第一图书网, tushu007.com

<<模神>>

图书基本信息

书名：<<模神>>

13位ISBN编号：9787121092923

10位ISBN编号：7121092921

出版时间：2009-10

出版时间：电子工业

作者：黄海燕

页数：443

字数：736000

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

前言

这里将和读者讨论一下学习CG（计算机图像）的一些方法，这有助于刚介入CG领域的新人快速成长，并找到适合自己的发展方向。

1．学习的大方向　目前三维软件的种类非常多，当用户选择一款最普及的软件之后，就要坚定不移地学好它，不要半途而废。
各种软件之间是相通的，除了使用方法略有不同外，思路基本一致。
所以当用户精通了一个软件后，再去学其他软件，是件很容易的事情。
各个软件都有自己的优点和缺点。
3ds max的用户量大、功能齐全、插件众多，最好的一点就是它的学习资料丰富，所以先学习3ds max是一个不错的选择。

2．学习CG先要眼高手低　在日常生活中，每天都有大量信息不停地传达到用户的大脑，在网络上研究别人的成功作品是件很容易的事情。
因此，初学者要先锻炼自己的识别能力——知道什么是好作品、什么是高水平，然后再有针对性地学习，这样才能提高学习效率。

3．学习CG最大的遗憾就是不懂得设计　设计图像的人如果不懂得设计，会是一件很遗憾的事情，所以用户要抓紧时间给自己充电。
除了理论学习之外，还要提高自己的绘画能力，包括色彩和素描，有条件的甚至要学习雕塑和艺用解剖，做到内外兼修。

4．学习CG忌贪多　3ds max是一门艺术，它可以用来表现常用的艺术手段所无法实现的效果。
3ds max的三大要素就是建模、灯光材质和动画特效。
入门容易专精难，初学者或中等水平的读者可以在这三大要素中重点选择一项进行深入研究，学成之后即可在CG领域占有一席之地。

5．谈谈本书　艺术家在拿起一张白纸开始绘制一幅水彩画之前，要有整体的构思，要想好如何落第一笔。
使用3ds max进行创作也是一样。
在3ds max中，工作的第一步就是要创建“模型”，本书就是教读者如何做好建模工作的。

本书是针对性、实用性极强的3ds max人体建模培训教材，全面介绍了3ds max的Polygon建模和Polygon蒙皮动画的制作方法。
书中除了一些建模方法等理论指导之外，还通过大量精彩的人体建模实例来进行讲解。
其中包括十几种不同类型的人体模型和骨骼蒙皮动画练习，以满足读者对人体制作的需求。
在设计教学方案方面，本书采用step by step的方式详细讲解了这些实例的过程，并在制作之前进行精辟的分析，在制作之后深入地总结，使读者学有所用，能够举一反三。
这些实例教程已经过作者的精挑细选，是目前市面上最为流行的人体建模宝典。

在配套光盘中，提供案例所需的源文件和所有建模过程的视频教学，保证了教学质量。
光盘资料配合了书中的操作步骤和理论知识，能使建模制作人员的制作理念和方法达到一个新的高度。

本书售后服务　本书售后服务网址为www.book-cg.cn，里面有大量视频教学提供下载，并有作者开设的技术支持论坛。

www.book-cg.cn是一个以图书售后服务为主的大型资源网站，在这个网站中读者可以通过用户名和密码进入资源网站享受传奇工作室网站的资源下载服务。

www.book-cg.cn网站介绍如下。

与图书捆绑销售：传奇工作室出版的部分图书会附赠一个用于CG资源下载和认证辅导的VIP卡（卡上面有具体的面值），拿到图书附赠的VIP卡，读者就会成为我们CG网站的VIP会员，通过上面的密码，读者可以登录网站享受免费下载待遇和免费辅导，以及考试资格认证的8折优惠待遇。
非VIP会员将使用现金来购买具有面值的下载卡。

VIP卡的管理：随书赠送的VIP卡在我们的CG网站上是进行公开销售的，1000元的VIP点卡相当

于99元现金。
VIP卡的使用期限是从用户在我们网站注册这张卡开始的一年之内。
图书答疑服务：作者会成为论坛的版主，读者拿着这个卡根据上面的密码就会登录到网站进行下载和学习。
我们也为电子工业出版社其他单个品种图书的优秀作者开设售后服务板块，作为图书售后服务的基地。
网站资源：目前的下载资源主要是我们工作室多年来制作的视频教学（上百种建模和渲染视频教学）、各种三维场景文件（上千种模型和渲染源文件）、国外优秀共享教学资源（上千种经过翻译的视频教学和场景源文件）、各种免费软件下载资源。
每天有专人进行维护，每天将更新优秀下载资源几十种。
资源下载分为普通免费下载和精华资源下载两种，VIP会员可享受精华资源下载。
网站活动：网站每年会参加电子工业出版社的各类图书推广活动，推出各种针对于图书促销的专题技术讲座。
软件工程师认证：www.book-cg.cn网站的运营商拥有40种软件认证考试和证书颁发资格，这些认证包括Photoshop、3ds max、Maya、Flash、AutoCAD、After Effects、Illustrator和Premiere等多种软件的工程师资格认证。
我们将为VIP用户提供最优惠的辅导服务。

内容概要

本书的作者团队是从事游戏和影视制作十多年的资深建模技术人员，分别来自专业的游戏和影视特技制作公司。
本书是一本重量级的人体建模巨作，目的是为CG角色设计师提供一套成熟、完整的人体建模解决方案。
本书由浅入深地通过十多个完整的模型实例（女性人体、男性人体、儿童人体、游戏人物、人物模型蒙皮、骨骼动画和表情口形动画），详细讲解了用3ds max 2009软件制作人体造型的高级技术，使读者在学习后能够使用强大的3ds max 2009建模工具进行快速、精确的人物模型制作，为最终进行游戏角色和影视角色动画制作奠定良好的基础。
在模型塑造和布线方面，作者介绍了大量的技巧和经验，有助于解决用户在进行人体角色建模时所遇到的各种问题。
在本书所附带的2张DVD配套光盘中，包括了书中实例的全部视频教学录像（包括3ds max和ZBrush的建模过程）和所有的场景模型。
光盘资料配合书中的详细操作步骤，可以使读者的学习效率倍增，进一步掌握大师的建模制作过程和技巧。
本书所涉及的技术适合各种人体造型设计的工作人员和游戏美工使用，也适合广大建模爱好者，以及大专院校艺术相关专业的学生使用。

书籍目录

第1章 人体结构概述 1.1 人体的整体结构和比例 1.2 男女骨骼的对比第2章 人体建模工具解决方案 2.1 Poly面板 2.2 Selection（选择） 2.3 Soft Selection（软选择） 2.4 Edit Vertices（编辑顶点） 2.5 Edit Edges（编辑边线） 2.6 Edit Borders（编辑边界） 2.7 Edit Polygons（编辑多边形） 2.8 Edit Geometry（编辑几何体） 2.9 Vertex Properties（顶点属性） 2.10 Polygon Properties（多边形参数） 2.11 Subdivision Surface（细分曲面） 2.12 Subdivision Displacement（细分置换） 2.13 Paint Deformation（变形画笔）第3章 女性人体建模 3.1 头部模型制作 3.2 身体模型制作 3.3 腿部模型制作 3.4 胳膊模型制作 3.5 胸部模型制作 3.6 模型细节调整 3.7 手部模型制作 3.8 脚部模型制作 3.9 服饰模型制作 3.10 骨骼绑定及蒙皮 3.11 头发模型制作 3.12 小结 第4章 怪兽模型制作 4.1 怪兽体模型制作 4.2 制作盔甲模型 4.3 制作兵器模型 4.4 小结 第5章 小孩模型制作 5.1 动作调节 5.2 制作石礅和装饰品模型 5.3 制作翅膀模型及ZBrush模型雕刻 5.4 小结第6章 游戏角色模型制作 6.1 制作人体模型及姿势调整 6.2 衣服模型制作 6.3 小结 第7章 功夫女孩模型制作第8章 准确塑造人物的姿势第9章 魔兽人物骨骼绑定第10章 展UV 第11章 动画制作经典实例 第12章 人物面部表情控制

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