第一图书网, tushu007.com

<<3ds max建模设计经典>>

图书基本信息

书名：<<3ds max建模设计经典>>

13位ISBN编号：9787115120724

10位ISBN编号：7115120722

出版时间：2004-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：连承洙

页数：583

译者：金敬福，，，%连承洙著，，，韩国

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

内容概要

本书通过众多经典实例彻底分析了NURMS，Patch，Polygon，Polygon Mesh等所有的建模方式。全书共分为10章、34节，通过40多个实例详细介绍了Primitives & Shapes，Compound Object，Max Modeling，Light & Camera，Particle，Spacewarp，Reactor，Materials/Map，Render，Environment，Effect，Character，Raytracing & Interior，Track View，Schematic View和Video Post，Inverse Kinematics(IK)，角色Assembly，角色Studio等内容，是学习建模、渲染、动画制作的最佳选择。

本书适合各类从事三维设计的专业设计人员学习和参考，也可作为广大三维制作爱好者的参考书。

书籍目录

Chapter 1　Polygon建模的精髓——Max的应用——Primitives & Shapes，Compound Object SECTION 01　制作水果模型——Spline，Box，Cylinder，Convert to Poly　SECTION 02　制作金属徽章——Line，Mirror，Loft，Text，Edit Spline　SECTION 03　制作建筑物——Chamfer Box, Array, Unwrap UVW SECTION 04　制作天马——Extrude Along Spline　SECTION 05　制作直升飞机——Shape Merge，HSDS　Chapter 2　Max 建模中选择什么——Max Modeling SECTION 01　应用多边形网格建模制作人体模型——Polygon Mesh Modeling　SECTION 02　为人体模型着装——Girl & Boy's Cloth, Render to Texture　SECTION 03　只用贴图建模制作鱼——Patch Modeling　SECTION 04　使用NURBS制作耳机——NURBS Modeling　SECTION 05　制作汽车——NURBS Modeling　Chapter 3　在灯光 & 相机中决定胜负——Lignt & Camera SECTION 01　灯光与相机基本功能——Lignt and Camera SECTION 02　精通Photometric(光度计灯)灯光——Photometric Lignt　Chapter 4　让我们跨过Particle, Spacewarp, Reacter山吧——Particle, Spacewarp, Reactor SECTION 01　为表现得更加自然——Particle, Spacewarp, Reacter SECTION 02　被轰炸的都市场景制作——Path Constrinst, Parray, Pbomb, Fire Effect　Chapter 5　在深海中藏有我所要的材质——Materials/Map SECTION 01　基本贴图工具——MAPPING BASIC　SECTION 02　PHOTOSHOP中制作材质——Making Old Material　SECTION 03　影剧院室内环境效果制作——Advanced Lighting Override　SECTION 04　2维动画的制作——Ink'n Paint　Chapter 6　更漂亮、更优雅、更华丽——Render，Environment, Effect SECTION 01　渲染基本操作内容——Rendering Basic SECTION 02　制作钓鱼台风景——Volume Fog ,Lenz Effect　SECTION 03　宫殿长廊的的光效应——Fire Effect, Volume Light　Chapter7　挑战人体建模——Character SECTION 01　女模身体创建——Woman Body　SECTION 02　制作手脚——Hands & Foots　SECTION 03　头部建模——Head Modeling　SECTION04　头部贴图素材的制作及贴图作业——Face Mapping　SECTION 05　整体女人体模型制作——Woman ClothingChapter 8　现实感的宠儿！——Raytracing & Interior SECTION 01　关于3D MAX提供的射线追踪系统——Ray Tracing　SECTION 02　晌午的阳光效果——Daylight Radiosity，Exposure Control　SECTION 03　房屋结构图的制作——Isometric　Chapter 9　从静态到动态的转换——Track View ,Schematic View和Video Post SECTION 01　动画制作工具——Track View ,Schematic View　SECTION 02　编辑工具的换代工具——Video PostChapter 10　Inverse Kinermatics(IK), 角色Assembly，角色Studio SECTION 01　人体自由运动工具——Skin, Character Assemblies　SECTION 02　CHARACTER STUDIO的基本使用方法——Character Studio Basic　SECTION 03　四足爬行动物模型动画以及用CS制作场景方法——Four Legs Animal　附录 SECTION 01　快捷键——Shortcuts　SECTION 02　3ds max 5.x修改工具一览——Modifiers

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