3ds max 7建模技法进行了循序渐进的讲解，从快速入门到利用修改器、Loft和Surface以及Polygon创建模型，并以实例楼道场景的制作对前面各章知识点进行了回顾和巩固；第8章作为提高篇介绍了高级建模技巧的运用；第9章、第10章为人物建模技法的阐述，将本书对3ds max 7神奇魔力的解读推至高潮。
本书适用于从事三维动画设计、电脑美术设计、室内外建筑装潢设计、工业产品设计等相关行业从业人员，以及所有热爱三维艺术的爱好者们，也可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的学习教材。
上册配套的多媒体光盘共8张，光盘内容量巨大，制作精良，可以自由选择安排学习进度，对软件进行全面深入的学习，从而提高学习效率。
本书光盘内包含22小时多媒体视频教程、本书实例所用素材及反映制作过程的max源文件。

书籍目录

序前言第1章　关于本书　1.1　内容介绍　1.1.1　《魔法石3ds　max　7超级手册——场景建模技术篇》　1.1.2　《魔法石3ds　max　7超级手册——材质灯光技术篇》　1.1.3　《魔法石3dsmax7超级手册——角色动画技术篇》　1.2　章节介绍　1.3　本书的特点　1.4　本书的读者　1.5　配套光盘的使用　1.5.1　场景文件和贴图文件索引　1.5.2　视频教程索引　1.5.3　贴图路径的添加　1.5.4　视频教程解码器　1.6　技术支持第2章　认识3ds　max的界面　2.1　界面元素总览　2.1.1　主菜单栏　2.1.2　具栏　2.1.3　命令面板　2.1.4　动画播放控制器　2.1.5　坐标数值显示　2.1.6　命令提示栏　2.1.7　视图导航控制器　2.2　特色控制　2.2.1　四元组菜单　2.2.2　卷展栏和工具栏　2.2.3　数值微调器　2.2.4　计算器面板　2.2.5　输入数值　2.2.6　颜色提示　2.2.7　暂存和取回　2.3　介绍视图　2.3.1　正交视图　2.3.2　用户视图　2.3.3　Perspective视图　2.3.4　摄像机视图　2.3.5　激活视图　2.3.6　切换视图　2.3.7　专业模式　2.4　视图的显示模式　2.4.1　设置视图的渲染级别　2.4.2　视图渲染选项　2.4.3　自适应降级显示　2.5　设置视图布局　2.6　小结第3章　建模快速入门　3.1　参数化建模　3.1.1　创建命令面板　3.1.2　创建物体的操作　3.1.3　通过键盘创建物体　3.1.4　物体的名称和颜色　3.1.5　标准几何体　3.1.6　扩展几何体　3.1.7　创建建筑学物体　3.2　认识二维图形　3.3　编辑图形为三维实体　3.3.1　样条线编辑基础　3.3.2　挤压出Logo造型　3.4　快速创建电脑桌　3.5　创建电脑主机箱　3.6　创建电脑键盘　3.6.1　Edit　Mesh　3.6.2　Editable　Polygon　3.6.3　用可编辑多边形创建键盘　3.7　小结第4章　利用修改器创建模型　4.1　旋转曲线为实体模型　4.1.1　Latlle　4.1.2　旋转出高脚杯　4.2　创建立体文字　4.2.1　介绍Bevel（导角）　4.2.2　创建Bevel文字　4.2.3　介绍Bevel　Profile（轮廓导角）　4.2.4　创建Bevel　Profile文字　4.3　快速制作摩托车头盔　4.4　创建卡通风格的书桌　4.4.1　创建并编辑桌面　4.4.2　创建并编辑桌腿　4.4.3　固定书桌的部件　4.5　创建猫头鹰挂钟　4.5.1　绘制外轮廓线　4.5.2　绘制内轮廓线　4.5.3　创建挂钟基本形状　4.5.4　添加时钟指针　4.5.5　创建玻璃罩　4.5.6　创建钟的摆锤　4.6　小结第5章　Loft和SUrface建模　5.1　创建Loft物体　5.1.1　Logt建模简介　5.1.2　练习Loft模型　5.1.3　创建窗帘　5.1.4　创建电视机模型　5.2　创建卡通风格的椅子　5.2.1　创建椅子的靠背　5.2.2　创建椅腿　5.2.3　修改属性并添加细节　5.3　创建Surface（曲面）物体　5.3.1　介绍Surface模型　5.3.2　练习Surface建模　5.3.3　创建手电筒模型　5.3.4　创建一只水龙头　5.4　小结第6章　Polygon建模技法　6.1　创建液晶显示器　6.1.1　从标准几何体开始　6.1.2　使用Bevel　Polygon　6.1.3　创建显示器底座　6.1.4　使用Mesh　Smootll　6.1.5　分离出屏幕　6.1.6　使用Tessellate　6.1.7　最后的调整　6.2　创建电脑鼠标　6.2.1　转换几何体为多边形　6.2.2　创建鼠标的滚轮　6.2.3　挤压鼠标的折缝　6.2.4　最后的调整　6.2.5　合并场景　6.3　创建金属台灯　6.3.1　创建台灯的支架　6.3.2　添加连接轴　6.3.3　创建支架的座子　6.3.4　添加螺丝钉　6.3.5　弹簧卡子和弹簧　6.3.6　创建灯罩　6.3.7　在灯罩上添加开关　6.3.8　连接灯罩到支架　6.3.9　添加一段电线　6.3.10　添加台灯的底座　6.4　小结第7章　楼道场景的制作　7.1　创建墙体和地板　7.1.1　创建基础墙壁　7.1.2　创建墙壁的转角　7.1.3　创建有洞口的墙壁　7.1.4　创建地板　7.1.5　复制出其他的墙壁　7.2　创建楼梯　7.2.1　调整楼梯处的墙壁　7.2.2　创建楼梯二维曲线　7.2.3　挤压出楼梯实体　7.2.4　根据楼梯修整墙壁　7.2.5　挤出楼梯平台的拐角　7.3　命名场景中的物体　7.4　编辑窗洞的边框　7.4.1　添加窗台结构　7.4.2　添加窗棂结构　7.4.3　增加窗框的破损　7.4.4　其他洞口的细节　7.5　编辑门口的细节　7.5.1　增加门的上梁　7.5.2　创建春联　7.5.3　给春联增加破损　7.5.4　创建门扇　7.5.5　添加门的细节　7.5.6　在门上加小窗户　7.5.7　在门上加门锁　7.5.8　增加门的加强筋　7.5.9　增加铆钉　7.6　给窗添加细节　7.6.1　创建窗框　7.6.2　创建窗扇　7.6.3　添加固定件　7.7　增加房项　7.7.1　创建房顶板　7.7.2　补充部分墙壁　7.7.3　创建屋顶灯　7.8　小结第8章　高级建模技巧　8.1　用Polygon创建“史努比”模型　8.1.1　放置参考图　8.1.2　创建头部模型　8.1.3　创建躯干　8.1.4　四肢与耳朵的创建　8.1.5　模型的整体调整　8.2　用Surface创建“流氓兔”模型　8.2.1　创建Sutfce　8.2.2　调整节点　8.3　制作低精度游戏模型

8.4 一个香烟盒的制作 8.5 用NURBS创建iMAC一体电脑 8.5.1 创建显示器 8.5.2 创建机箱及连杆 8.6 小结第9章 人头建模技法 9.1 创建卡通风格的人头 9.1.1 创建面部曲线 9.1.2 检查头部曲线 9.1.3 创建脸部表面 9.1.4 创建眼球 9.1.5 修改角色的脸 9.1.6 创建出头颅 9.1.7 增加人头其他的细节 9.2 创建真实的人头 9.2.1 嘴唇的制作 9.2.2 鼻子的制作 9.2.3 眼睛的制作 9.2.4 脸部的制作 9.2.5 头部的制作 9.2.6 脖子的制作 9.2.7 耳朵的制作 9.3 小结第10章 完成人物角色模型 10.1 创建毛衣领子 10.2 创建衣服 10.3 创建手掌 10.4 创建裤子 10.5 创建鞋子 10.6 角色整体调节 10.7 Polygon新增功能 10.7.1 Edit Poly修改器 10.7.2 多边形编辑的新增功能 10.8 小结

第一图书网, tushu007.com

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