

<<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。

<<掘金者>>

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>