

<<模神>>

图书基本信息

书名：<<模神>>

13位ISBN编号：9787121049606

10位ISBN编号：7121049600

出版时间：2007-9

出版时间：电子工业出版社

作者：黄海燕

页数：353

字数：728000

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>

<<模神>>

内容概要

本书作者是从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且完整的人体建模解决方案。

本书由浅及深地通过7个完整的模型实例（女性人体、男性人体、儿童人体、游戏人物角色低模、人物姿态控制、面部表情控制和人物贴图控制），详细讲解了用3ds max 9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 9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，作者提供了全部秘诀和经验，解决了读者对于人体角色建模的所有问题。

在本书所附带的4张配套光盘中，包括书中实例的全部视频教学录像和所有场景模型。

光盘资料配合书中的详细操作步骤，能使读者的学习效率倍增，并一网打尽大师的全部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工作的人员和游戏美工使用，也适合于广大建模爱好者及大专院校艺术相关专业的学生使用。

书籍目录

第1章 3ds max 9建模初步 1.1 内置物体的制作和修改 1.2 多边形物体的进一步加工 1.3 从线条到三维物体 1.4 自由多边形 1.5 由多个多边形物体进行建模第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 制作女性头部模型 3.1 头部 3.2 眼睛 3.3 鼻子 3.4 嘴唇 3.5 耳朵 3.6 缝合耳朵 3.7 修整头部结构第4章 制作女性身体模型 4.1 前期准备工作 4.2 制作躯干基本网格结构 4.3 制作上肢模型 4.4 制作下肢模型第5章 制作男性模型 5.1 制作男性的头部 5.2 制作男性的身体第6章 布线理论和儿童动画模型的制作第7章 模型精度和游戏低模制作第8章 准确塑造人物的姿势第9章 人物面部表情控制第10章 人体模型贴图控制附录A 人体结构概述

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>