

<<模王3 3ds Max综合建模全实例>>

图书基本信息

书名：<<模王3 3ds Max综合建模全实例解析>>

13位ISBN编号：9787500695912

10位ISBN编号：7500695918

出版时间：2011-1

出版时间：中国青年出版社

作者：张莹 等著

页数：336

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>

<<模王3 3ds Max综合建模全实例>>

前言

3dsMax是Autodesk公司的一款优秀的三维动画制作软件，目前已广泛应用于游戏制作、影视特效、效果图表现等领域。

三维动画制作主要包括建模、材质、灯光、渲染等环节，建模工作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。

本书系统归纳三维建模技术，着眼于软件学习与实际工作，详解各种建模方法。

实用、全面的建模教程 本书由多位富有经验的一线模型设计师和三维动画教学老师编写，详解二维样条线建模、多边形建模、NURBS建模、几何体建模、变形命令建模等各种建模方法。

通过图解与列表，细致比较不同建模方法的适用情况，让读者掌握分析模型、选择最优建模方法、理清建模思路的实用技能。

全书采用实例形式讲解，避免枯燥的理论描述，通过生活用品、工业产品、家具、角色造型、3D动画等各种类型的模型实例，在实际建模操作中介绍实用建模方法。

本书附赠两张DVD，内含与实例配套的12小时视频教学，完整展示实例操作中的诸多细节。

学习方法要想快速掌握三维建模知识，一定要注重学习方法，软件操作只是我们要学习的一个方面，对模型的分析、制作过程的规划等都是至关重要的，直接关系到建模能否成功。

因此，读者在开始建模时，要先思考所创建的模型的特征，选择最优的建模方法，做好合理的规划，然后再动手创建。

<<模王3 3ds Max综合建模全实例>>

内容概要

《模王3 3ds Max综合建模全实例解析》邀请多位业内知名模型设计师与长期从事3dsMax教学工作的老师，共同制定、编著全书内容，帮助读者更快捷、更深入地掌握建模技能。

最实用、全面的建模教程详解多边形建模、NURBS建模、几何体建模等各种建模方法。

通过图解与列表，细致比较不同建模方法的适用情况，讲解模型创建思路，让读者掌握分析模型、选择最优建模方法、理清建模思路的实用技能。

实践出真知全书以实例形式解析各种建模方法，在实践中传授技能，避免大段枯燥的理论描述。

全书建模实例涵盖生活用品、工业产品、家具、角色造型、3D动画等各种类型，且每个案例均配有视频教学，确保完整展示建模操作的诸多细节。

<<模王3 3ds Max综合建模全实例>>

书籍目录

Chapter 01 3dsMax建模初步1.1 内置物体的制作和修改1.2 多边形物体的进一步加工1.3 从线条到三维物体1.4 自由多边形1.5 利用多个多边形物体进行建模1.6 本章总结Chapter 02 二维样条线建模2.1 用“车削”命令创建台灯2.1.1 创建台灯的灯罩2.1.2 创建台灯的外壳2.1.3 创建台灯的支架2.1.4 行业应用领域2.1.5 小结2.2 用“放样”命令创建工艺插花2.2.1 创建花瓶2.2.2 创建螺旋插花2.2.3 行业应用领域2.2.4 小结2.3 用“倒角”命令创建艺术沙发2.3.1 创建沙发主体2.3.2 创建沙发腿2.3.3 创建其他沙发模型2.3.4 行业应用领域2.3.5 小结2.4 本章总结Chapter 03 NURBS建模3.1 NURBS建模——茶具3.1.1 创建茶具3.1.2 小结3.2 NURBS建模——盆栽3.2.1 创建花盆和泥土3.2.2 创建花盆内的绿色植物3.2.3 创建花盆外的包纸3.2.4 小结3.3 应用领域3.4 本章总结Chapter 04 几何体建模4.1 几何体建模——打印机4.1.1 制作打印机外壳4.1.2 制作打印机后盖4.1.3 制作打印机顶盖4.1.4 制作打印机的其他部件4.1.5 小结4.2 几何体建模——盆景4.2.1 制作花盆4.2.2 制作仙人掌4.2.3 行业应用领域4.2.4 小结4.3 本章总结Chapter 05 变形命令建模5.1 变形命令建模——床5.1.1 制作床体5.1.2 制作枕头5.1.3 制作布料5.1.4 小结5.2 变形命令建模-电脑椅5.2.1 制作电脑椅的坐垫5.2.2 制作电脑椅的靠背和扶手5.2.3 制作电脑椅的支架5.2.4 小结5.3 行业应用领域5.4 本章总结Chapter 06 综合命令建模6.1 人头模型的制作6.1.1 制作眼睛6.1.2 制作鼻子6.1.3 制作嘴巴6.1.4 制作头部6.1.5 制作耳朵6.1.6 调整头部整体效果6.2 行业应用领域6.3 本章总结Chapter 07 制作摄像机模型7.1 模型创建思路7.2 制作摄像机机身7.2.1 制作摄像机镜头7.2.2 制作机身细节7.2.3 制作数字端口7.3 制作摄像机尾部7.3.1 制作尾部整体轮廓7.3.2 制作取景器7.3.3 制作摄像机右边和主体细节7.3.4 调整摄像机细节7.4 本章总结Chapter 08 制作球鞋模型8.1 模型创建思路8.2 制作鞋底模型8.3 制作鞋体模型8.4 制作鞋面模型8.5 制作附件模型8.6 制作鞋带模型8.7 本章总结Chapter 09 制作汽车模型9.1 模型创建思路9.2 适配视图9.3 制作汽车的主体9.3.1 制作车头模型9.3.2 制作保险杠模型9.3.3 制作车头细节模型9.3.4 制作车门模型9.3.5 制作车身细节模型9.3.6 制作车尾模型9.3.7 制作车尾细节模型9.3.8 制作整体细节模型9.4 制作轮胎9.4.1 制作轮胎轮廓9.4.2 制作轮胎细节模型9.5 本章总结Chapter 10 制作生物模型10.1 模型创建思路10.2 头部大型制作10.2.1 制作头部整体模型10.2.2 制作头部细节模型10.2.3 导出和导入头部模型10.3 在ZBrush中雕刻犀牛头模型10.3.1 制作整体细节模型10.3.2 制作纹理细节模型10.4 本章总结Chapter 11 动画经典实例11.1 制作上楼梯动画11.2 制作抱石头动画11.3 制作摄影机动画11.4 本章总结

<<模王3 3ds Max综合建模全实例>>

编辑推荐

12小时所有案例配套视频教学
件

120个全书案例的最终模型文件

1000个常用灯光的光域网文

<<模王3 3ds Max综合建模全实例>>

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>