

<<三维建模的艺术与速度>>

图书基本信息

书名：<<三维建模的艺术与速度>>

13位ISBN编号：9787302205821

10位ISBN编号：7302205825

出版时间：2010-4

出版时间：清华大学出版社

作者：张向春

页数：403

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>

<<三维建模的艺术与速度>>

前言

您打开的这本书，是一本每一页都非常“好看”的书，说它“好看”有两层含义：第一，如果您仅仅是个非常一般的读者，你会被每一页精彩的仿真画面吸引眼球，这里有航天、有战争、有历史、有人物、有科技等，酷似一本百科全书，老少咸宜。

第二，如果您是专业人士，它又完全有别于以往艰涩难懂的专业科技理论书籍，不需花费太多的阅读时间，仅仅是看图说话，让您不知不觉地进入软件——进入模型——进入场景——进入实用操作等，当您“看”完全书的“图画”以后，回头一看，原来您已经掌握了六七种实用的3D软件，可以“上岗”了。

这，就是这本书的“亮”点所在。

——题记从未有过这么艰难的写作，好像一个未出师的石匠，面对着一座生机盎然的大山——无从下手。

我想这个世界，有着很多写书的人、看书的人，很多的伟人和俗人，但能如他一样把做人与处世结合得如此完美的人，并不多。

这位当年被圈内称为岭南设计怪才的向春，早在23年前，已经偕同南方周末的创办者左方老先生，开启了国内独树一帜的报业新风：当时全国寥寥无几的报刊杂志，大都还是以新华体为主，谈不上什么版式设计，而南方周末所采用的那种顶天立地的副刊插图，丰富生动的排版方式，让封闭僵化的中国报坛感受到了一股清新之气，这股舒心的微微南风，正是在向春的一双妙手推送下，从南至北畅行无阻，在当时的中国报界掀起了一股旋风。

作为曾经的同事，我们相识有十余年了，其间远远近近地经历过很多变化，但作为一位视觉艺术的工作者，向春的追求从未改变过，在谦和寡言甚至有些文弱的外表下，他执着地在艺术的世界里追逐着一束束灵光。

从几乎可以称为登峰造极的纸媒体设计专家，迅速转向三维的艺术。

向春用了大量的时间钻研和开发从动漫到三维游戏软件，从建筑设计的应用到精准的3D人物造型，长期的韧性的积累，形成了其独树一帜的设计理念和创作风格。

在其所坚守的《南方周末》这块阵地上，向春的新闻仿真图也应运而生。

最早的作品应为1999年的西北大开发报道：在大篇幅的报道中间，赫然出现了极富立体感与现场感的插图，使当时的业内人士通过手里一份薄薄的报纸，即感受到一种现代新闻表述的产生。

从这一天起，向春的灵感如同泉涌，依然是他的才思使得《南方周末》又开了新闻仿真图的先河。

之后的8年我们可以看到，国内的主流报纸纷纷效仿，遇到重大新闻事件，作为引导读者的插图，很多采用了三维制图的技术，但究其制图的水准，真的是良莠不一。

原创性是向春一以贯之的创作风格，这也源自于他深厚的艺术涵养，正像艺术大师石鲁所说的“一手伸向传统，一手伸向生活”：他对严肃艺术的油画和雕塑颇有造诣，多副作品曾在国内获奖；还有近几年盛行的生活漫画，向春笔下的小人物妙趣横生，他的作品散布在国内很多热销的期刊图书中。

高产量是向春职业生涯的最大特点，因为曾经在一片热土上工作过多年，我眼里的向春，可能是最严谨的艺术家和最朴素的文化人。

他对家人孩子非常尽职，对同事和后辈处处谦让，几乎到了禅境。

世俗的纷扰，丝毫不会影响他的从容，可能因为他的内心有一个深邃的艺术海洋，对真与美的寻觅与描绘，吸引了他全部的注意力，创新的激情像地幔下滚沸的岩浆，让这位从22岁就投身报业，22岁就在设计界独领风骚的南国之子，依然活跃在传媒和IT领域，为中国数字应用产业的繁荣兴盛添姿加彩。

我们大约可以把所有的书作分为三类，一是精品，二是正品，三是劣品。

所谓正品就是质量优等的作品，就是精心完成的作品，就是力作。

您打开的这本书，是集科学性和艺术性为一体的佳作，是一本每一页都非常“好看”的书，说它“好看”是有两层含义：第一，如果你仅仅是个非常普通的读者，你会被每一页精彩的仿真画面所吸引，这里头有航天、有战争、有历史、有人物、有科技等，酷似一本百科全书，老少咸宜。

举几例以飨读者：本书最后的《萨拉米斯海战》图，场面宏伟，色彩瑰丽，船帆在桅杆上摇曳，战士

<<三维建模的艺术与速度>>

在浪头上搏杀，这副制图当为本书最精彩耐看的篇章；在标题为《神州五号这样飞》一图中，从火箭起飞到载入轨道直至软着陆共有16道程序，读者可以清晰地看到神五冲进太空渐变的英姿，以及返回地球的全过程。

<<三维建模的艺术与速度>>

内容概要

本书是计算机三维仿真专家张向春的最新力作，作者长期从事游戏开发、三维制作、新闻仿真的一线工作。

本书凝结作者多年的“第一手”工作实践经验、教育经验，是在不断积累的专业知识基础上编写而成的。

本书从模型到场景，着重讲解了如何花最少的时间和精力，去掌握最多的软件，制作最完美的三维模型，如何只需半小时至一天时间就能制作出广阔壮观的艺术场景。

本书可以作为各高校计算机仿真，建筑学，城市规划，环境艺术，园林景观、新闻以及产品造型等专业学生学习计算机仿真技术的专业教材，也可以作为游戏开发、军事仿真、影视策划、广告策划、高校建筑设计、园林设计、规划设计人员以及计算机三维爱好者的自学参考书。

<<三维建模的艺术与速度>>

作者简介

张向春，国内新闻仿真第一人。

从上世纪90年代中开始，一直从事新闻领域的仿真制图与浏览器的研发与制作。

其在《名牌》杂志上开辟的军事栏目《战场》，采用电脑仿真手法再现历史上重大战役，在业界引起一定的影响。

国内著名报纸品牌《南方周末》的创办者之一。

从1984年2月开始参与创办《南方周末》至今一直在此从事编辑工作，在报刊、杂志发表作品数千件，获各种国、省新闻奖50多次。

国内3D网络游戏的开拓者。

上世纪九十年代初从事计算机三维研究，目前主要从事计算机新闻仿真三维浏览、角色建模、虚拟现实、战场仿真、三维网络对战游戏开发。

2007年小试牛刀，独自开发出大型三维网络对战游戏《使命战场~中国特警队》，被誉为中国版的《反恐精英》，其光影效果和艺术感染力完全可媲美当今国外所盛行的次世代游戏。

<<三维建模的艺术与速度>>

书籍目录

建模篇 第1章 艺术的建模 1.1 学习建模的捷径 1.2 建模工具分类 1.3 什么样的模型适用什么样的软件 第2章 SketchUp：造物专家 2.1 SketchUp建模工具 2.1.1 线段（快捷键L） 2.1.2 矩形（快捷键B） 2.1.3 圆弧（快捷键A） 2.1.4 圆形（快捷键C） 2.1.5 多边形（快捷键Alt+B） 2.1.6 不规则线段（快捷键Alt+F） 2.1.7 选择（快捷键 空格键） 2.1.8 橡皮擦（快捷键E） 2.1.9 推/拉（快捷键U） 2.1.10 平行偏移复制（快捷键F） 2.1.11 路径跟随（快捷键D） 2.1.12 移动（快捷键M） 2.1.13 旋转（快捷键R） 2.1.14 缩放（快捷键S） 2.2 用SketchUp制作帆船 2.2.1 做甲板 2.2.2 制作甲板的细部 2.3 运用sketchUp的3D仓库 2.4 SketchUp 的输出 第3章 Poser：完美造人软件 第4章 Vue：三维自然景观专家 第5章 Bryce：三维场景建模专家 第6章 Mudbox：创造生命高手 第7章 圆方：室内效果图高手 第8章 3D Home：室外效果图高手场景篇 第9章 神奇的场景 第10章 后期的激情 第11章 关于场景制作 第12章 场景的表现 第13章 场景制作的风格 第14章 场景制作者的要求作品篇 第15章 《斯大林格勒战役》场景制作 第16章 30分钟的《网吧火灾》场景制作 第17章 专题作品分析

<<三维建模的艺术与速度>>

章节摘录

插图：

<<三维建模的艺术与速度>>

编辑推荐

《三维建模的艺术与速度》：计算机三维仿真专家张向春最新力作超值赠送8张作者原创超长大幅拉页全面揭密SkechUp/Poser/Vue/Bryce/Maya/Mudbox/圆方/3D Home/Max相互配合快速建模技巧30分钟创建超复杂场景的神奇技术第一次全面展示

<<三维建模的艺术与速度>>

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>