

<<魔王2>>

图书基本信息

书名：<<魔王2>>

13位ISBN编号：9787500684473

10位ISBN编号：7500684479

出版时间：2009-2

出版时间：中国青年出版社

作者：魔方空间

页数：540

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>

前言

3ds Max是Autodesk公司的一款优秀的三维动画制作软件，而且从3ds Max和Windows系统配合应用开始，就降低了CG制作的门槛。

目前3ds Max既可用于制作电脑游戏动画，也可用于制作影视特效，这是动画制作软件和三维动画产业相互促进发展的过程。

在三维动画领域，又分为建模、材质、灯光、渲染等环节，而建模始终是三维动画制作的基础，如果模型结构不合理、比例不正确，再好的材质和灯光也无济于事。

本书就是在系统地归纳三维建模技术的基础上编写的，着眼于软件学习和为进入动画行业做准备。

<<模王2>>

内容概要

本书是作者在长时间的读者调查和资料整理的基础上，融合多年工作经验精心编著而成，通过生活用品、家具、工业产品、角色造型、室内场景、建筑漫游动画场景等模型的建模分析和实际制作，结合“实际操作+思维扩展+实际应用”的讲解方式，对3ds Max中的各种建模方法和技巧进行了深入而详尽的剖析，内容涵盖3ds Max所有建模技术，包括几何体的组合、三维基础建模与修改、复合物体的创建、空间扭曲物体的创建、面片建模、NURBS建模、多边形建模、细分建模等。

全书分成上、下两篇，上篇以技术讲解和典型实例为主，下篇则通过综合实例，帮助读者综合应用、全面提高。

本书不仅适用于三维技术的爱好者，也适用于三维动画、影视广告、建筑装饰、游戏、虚拟现实等行业的从业人员。

同时，本书也可以作为三维动画培训教材使用。

<<模王2>>

书籍目录

上篇 建模方法详解 第1章 建模基础 1.1 建模概述 1.2 熟悉3ds Max 2008的界面 1.3 学习总结 第2章 几何体组合建模 2.1 几何体组合建模概述 2.2 屏风建模思路剖析 2.3 创建屏风外框 2.4 创建屏风玻璃 2.5 创建装饰图案 2.6 创建屏风合页 2.7 发散思维 2.8 应用领域 2.9 学习总结 第3章 二维对象转三维对象建模 3.1 编辑样条线建模 3.2 挤出建模 3.3 倒角建模 3.4 车削建模 第4章 修改建模 4.1 倒角剖面建模 4.2 晶格建模 4.3 扭曲建模 4.4 FFD建模 第5章 放样建模 第6章 编辑网格建模 第7章 编辑多边形建模 第8章 面片建模 第9章 NURBS建模 第10章 特殊建模下篇 综合实例剖析 第11章 创模左轮手枪模型 第12章 创建CD机模型 第13章 创建欧式客厅模型 第14章 创建埃菲尔铁塔模型 第15章 创建古代城楼模型 第16章 创建精灵头部模型

<<模王2>>

编辑推荐

随书赠送1张DVD光盘，内含书中实例的最终模型文件70余个，附赠30段共计5小时30分钟的教学演示录像，完整再现18个实例的建模过程。

出自国内资深三维设计师之手，通过10余类24个模型的详细制作过程，50个模型的建模思路图解，107个模型的实际效果展示，深入剖析使用3ds Max建立模型的各类命令和应用技巧。

<<模王2>>

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>