

<<模王>>

图书基本信息

书名：<<模王>>

13位ISBN编号：9787500673477

10位ISBN编号：7500673477

出版时间：2007-4

出版时间：中国青年

作者：韦志锋，潘梦莹编

页数：354

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>>

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、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中的各项建模方法和技巧进行了深入而详尽的剖析，内容涵盖3ds Max中几乎全部建模技术，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、NURBS建模、多边形建模、细分建模、面片建模等。

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。

书籍目录

第1章 建模基础知识 1.1 学习三维技术的困惑 1.2 三维技术的应用 1.3 学习三维建模技术的意义 1.4 三维建模的方法 1.5 3ds Max的基本操作 1.6 本章总结第2章 二维样条线建模 2.1 用车削命令创建台灯 2.1.1 制作思路分析 2.1.2 制作陶瓷底座 2.1.3 制作金属座、灯泡塑料卡、灯泡 2.1.4 制作灯帽及金属架 2.1.5 扩展思维 2.1.6 应用领域 2.1.7 小结 2.2 用放样命令创建高杆灯 2.2.1 制作思路分析 2.2.2 制作高杆 2.2.3 制作灯帽金属架及灯帽 2.2.4 扩展思维 2.2.5 应用领域 2.2.6 小结、结 2.3 用挤出命令创建衣柜 2.3.1 制作思路分析 2.3.2 制作柜身 2.3.3 制作底板、抽屉、柜门 2.3.4 扩展思维 2.3.5 应用领域 2.3.6 小结 2.4 用倒角剖面命令创建艺术沙发 2.4.1 制作思路分析 2.4.2 制作坐垫 2.4.3 制作沙发扶手及扶手垫 2.4.4 制作沙发靠背 2.4.5 扩展思维 2.4.6 应用领域 2.4.7 小结 2.5 本章总结第3章 NURBS建模 3.1 人头的制作 3.1.1 制作思路分析 3.1.2 U向放样出眼睛 3.1.3 U向放样出嘴巴 3.1.4 双轨放样出鼻子 3.1.5 单轨放样出头部其余面 3.1.6 U向放样出耳朵 3.1.7 小结 3.2 照相机的制作 3.2.1 制作思路分析 3.2.2 制作照相机机身 3.2.3 制作照相机镜头和按钮 3.2.4 小结 3.3 扩展思维 3.4 应用领域 3.5 本章总结第4章 几何体建模 4.1 标准几何体组合建模——风扇 4.1.1 制作思路分析 4.1.2 制作风扇 4.1.3 扩展思维第5章 特殊建模第6章 变形命令建模第7章 综合命令建模第8章 室内效果图建模——休闲室第9章 汽车的制作第10章 古建的制作第11章 中央电视台新楼模型的制作第12章 鸟巢和鸟巢形体育场的制作第13章 漫游动画场景精、简模型技法

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>