

<<3ds max总动员Modeling人>>

图书基本信息

书名：<<3ds max总动员Modeling人体建模篇>>

13位ISBN编号：9787030208934

10位ISBN编号：7030208935

出版时间：2008-2

出版时间：科学

作者：窦项东

页数：668

字数：1034000

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总动员Modeling人>>

内容概要

本书作者来自从业十多年的工业建模导师级团队，以目前最流行的角色建模技术为重点，由浅入深，详细讲解各种特征角色的建模全过程。

作者所要介绍的不仅仅是具体的三维技术，更为重要的是通过技术所传播的内容和作品所展示出来的三维角色艺术的本质。

本书无疑是一本重量级的人体建模巨作，目的是为人体建模师量身打造一套成熟且完整的建模解决方案。

本书由浅入深地通过6个近乎完美的模型实例（蜘蛛、男性人体、女性人体、女性人体毛发、卡通娃娃和游戏角色），详细讲解了用3ds max软件制作人体的各种高级技术。

学习的最终结果就是：使用强大的3ds max建模工具进行快速精确的人体制作，为最终进行人体渲染奠定良好的基础。

在模型塑造和线面布局切割方面，作者提供了这方面的全部秘诀和经验，解决了读者对于人体标准建模的所有问题。

本书配套光盘中，作者全程录制了书中6个实例的全部视频教学录像和所有素材，时长约25个小时，美院资深3D培训专家全程授课，现场感十足。

光盘资料配合书中的详细操作步骤，能使学习效率倍增，使读者一网打尽大师的全部建模制作过程和技巧。

本书适合专业的角色建模人员学习和参考，也适合于广大建模爱好者以及大专院校相关艺术专业的学生使用。

作者简介

窦项东，男，1963年8月生，1982年7月参加工作。

博士，教授，博士研究生导师，现任陕西师范大学美术学院研究生部主任、学科建设办公室主任，陕西师范大学学位委员会委员，学术委员会委员，艺术与设计学科带头人；中国图形图像学会会员，中国艺术设计学会学会会员，《师大

<<3ds max总动员Modeling人>>

书籍目录

- 第1章 3ds max建模基础 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 蜘蛛建模 光盘路径：DVD4\蜘蛛建模 2.1 蜘蛛身体制作 2.2 腿部制作 2.3 头部制作 2.4 獠牙制作 2.5 专家点评
- 第3章 男性人体建模 光盘路径：DVD1\男性人体建模\01~15 3.1 头部制作 3.1.1 眼睛制作 3.1.2 嘴唇制作 3.1.3 鼻子制作 3.1.4 耳朵制作 3.1.5 组合头部 3.2 身体制作 3.2.1 身体轮廓制作 3.2.2 身体细化 3.2.3 胳膊细化 3.2.4 下肢细化 3.3 手部制作 3.4 脚部制作 3.5 身体整合 3.6 专家点评
- 第4章 女性人体建模 4.1 头部制作 光盘路径：DVD2\女性人体建模\01~12 4.1.1 眼睛制作 4.1.2 鼻子模型制作 4.1.3 嘴制作 4.1.4 脸部与头部模型制作 4.1.5 耳朵模型制作 4.1.6 头部模型完善 4.2 身体建模 光盘路径：DVD2\女性人体建模\身体\01~09 4.2.1 身体正面模型制作 4.2.2 身体背部模型制作 4.3 四肢制作 光盘路径：DVD2\女性人体建模\四肢\01~29 4.3.1 手制作 4.3.2 手臂制作 4.3.3 脚模型制作 4.3.4 腿模型制作 4.4 专家点评
- 第5章 女性人体毛发建模 光盘路径：DVD4\女性人体毛发建模\01~09 5.1 睫毛制作 5.1.1 面片配合透明贴图 5.1.2 实体建模 5.1.3 插件法制作毛发 5.2 头发制作 5.2.1 典型头发制作 5.2.2 毛发制作中一些注意的地方及参数介绍 5.3 专家点评
- 第6章 卡通娃娃建模 光盘路径：DVD3\卡通娃娃建模\01~18 6.1 头部模型制作 6.2 五官模型制作 6.2.1 嘴部制作 6.2.2 鼻子制作 6.2.3 眼眶制作 6.2.4 眼球制作 6.2.5 耳朵制作 6.2.6 眉毛和睫毛制作 6.3 头发制作 6.4 脖子制作 6.5 躯干制作 6.6 四肢制作 6.6.1 衣袖制作 6.6.2 裙子制作 6.6.3 胳膊制作 6.6.4 脚制作 6.7 专家点评
- 第7章 游戏角色建模 7.1 头部制作 光盘路径：DVD3\游戏角色建模\头01~头04 7.2 身体建模 光盘路径：DVD3\游戏角色建模\身体01~身体02 7.3 衣服制作 光盘路径：DVD3\游戏角色建模\服装01~服装04 7.3.1 上衣制作 7.3.2 裤子制作 7.4 靴子制作 光盘路径：DVD3\游戏角色建模\鞋01~鞋03 7.5 头发制作 光盘路径：DVD3\游戏角色建模\头发 7.6 专家点评

章节摘录

Chapter 1 3ds max建模基础 3ds max中的建模总体分成三类，一类是3ds max最突出的多边形建模，这是在三维动画产生初期就存在的建模方式，因此，它也是最成熟的建模方式。

特别是细分建模的出现，让这一方法又出现了新的生机，几乎所有的软件都支持这一建模方式。

本书就是着重讲解这一建模方式的。

第二类是3ds max的Patch面片建模方式，特别是由此而发展出来的Surface线框建模方式，这种建模方式曾经在国内非常流行，它是以线条来控制曲面来制作模型的。

理论上是可以制作出任何模型的，但是效率低下，制作起来非常费时。

随着多边形细分的出现，现在关注这种方法的人越来越少了。

第三类是3ds max中几乎没有人用到的NURBS建模，就连国外权威的3ds max教材Inside max中，对于NURBS建模也是一带而过的，并不是说这种方法不好，NURBS是相当专业的建模方式，但是3ds max对于NURBS支持实在不好，基本上很难用它来完成复杂模型，所以不推荐大家使用。

编辑推荐

《3ds max总动员Modeling：人体建模篇》适合专业的角色建模人员学习和参考，也适合于广大建模爱好者以及大专院校相关艺术专业的学生使用。

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>