

<<3ds max建模设计经典>>

图书基本信息

书名：<<3ds max建模设计经典>>

13位ISBN编号：9787115120724

10位ISBN编号：7115120722

出版时间：2004-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：连承洙

页数：583

译者：金敬福，，，%连承洙著，，，韩国

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建模设计经典>>

### 内容概要

本书通过众多经典实例彻底分析了NURMS, Patch, Polygon, Polygon Mesh等所有的建模方式。全书共分为10章、34节,通过40多个实例详细介绍了Primitives & Shapes, Compound Object, Max Modeling, Light & Camera, Particle, Spacewarp, Reactor, Materials/Map, Render, Environment, Effect, Character, Raytracing & Interior, Track View, Schematic View和Video Post, Inverse Kinematics(IK), 角色Assembly, 角色Studio等内容,是学习建模、渲染、动画制作的最佳选择。

本书适合各类从事三维设计的专业设计人员学习和参考,也可作为广大三维制作爱好者的参考书。

## &lt;&lt;3ds max建模设计经典&gt;&gt;

## 书籍目录

Chapter 1 Polygon建模的精髓——Max的应用——Primitives & Shapes , Compound Object SECTION 01 制作水果模型——Spline , Box , Cylinder , Convert to Poly SECTION 02 制作金属徽章——Line , Mirror , Loft , Text , Edit Spline SECTION 03 制作建筑物——Chamfer Box, Array, Unwrap UVW SECTION 04 制作天马——Extrude Along Spline SECTION 05 制作直升飞机——Shape Merge , HSDS Chapter 2 Max 建模中选择什么——Max Modeling SECTION 01 应用多边形网格建模制作人体模型——Polygon Mesh Modeling SECTION 02 为人体模型着装——Girl & Boy's Cloth, Render to Texture SECTION 03 只用贴图建模制作鱼——Patch Modeling SECTION 04 使用NURBS制作耳机——NURBS Modeling SECTION 05 制作汽车——NURBS Modeling Chapter 3 在灯光 & 相机中决定胜负——Light & Camera SECTION 01 灯光与相机基本功能——Light and Camera SECTION 02 精通Photometric(光度计灯)灯光——Photometric Light Chapter 4 让我们跨过Particle, Spacewarp, Reactor 山吧——Particle, Spacewarp, Reactor SECTION 01 为表现得更加自然——Particle, Spacewarp, Reactor SECTION 02 被轰炸的都市场景制作——Path Constrinst, Parray, Pbomb, Fire Effect Chapter 5 在深海中藏有我所要的材质——Materials/Map SECTION 01 基本贴图工具——MAPPING BASIC SECTION 02 PHOTOSHOP中制作材质——Making Old Material SECTION 03 影剧院室内环境效果制作——Advanced Lighting Override SECTION 04 2维动画的制作——Ink'n Paint Chapter 6 更漂亮、更优雅、更华丽——Render , Environment, Effect SECTION 01 渲染基本操作内容——Rendering Basic SECTION 02 制作钓鱼台风景——Volume Fog ,Lenz Effect SECTION 03 宫殿长廊的光效应——Fire Effect, Volume Light Chapter7 挑战人体建模——Character SECTION 01 女模身体创建——Woman Body SECTION 02 制作手脚——Hands & Foots SECTION 03 头部建模——Head Modeling SECTION04 头部贴图素材的制作及贴图作业——Face Mapping SECTION 05 整体女人体模型制作——Woman ClothingChapter 8 现实感的宠儿！——Raytracing & Interior SECTION 01 关于3D MAX提供的射线追踪系统——Ray Tracing SECTION 02 晌午的阳光效果——Daylight Radiosity , Exposure Control SECTION 03 房屋结构图的制作——Isometric Chapter 9 从静态到动态的转换——Track View ,Schematic View和Video Post SECTION 01 动画制作工具——Track View ,Schematic View SECTION 02 编辑工具的换代工具——Video PostChapter 10 Inverse Kinematics(IK), 角色Assembly , 角色Studio SECTION 01 人体自由运动工具——Skin, Character Assemblies SECTION 02 CHARACTER STUDIO的基本使用方法——Character Studio Basic SECTION 03 四足爬行动物模型动画以及用CS制作场景方法——Four Legs Animal 附录 SECTION 01 快捷键——Shortcuts SECTION 02 3ds max 5.x修改工具一览——Modifiers

<<3ds max建模设计经典>>

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>