

<<3ds Max多边形建模>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max多边形建模>>

13位ISBN编号：9787894877277

10位ISBN编号：7894877271

出版时间：2009-5

出版时间：北京科海电子出版社

作者：王瑶

页数：242

字数：382000

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>

<<3ds Max多边形建模>>

前言

三维建模是计算机构造三维立体图形的术语，是借助线框和曲面构造可视的三维立体空间图形的一种技术。

简单来说，就是在三维软件中制作出指定形态的外壳的过程。

一个模型制作完成之后，可以通过后继的材质、灯光、动画等工序使它看上去栩栩如生。

三维建模技术是三维动画和可视化设计的基础，处于所有工作流程的开始阶段，没有模型也就没有了表现的对象，因此一个正确的模型对于能否圆满完成整个项目，起着极其重要的作用。

几乎在所有的三维制作软件中，都可以进行建模工作，而目前在整个行业中，占有绝对优势的三维软件当属Autodesk公司的3dsMax了。

三维建模的方式多种多样，多边形建模是目前主要的建模形式，其操作方便和可控性强的特点为它赢得了众多用户的青睐。

3ds Max在每一次的版本升级中，多边形建模的功能都得到了不同程度的加强，到最新的3ds Max 2009B寸，多边形建模功能已经十分强大了。

多边形模型的应用领域也十分广阔，所受的限制很小，在游戏、建筑可视化设计、卡通动画等领域中，多边形模型都有着广泛的应用。

三维建模是三维动画和可视化设计的基础，模型是所有工作的载体。

在游戏公司、效果图公司、动画公司中，“建模师”都是一个不可缺少的岗位，掌握多边形建模技术，了解行业内岗位技能需求，将更有利于你得到一个满意的工作机会。

不同行业内，对模型的创建方式会有些区别，了解这些行业中的典型建模方法，将自己打造成一专多能的高级建模人才，更能适合现在企业对多元化复合人才的需求。

而对不同类型三维模型创建方式的尝试，可以极大地丰富你的实际操作经验，锻炼角色多边形建模中实际问题的处理能力，这些都将提升你的职场竞争力，使你能更从容地面对职场中的多种变化。

<<3ds Max多边形建模>>

内容概要

本手册以全实例的教学形式，让学习者掌握“影视动画、游戏、工业产品、建筑”四大应用领域中“机械、交通工具、建筑、人物角色、卡通动物”等常用三维模型的制作方法和技巧，最终完全掌握3ds Max 2009多边形建模的方法。

全手册实例专业、实用，完全按照真实的岗位需求设计知识点，操作流程科学合理，可以提高读者的实际工作效率。

所有实例都配有多媒体视频教程，6张DVD光盘，274个视频片段，总时长超过了68小时，让读者可以边看边学，令学习更轻松，掌握更容易。

本手册适合3ds Max的初学者以及希望得到建模师岗位的自学者，可作为提高3ds Max建模技能的参考书，还可作为培训机构、职业技术学院、大中专院校三维动画专业的专项教学用书。

<<3ds Max多边形建模>>

作者简介

王瑶，2000年开始从事3D动画工作，主攻视觉效果设计。
曾参与制作了与武汉大学建筑设计研究院合作的《宜昌市城市水景观规划工程》大型工程的表现动画。
2004年开始进入到广泛的CG艺术表现领域，在专业创作和教育方面有着丰富的经验。
现任武汉龄狐动画公司视效总监，主管公司3D创作团队的工作。

<<3ds Max多边形建模>>

书籍目录

第1章 三维建模的艺术 1.1 建模——三维动画的起点 1.2 优秀三维模型作品欣赏 1.3 ds Max的建模方法 1.3.1 参数化建模 1.3.2 复合对象建模 1.3.3 样条线建模 1.3.4 网格建模 1.3.5 多边形建模 1.3.6 面片建模 1.3.7 NURBS建模 1.3.8 细分曲面建模 1.4 不同应用领域的三维模型 1.4.1 卡通动画 1.4.2 游戏美工 1.4.3 影视特效 1.4.4 环境艺术 1.4.5 工业造型 1.5 多边形建模的优势 第2章 ds Max的角色建模工具 2.1 创建多边形的方法 2.2 多边形的次对象层级 2.2.1 改变顶点位置 2.2.2 改变拓扑结构 2.3 选择和软选择工具 2.3.1 选择方式介绍 2.3.2 Soft Selection [软选择] 卷展栏 2.4 顶点层级常用工具 2.4.1 Edit Poly Mode[编辑多边形模式]卷展栏 2.4.2 Edit Vertices [编辑顶点] 卷展栏 2.5 边和边界层级常用工具 2.5.1 Edit Edges [编辑边] 卷展栏 2.5.2 Edit Borders [编辑边界] 卷展栏 2.6 面和元素层级常用工具 2.6.1 Edit Polygons [编辑多边形] 卷展栏 2.6.2 Edit Elements [编辑元素] 卷展栏 2.7 对象层级常用工具 2.8 细分表面工具 2.8.1 Meshsmooth [网格平滑] 修改器 2.8.2 TurboSmooth [涡轮平滑] 修改器 2.8.3 Tessellate [细化] 修改器 2.9 绘制变形工具 第3章 新手入门实例——创建手枪模型 第4章 新手进阶实例——创建三维鹦鹉的模型 第5章 强化实例训练——音乐教师的角色建模 第6章 动漫角色实例——卡通少女角色建模 第7章 游戏角色实例——创建人形怪兽模型 第8章 建筑效果实例——复式楼的建筑模型 第9章 工业产品实例——布加迪-威龙汽车 第10章 高级综合实例——Ducati 98摩托车

<<3ds Max多边形建模>>

编辑推荐

如果你是一位3D设计或3D动画的初学者，可以了解3dsMax多边形建模的常用工具和使用方法。可以掌握"影视动画、游戏、工业产品造型，建筑"四大应用领域的实用多边形建模技术。

可以掌握各领域中"机械、交通工具、建筑、人物角色，卡通动物"等常用三维模型的制作方法和技巧。

主流3D建模技术：详尽剖析影视动画、游戏、工业造型、建筑表现四大创意行业最主流的多边形建模技术。

重视实战实训：精选8个典型实战案例，涉及机械、交通工具、人物角色、卡通动物等主题的岗位实用技能。

<<3ds Max多边形建模>>

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>