

<<模神>>

图书基本信息

书名：<<模神>>

13位ISBN编号：9787121101502

10位ISBN编号：7121101505

出版时间：2010-2

出版时间：电子工业出版社

作者：刘正旭

页数：456

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>>

前言

如何向顶尖作品迈进，是每一个从事艺术领域的人都梦寐以求的事情，在3D动画行业中也不例外。

由于3D动画具有计算机与艺术领域的双重特性，使得许多人不能适应，甚至非常吃力。这主要是由职能分工所引起的，最主要的原因是中国有许许多多“个体”3D动画制作者。这里的“个体”是指不超过3个人的制作群体。

在“个体”制作中，制作者要面面俱到，即哪一方面都必须掌握，掌握得越多就会被越多的人认为才能越大。

无论是建模、动画、材质纹理、后期合成，还是配音、输入/输出，一个广告片最好由一个人完成。

事实上，3D动画行业同任何一个传统行业一样，也是一个很大的科目。

像计算机专业，有计算机软件、计算机硬件之分，软件又有很多门类之分，如数据结构、操作系统等，在选择专业时，一般选择其中一个门类作为专业方向，并且在该领域中投入毕生的精力。

在艺术方面也是一样，美术分为油画、国画、雕塑、工艺画等不同专业。

但懂得油画和雕塑的人，不一定在油画和雕塑两方面都能成为大师，这就是行业专业化的现代特性。

在3D动画领域也一样，大的分类有建模、动画和材质等，如果细分，建模则又分为产品建模、人物建模等。

这两大类建模手法在应用于不同的电影领域、视频及游戏领域时，方法也会截然不同。

同样一个角色，在电影制作中由于电影的大屏幕与高分辨率，制作者必须仔细地反复检查模型的细节程度。

相反，在游戏领域中由于游戏机本身硬件的速度限制，不可能使用高精度的模型，如何用最少的多边形数建立与表现模型则是另一门技术。

事实上，在好莱坞及一些大型制作的公司里，分工是很专业的。

而国内许多公司仅仅是开始意识到这一点，并且开始有意识使3D动画师在兼顾其他方面的制作中专职于某一方面。

当然，这样一来也带来不少问题。

如不同分工的相互沟通、组织与管理，专业领域知识的获取与水平的进一步提高等。

所以在这里建议初学者先将一门学扎实了，要么先学建模，要么先学材质制作。

也许读者有这样的发现，即使有了庞大的模型库，当遇到实际工作中的问题时，还是要自己进行建模。

有时候贴图或许还能在光盘堆里找到一两个合适的，但是要找到一个合适的模型实在是困难得多。

这本书的内容只关于建模，和三维动画其他部分的关系不大。

如果你对学习三维动画的建模有兴趣，那么请从本书开始；如果你只对建模之外的三维动画感兴趣，那么可能很遗憾，你有可能在本书中找不到所需要的东西。

本书作者来自从业十多年的3ds max建模团队，加上作者精心的选例，本书无疑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。

本书由浅到深地通过十几个具有针对性的模型实例，详细讲解了用3ds max 2010软件制作工业造型的各种高级技术。

学习的最终结果就是：使用强大的3ds max建模工具进行快速、精确的模型制作，为最终进行产品级渲染奠定良好的基础。

在模型塑造和线面布局切割方面，作者提供了该方面的全部秘诀和经验，解决了读者对于复杂建模的所有问题。

在本书配套光盘中，除了提供书中十几个实例的全部视频录像和所有场景模型以外，还赠送了所有实例的过程模型供读者参考学习。

另外，光盘资料配合书中的详细操作步骤，能使学习效率倍增，使读者一览大师的全部建模过程和技巧。

<<模神>>

<<模神>>

内容概要

本书全面介绍了3ds max在多边形建模领域的完美技术，超越了Maya、Softimage等建模软件，配合ZBrush、Mudbox等工具，能够制作非常复杂的模型表面。

本书从点、线、面等基本理论开始讲起，每个小节均配有具有说服力的实例作为练习。本书中间部分讲述了多边形建模的流程和实用技术，作为基础操作向专业操作的过渡章节，作者使用了工业造型和生物造型的精华部分作为实例讲解，介绍了硬边和软边模型的建模技巧。

本书理论的后一部分介绍了如何使用法线贴图技术来完成模型的表面细节。这种技术是将模型导入到ZBrush和Mudbox软件进行雕刻，然后通过法线贴图方式将雕刻的细节返回到3ds max中进行应用。

本书最后的实例部分介绍了十几个建模人员最常遇到的建模类型，为了保证教学质量。

我们在配套光盘中赠送了这些实例的全部视频录像以供参考。

本书是3ds max多边形建模的权威著作，一书在手，多边形建模完全掌握。

在学习本书的过程中，读者朋友将会感受到轻松建模的乐趣。

书籍目录

第1章 Poly建模工具解决方案 1.1 Poly面板 1.2 Selection 1.3 Soft Selection 1.4 Edit Vertices 1.5 Edit Edges 1.6 Edit Borders 1.7 Edit Polygons 1.8 Edit Geometry 1.9 Vertex Properties 1.10 Polygon : Material IDS 1.11 Polygon : Smoothing Groups 1.12 Subdivision Surface 1.13 Subdivision Displacement 1.14 Paint Deformation 1.15 本章小结 第2章 多边形建模基础 2.1 边的拖动复制 2.2 边缘线的拖动复制 2.3 面的拖动复制 2.4 元素的拖动复制 2.5 点的拖动复制 2.6 约束命令及其他命令的使用 2.7 本章小结 第3章 修改器 3.1 修改器应用实例 3.2 常用修改器简介 3.3 本章小结 第4章 建模前的准备工作 4.1 选择并编辑参考图 4.2 创建面片 4.3 指定贴图 4.4 本章小结 第5章 建模基础及常见建模方法 5.1 建模基础 5.2 模型细分实例 5.3 约束细分实例 5.4 开放区域细分实例 5.5 三角面建模 5.6 五边形建模 5.7 键盘建模 5.8 本章小结 第6章 建模程序ZBrush和Mudbox 6.1 初识ZBrush和Mudbox 6.2 ZBrush的简单应用 6.3 ZBrush中的遮罩操作 6.4 Mudbox的简单应用 6.5 本章小结 第7章 制作桌子模型 7.1 制作书桌模型 7.2 制作台灯圆桌模型 7.3 本章小结 第8章 椅子建模 8.1 制作座椅模型 8.2 户外躺椅建模 8.3 制作餐椅模型 8.4 本章小结 第9章 索尼T300 9.1 整体模型制作 9.2 细节的制作 9.3 本章小结 第10章 手表 10.1 表壳的制作 10.2 表盘和指针的制作 10.3 手表把的制作 10.4 齿轮的制作 10.5 发条轴的制 10.6 表链的制作 10.7 本章小结 第11章 汽车的制作 第12章 制作男性人体 第13章 制作女性模型 第14章 制作恐怖野兽模型 第15章 制作妖怪模型 第16章 制作狗模型 第17章 汽车人建模

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>