

<<3ds max 卡通角色典型案例>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 卡通角色典型案例解析>>

13位ISBN编号：9787302081357

10位ISBN编号：7302081352

出版时间：2004年1月1日

出版时间：清华大学出版社

作者：王浣尘编

页数：313

字数：484000

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 卡通角色典型案例>>

### 内容概要

当前3ds max被广泛地应用到3D设计领域，它以功能强大、方便快捷等诸多优点，在角色设计领域占据着非常重要的位置。

本书应用3ds max 8强大的高级建模技术，针对角色建模技术进行了详尽的描述和讲解。

全书分为7章，分别对生物建模、卡通人物建模、真实人体角色建模和角色贴图技术进行了讲述，涵盖了3ds max中一些重要的高级建模技术和贴图技术，有较强的实用性。

本书适合于动画及艺术设计相关专业的学生使用，也可以作为动画爱好者及从业人员提高设计水平的参考书。

## <<3ds max 卡通角色典型案例>>

### 书籍目录

第1章 建模方法概述 1.1 卡通角色建模概述 1.2 网格建模 1.2.1 创建可编辑网格 1.2.2 选择次对象  
1.2.3 编辑顶点 1.2.4 编辑边 1.2.5 编辑面、多边形和元素 1.2.6 网格建模练习 1.3 多边形建模  
1.3.1 Selection卷展栏 1.3.2 编辑顶点 1.3.3 编辑边和边界 1.3.4 编辑多边形和元素 1.4 面片建模  
1.4.1 面片的类型 1.4.2 面片的编辑 1.4.3 Selection卷展栏 1.4.4 编辑顶点与控制柄 1.4.5 编辑边  
1.4.6 编辑面片和元素 1.4.7 Surface建模 1.5 NURBS建模 1.5.1 NURBS曲线和NURBS曲面 1.5.2  
创建NURBS对象 1.5.3 NURBS工具箱 1.5.4 对NURBS次对象进行编辑 1.5.5 使用NURBS 1.6 小结  
第2章 蜥蜴 2.1 实例说明及目标 2.2 身体建模 2.2.1 尾巴的制作 2.2.2 身体的制作 2.3 头部建模  
2.3.1 头部轮廓建模 2.3.2 眼部建模 2.3.3 嘴巴建模 2.3.4 头部的缝合 2.3.5 角部建模 2.4 四肢建  
模 2.4.1 前肢建模 2.4.2 后肢建模 2.5 各部件的缝合 2.6 贴图 2.7 小结第3章 超现实甲虫 3.1 实例说  
明及目标 3.2 身体建模 3.3 头部建模 3.4 脚部建模 3.5 网格的缝合 3.6 贴图 3.7 小结第4章 卡通人 4.1 实  
例说明及目标 4.2 身体建模 4.3 手臂建模 4.4 脚部建模 4.5 头部建模 4.6 网格的缝合 4.7 贴图 4.8 小结  
第5章 女人头像 5.1 实例说明及目标 5.2 头部建模 5.2.1 头部建模 5.2.2 耳朵建模 5.2.3 耳朵与头  
部的缝合 5.2.4 眼球制作 5.2.5 眼睫毛制作 5.3 脸部贴图 5.4 创建头发 5.5 小结第6章 女人体 6.1 实  
例说明及目标 6.2 脚部建模 6.3 身体建模 6.4 手臂建模 6.5 模型的修整 6.6 手部建模 6.7 各部件的缝合  
6.8 小结第7章 武士 7.1 实例说明及目标 7.2 身体建模 7.2.1 下身建模 7.2.2 上身轮廓建模 7.2.3 手  
臂建模 7.2.4 创建上身细节 7.2.5 手部建模 7.3 头部建模 7.4 头部与身体的缝合 7.5 衣物建模  
7.5.1 鞋子 7.5.2 铠甲 7.5.3 腰带 7.5.4 腿部护甲 7.5.5 衣裙 7.6 小结参考文献

<<3ds max 卡通角色典型案例>>

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>