

<<掘金者>>

图书基本信息

书名：<<掘金者>>

13位ISBN编号：9787115092885

10位ISBN编号：7115092885

出版时间：2001-06-01

出版时间：人民邮电出版社

作者：谢明东

页数：532

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>

<<掘金者>>

内容概要

本书以人体艺术解剖学为理论指导，以3DS MAX软件为写作基础，通过大量的艺术实践来详尽地介绍人体建模的整个过程。

书籍目录

- 第零章 3DS MAX R3软件介绍 1
 - 0.1 3DS MAX R3的菜单栏 2
 - 0.1.1 File(文件)菜单 3
 - 0.1.2 Edit(编辑)菜单 10
 - 0.1.3 Tools(工具)菜单 12
 - 0.1.4 Group(组)菜单 14
 - 0.1.5 Views(视图)菜单 16
 - 0.1.6 Rendering(渲染)菜单 20
 - 0.1.7 Track View(轨迹视图)菜单 26
 - 0.1.8 Schematic(概略视图)菜单 26
 - 0.1.9 Customize(定制)菜单 27
 - 0.1.10 MAXScript(MAX脚本语言)菜单 49
 - 0.1.11 Help(帮助)菜单 50
 - 0.2 3DS MAX R3的工具栏 50
 - 0.2.1 标签栏 50
 - 0.2.2 主工具栏 53
 - 0.3 3DS MAX R3的命令面板 59
 - 0.4 3DS MAX R3的视图区和视图控制区 64
- 第一章 三维人体建模基础知识 67
 - 1.1 人体艺术解剖学和体造型艺术概述 68
 - 1.2 人体结构划分及比例 72
 - 1.2.1 人体形态功能和基础结构 72
 - 1.2.2 人体外形的划分 75
 - 1.2.3 人体结构的几何形式因素 80
 - 1.2.4 人体结构的比例 81
 - 1.3 3DS MAX建模技术简介 83
 - 1.3.1 3DS MAX支持的主要建模方法 84
 - 1.3.2 关于Smooth(光滑)和meshsmooth(网格平滑) 107
- 第二章 头部 111
 - 2.1 头部(结构组成及特点、建模过程) 112
 - 2.2 眼睛(结构组成及特点、建模过程) 134
 - 2.3 鼻(结构组成及特点、建模过程) 147
 - 2.4 耳(结构组成及特点、建模过程) 163
 - 2.5 嘴(结构组成及特点、建模过程) 181
 - 2.6 完成头部建模 188
- 第三章 躯干 221
 - 3.1 躯干的结构划分和特点 222
 - 3.2 颈部和胸部建模 226
 - 3.3 腹部、腰部和髋部建模 246
 - 3.4 连接头部 269
- 第四章 上肢 273
 - 4.1 上肢的结构划分和特点 274
 - 4.2 上臂和前臂的建模 278
 - 4.3 手(结构组成及特点、建模过程) 294
 - 4.4 上肢连接处的建模 311

<<掘金者>>

- 第五章 下肢 315
 - 5.1 一肢的结构划分和特点 316
 - 5.2 腿部的建模 320
 - 5.3 足部的建模 329
 - 5.4 下肢的连接处的建模 352
- 第六章 材质贴图设计 357
 - 6.1 人物材质贴图设计方法 358
 - 6.1.1 Photoshop 358
 - 6.1.2 DeepPaint 3D 360
 - 6.1.3 Paint* 364
 - 6.2 脸部的材质贴图设计 370
 - 6.2.1 眼睛的材质设计 370
 - 6.2.2 脸部的材质设计 374
 - 6.2.3 睫毛的材质设计 378
- 第七章 建模命令面板详解 383
 - 7.1 MAX建模的种类与过程 384
 - 7.2 标准几何体和扩展几何体建模 386
 - 7.2.1 标准几何体 386
 - 7.2.2 扩有几何体 391
 - 7.3 型建模 403
 - 7.3.1 型对象的基本知识 404
 - 7.3.2 创建型对象 408
 - 7.3.3 其他型对象 421
 - 7.4 基本建模编辑命令 424
 - 7.4.1 最常用的网格编辑命令 424
 - 7.4.2 最常用的二维样条编辑命令 429
 - 7.4.3 编辑修改命令面板的结构和功能 433
- 第八章 建模技术详解 439
 - 8.1 合成对象建模 440
 - 8.1.1 Morph(变形)命令 441
 - 8.1.2 Scatter(分散)命令 442
 - 8.1.3 Conform(适配变形)命令 446
 - 8.1.4 Connect(连接)命令 448
 - 8.1.5 Shapemerge(型合并)命令 450
 - 8.1.6 Boolean(布尔运算)命令 452
 - 8.1.7 Terrain(地形)命令 455
 - 8.1.8 Loft(放样)命令 458
 - 8.2 网格建模 470
 - 8.2.1 Edit Mesh和Editable Mesh(编辑网格和可编辑网络) 471
 - 8.2.2 MeshSmooth(网格平滑) 487
 - 8.2.3 FFD编辑修改器系列 489
 - 8.2.4 其他主要网格编辑修改器简介 491
 - 8.3 面片建模 494
 - 8.3.1 Edit Patch和Editable Patch(编辑面片和可编辑面片) 495
 - 8.3.2 Surface 和Crosssection(表面工具和截面工具) 501
 - 8.4 NURBS建模 503
 - 8.4.1 基本概念 503

<<掘金者>>

- 8.4.2 NURB的物体和子物体 505
- 8.4.3 创建和编辑NURBS对象 506
- 8.4.4 NURBS和编辑修改器 526
- 8.4.5 NURBS建模的技巧和技术 529
- 8.5 其他编辑修改器介绍 532

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>