

<<模型传奇>>

图书基本信息

书名：<<模型传奇>>

13位ISBN编号：9787030277350

10位ISBN编号：703027735X

出版时间：2010-7

出版时间：科学出版社

作者：贺建红 编著

页数：371

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>

<<模型传奇>>

前言

本书的写作初衷与定位 也许读者会有这样的发现,即使有了再庞大的模型库,遇到实际工作中的问题时,我们还是要自己进行建模。

有些贴图或许还能在素材库中找到合适的,但找一个理想的模型实在很困难。

为此,本书将在接下来的时间里和大家一起讨论关于三维动画的建模。

这本书的内容只是建模,和三维动画的其他部分关系不大。

如果你只对建模之外的三维动画感兴趣,那么很遗憾,本书中可能没有适合你的东西。

本书内容 本书共12章,第1章为3dsMax概述,主要讲解3dsMax2010的界面布局、操作流程和各种视图操作;第2~8章分别通过2~4个案例讲解几何体建模、网格体建模、修改器建模、曲面建模、面片建模、多边形建模和SurfaceT001建模;第9~12章分别通过制作汽车模型、人物模型、静物模型、建筑模型4个大的案例来讲解复杂建模中的模型塑造和线面布局、切割问题。

作者给你的学习建议和方法 随着学习三维动画的人越来越多,各种各样的教材也如雨后春笋般地出现在书店的书架上。

现在的教材基本和国外是同步的,但由于我们国家对于这门学科还没有正规的教育,大部分学习者还是无缘正规的学习,从而走了不少弯路。

如今,3dsMax1高级教程越来越多,可还是有很多朋友在建模这个学三维动画的第一步徘徊不前。

事实上,只要方法得当,建模是可以很快学会的。

在使用本书的时候,不要把它放在电脑旁,一边看一边做,那样对练习思维没有一点用处,你只是把书上的东西在电脑上实验一下罢了。

正确的方法是:拿着书,用轻松的心态看完一个案例,可以反复看,明白了建模的全部过程后,把它放在离电脑有一段距离的地方,然后在3dsMax中凭记忆完成建模,即使碰到问题也不要急着看书,而是自己试着解决,用这种方法来做练习比看菜谱烧菜一样的练习强数十倍。

本书适合读者群体 这是一本学习用书,是书就有它的适用范围。

它不可能对所有的人都适用,如果你连电脑如何打开都不会,或者你对3dsMax已经用到出神入化的地步,那这本书不适合你。

本书主要适合各种造型设计工作人员和游戏三维场景建模人员使用,也适用于广大建模爱好者使用,还可作为各大中专院校相关艺术专业师生的教材使用。

本书光盘内容 本书配套两张DVD光盘,内含书中全部案例的分步建模过程文件、最终模型文件以及最终模型的效果图文件。

另外,光盘中还包括作者全程录制的书中全部案例的54个视频录像,教学时长长达380分钟。

视频录像配合书中的详细操作步骤,能使学习效率倍增,一网打尽大师的全部建模经验和技巧。

<<模型传奇>>

内容概要

本书是一本重量级的建模巨作，目的是为造型设计师量身打造一套成熟且完整的建模解决方案。书中使用强大的3ds Max建模工具进行快速、精确的模型制作，为最终进行产品级渲染奠定了良好的基础。

在模型塑造和线面布局、切割方面，编者提供了这方面的全部秘诀和经验，可解决读者在复杂建模中遇到的实际问题。

本书共12章，第1章为3ds Max概述，主要讲解3ds Max 2010的界面布局、操作流程和各种视图操作；第2~8章分别通过2~4个案例讲解几何体建模、网格体建模、修改器建模、曲面建模、而片建模、多边形建模和SurfaceTool建模；第9~12章分别通过制作汽车模型、人物模型、静物模型、建筑模型4个大的案例来讲解复杂建模中的模型塑造和线面布局、切割问题。

本书配套两张DVD光盘，内含书中全部案例的分步建模过程文件、最终模型文件以及最终模型的效果图文件。

另外，光盘中还包括作者全程录制的书中全部案例的54个视频录像，教学时长长达380分钟。

视频录像配合书中的详细操作步骤，能使学习效率倍增，一网打尽大师的全部建模经验和技巧。

本书通过几十个具有针对性的模型实例，由浅到深地讲解了用3ds Max软件建模的各种高级技术，适合各种造型设计工作人员和游戏三维场景建模人员使用，也适用于广大建模爱好者使用，还可作为各大中专院校相关艺术专业师生的教材使用。

<<模型传奇>>

书籍目录

Chapter 01 3ds Max 2010概述 1.1 3ds Max设计概念 1.2 3ds Max 2010界面布局 1.3 熟悉3ds Max 2010
操作流程 1.4 3ds Max 2010的视图操作 1.5 本章小结 Chapter 02 几何体建模 2.1 几何体建模基础知
识 2.2 魔方模型 2.3 高级电脑桌模型 2.4 小闹钟模型 2.5 鸟笼模型 Chapter 03 网格体建模 3.1
网格体建模基础知识 3.2 剪刀模型 3.3 仙人球模型 3.4 蜻蜓模型 Chapter 04 修改器建模 4.1 修改
器建模基础知识 4.2 U盘模型 4.3 冰激凌模型 Chapter 05 曲面建模 5.1 曲面建模基础知识 5.2 茶
具模型 5.3 葫芦笛模型 Chapter 06 面片建模 6.1 面片建模基础知识 6.2 皮鞋模型 6.3 卡通蜜蜂模
型 Chapter 07 多边形建模 7.1 多边形建模基础知识 7.2 犀牛模型 7.3 飞机模型 Chapter 08
SufaceTool建模 8.1 SufaceTool建模基础 8.2 胳膊的制作 8.3 暖瓶的制作 Chapter 09 制作汽车模型
Chapter 10 制作人物模型 Chapter 11 制作静物模型 Chapter 12 制作建筑模型

<<模型传奇>>

编辑推荐

业界知名“传奇动画工作室”为造型设计师量身打造的一套成熟且完整的3D建模解决方案。

凝聚作者在模型塑造和线面布局、切割方面的全部制作秘诀和经验，彻底解决在复杂建模中遇到的实际问题。

精选案例：精选极具代表性的写实级模型实战案例，以初学者易学的Step by Step写作方式全程揭密3D建模技法，为造型设计师量身打造一套成熟且完整的建模解决方案。

全面覆盖：案例涉及几何体建模、网格体建模、修改器建模、曲面建模、面片建模、多边形建模和SurfaceTool建模等7大类典型建模方式，全面展示当今流行建模手法。

完整解析：从案例的核心技术要点、建模思路分析、实例效果展示开始，到案例操作详解，再到例后的分析点评，逐步解析完整3D建模流程。

大型多媒体教学系统，长达6.5小时多媒体语音教学视频，详尽演示54个全部安全制作过程，重要参数设置和建模细节操作过程，重要参数设置和建模细节一览无遗。

全部案例模型源文件与素材文件，方便读者更好地分析实例，提高学习效率。

<<模型传奇>>

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>