

## <<3D美少女完全制作手册>>

### 图书基本信息

书名：<<3D美少女完全制作手册>>

13位ISBN编号：9787121019111

10位ISBN编号：7121019116

出版时间：2006-1

出版时间：电子工业出版社

作者：成光雄

页数：227

字数：354000

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>

## <<3D美少女完全制作手册>>

### 内容概要

在21世纪的今天，3D CG设计生机勃勃。

美少女作为3D CG设计的主角，也在这个大舞台上尽情展示着自己的青春和美丽。

怎样才能创造出自己心中最美丽的美少女呢？

本书为您提供了解答。

本书首先介绍国外主流3D角色制作软件LightWave 3D和Shade的基础知识和使用技巧，然后通过7个实例，详细讲解了各种类型美少女的设计和制作方法。

每个实例都有具体的步骤流程，可以帮助用户迅速掌握制作3D美少女的关键之处。

这些实例可以应用于游戏角色、动画电影、广告展示和人像模拟等各个领域，对用户开拓设计思路大有帮助。

本书适合3D角色设计制作人员阅读，也是游戏、动画制作爱好者良好的参考书。

希望本书能将读者带入3D角色设计的新天地！

## &lt;&lt;3D美少女完全制作手册&gt;&gt;

## 书籍目录

第1篇 LighWave 3D	第1章 LighWave 3D简介	1.1 LighWave 3D概述	1.1.1 Modeler和Layout的概念
	1.1.2 Modeler的工作界面	1.1.3 Layout的工作界面	1.2 LighWave 3D的文件管理
第2章 LighWave 3D命令和操作	2.1 Modeler (建模器)	2.1.1 主界面指令与设置	2.1.2 Create (创建) 面板
	2.1.3 Modify (修改) 面板	2.1.4 Multiply (增效) 面板	2.1.5 Constrcut (创建) 面板
	2.1.6 Surface (表面材质) 的命名与设置	2.2 Layout (布局器)	2.2.1 主界面指令与设置
	2.2.2 材质与贴图设置指令	2.2.3 灯光设置面板	2.2.4 摄像机设置指令
2.3 实例——制作鞋子	第2篇 Shade	第3章 Shade简介	3.1 Shade的基本概念
			3.2 启动程序
3.3 设置图形窗口的显示方法	第4章 摄像机和渲染	4.1 Camera的显示	4.2 进行渲染
第5章 图形制作	5.1 制作形状	5.1.1 制作简单的立体图形	5.1.2 以指定的线形状或面形状为基础制作三维图形
	5.1.3 其他形状制作	5.1.4 Anchor Point的调整	5.2 制作自由曲面
	5.2.1 制作简单的自由曲面	5.2.2 构造的转换	5.2.3 自由曲面的应用
第6章 图形编辑、图层与材质	6.1 形状的编辑	6.2 图形的选择方法和层构造	6.2.1 图形的选择方法
	6.2.2 图形的层构造	6.3 表面材质的设置	6.3.1 Diffuse颜色的设置
		6.3.2 Mapping (贴图) 设置	
第3篇 美少女诞生	第7章 间谍机器人Combat Rika	7.1 制作面部	7.2 面部贴图
	7.3 头发的制作	7.4 制作身体	7.5 制作衣服
	7.6 添加表情	第8章 美女Miharu	8.1 脸部和身体建模
	8.2 面部贴图	第9章 美女Ryoko	9.1 绘制草图和结构样板
	9.2 制作脸部	9.3 制作头发	9.4 制作身体
	9.5 制作衣服	9.6 添加灯光和动作	第10章 美女Sutrei
10.1 从制作整体形状的训练开始	10.2 制作头部	10.3 制作耳朵	10.4 制作身体
	10.5 制作手脚	10.6 制作头发	10.7 制作衣服和其他部分
第11章 服务生人物	11.1 人物设计	11.2 制作头部	11.2.1 面部
	11.2.2 眼睛的Texture	11.2.3 头发	11.3 制作身体
	11.4 制作衣服	11.5 添加姿势	11.6 修正图像
第12章 美女优月	12.1 面部建模	12.2 制作五官	12.3 贴图
	12.4 制作头发	12.5 制作身体	12.6 制作衣服
	12.7 制作艺术背景	第13章 美女Minako	13.1 用Meta
NURBS制作面部	13.2 制作眼睛	13.3 制作鼻子	13.4 制作嘴唇

<<3D美少女完全制作手册>>

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>