第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, tushu007.com

<<神工鬼斧>>

内容概要

本书的作者为行业资深人士，在多年专业生涯事普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、各种建模方工的利弊、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。

第一图书网, tushu007.com

<<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。

第一图书网, tushu007.com

<<神工鬼斧>>

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……

第一图书网, tushu007.com

<<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