

<<神工鬼斧>>

图书基本信息

书名：<<神工鬼斧>>

13位ISBN编号：9787111136859

10位ISBN编号：7111136853

出版时间：2004-1

出版时间：机械工业出版社

作者：陈大钢

页数：313

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>

## <<神工鬼斧>>

### 内容概要

本书的作者为行业资深人士，在多年专业生涯中创作出许多优秀的作品。

在本书中，作者以通俗易懂的语言、层次清晰的论述对3D模型的建模方式、各种建模方法的利弊、各种软件工具的运用等都作了详尽的说明，并附有大量实例。

可以说，经验性和可操作性是本书的一大特色，加之大量美仑美奂的3D作品，令人目不暇接，实在值得一读。

## <<神工鬼斧>>

### 作者简介

陈大钢，一个当今3D制作界几乎无人不知的名字，一个3D建模领域的无冕之王。在开始另一段全新的3D人生之前，大纲首次将数年的潜心研究成果向行业同行合盘托出，以往在网上被惊做天作的多部大钢模型作品制作方略，就在本书。

## &lt;&lt;神工鬼斧&gt;&gt;

## 书籍目录

1 3D中的模型概述 1.1 3D模型的用途 1.2 3D中的物体 1.3 极端平滑表面的几何结构 1.4 MeshSmooth带来的启示 1.5 绘画结构分析与3D的联系 1.6 多边形底层结构——必然的归宿 1.7 建模的位置——我们应该做的和能做的 1.8 题材的选取 1.9 工具的取舍 1.10 Bump是建模的手段之一 1.11 参数化建模 1.12 3D软件无法完美解决的问题 1.13 硬件资源对建模的限制 2 不同软件中的建模方式 2.1 Lightwave 2.2 Softimage、MAYA、Rhino——NURBS建模 2.3 3DS MAX、Shade、Animation : Master——曲面建模 2.4 3DS MAX、Mirai, 多边形为主的软件 2.5 MAYA、1D MAX细分建模 2.6 艺术家的最爱——另类手法：ZBrush、MAYA笔刷、3DS Max插件Paint Modifier、变形球 2.7 多边形——NURBS转换工具 2.8 对称的方便与困扰 3 不同建模方法的利弊 3.1 NURBS建模的利弊 3.2 多边形建模的利弊 3.3 模型与贴图的矛盾 4 Patch与Surfacetools 4.1 相同的原理，转换为NURBS的可能性 4.2 贝济埃的利弊 4.3 闪击吸血鬼 4.4 Surface适用范围——角色、衣服 5 NURBS：工业设计的产物 5.1 四边形游戏 5.2 用NURBS进行手的建模 5.3 NURBS模型欣赏 6 多边形 6.1 网格密度的标准 6.2 多边形网格欣赏 6.3 轻松一刻——开心弥勒 6.4 多重ID与贴图坐标——并非一体的网格.....

<<神工鬼斧>>

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>