

<<3ds Max2009动画专业教程->>

图书基本信息

书名：<<3ds Max2009动画专业教程-综合建模技术全实例详解（5DVD）（全彩）>>

13位ISBN编号：9787894876751

10位ISBN编号：7894876755

出版时间：2009-5

出版时间：北京科海电子出版社

作者：王育新

页数：390

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

本书不是手册，读者只能学会在实例中应用到的知识，除此之外，不可能对于3ds Max有全面的了解，所以笔者建议在学习本书的时候，最好手边有一套3ds Max的手册。

当然，如果读者英文够好的话，也可以看3ds Max自带的联机手册。

有朋友对笔者说：“怎么搞的，我花的时间和精力都不少，为什么还是学不好3ds Max呢？”

其实这不能怪这些学CG的朋友，主要是我国现阶段还没有设置与CG相关的专业教育机构，而大部分人还是处于自学的状态，学的东西也难免有问题，不过不要紧，只要我们发现了问题，就可以解决它。

那就请从以下三个大点来对照一下自己，看有没有达到以下要求。

(1) 戒浮躁。

求大求全、见异思迁都是浮躁的表现，静下心来，踏踏实实地学，哪怕一天学个命令，一个月下来，也能学会三十多条命令。

(2) 胆大心细。

不要被任何困难吓倒，只要是困难，都有解决的方法，细心地去寻找。

不要认为建模是件多么难的事情，就像老前辈们说的，战略上藐视，战术上重视。

(3) 不求甚解。

这个可能大家会有些迷惑了，不求甚解？

对，这其实是学习的一个重要方法，只要把书上的东西记个大概就行了。

在制作中，碰到了问题，再去查书也来得及，查过两次，也就记住了，而且还不容易忘。

从这里也可以得出另外个学习的原则，那就是够用就行，如果只打算从事3ds Max的建模工作，其实没有太大的必要去研究复杂的脚本编写，只学习用得到的东西。

这样可以快速地达到在某方面的较高水平，然后就会发现，其实很多东西是可以触类旁通的。

内容概要

对于三维动画、片头动画和三维角色等设计工作，建模是开始制作的第一步，但如何建立复杂的曲面模型却是令所有3D学习者头痛不已的难题。

本书针对3ds Max中强大的建模功能，以目前最流行的曲面建模技术为重点，由浅入深，循序渐进，详细讲解各种复杂程度、各种技术特征建模的全过程。

本书介绍的不仅是具体的三维技术，更重视通过技术传播的内容和作品展示出来的三维造型艺术的本质。

本书创意独特，精心设计的范例结合世界经典三维造型作品，步骤详细，帮助读者熟练掌握三维建模的关键技术。

配套光盘包含本书范例文件和建模过程的视频教学。

光盘资料配合书中的操作步骤和理论知识，能使建模制作人员在制作理念和方法上达到一个新的高度。

本书适合专业的建模人员学习和参考，也适合广大建模爱好者及大专院校相关专业的学生使用。

书籍目录

Chapter 1 初识3ds Max2009建模 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 由多个多边形物体进行建模 1.6 本章小结Chapter 2 室内模型 2.1 整体房间的制作 2.2 制作内饰物品 2.2.1 射灯和壁饰的制作 2.2.2 窗帘的制作 2.2.3 顶灯的制作 2.2.4 茶几的制作 2.2.5 落地灯的制作 2.2.6 电视的制作 2.2.7 餐桌和椅子的制作 2.2.8 沙发的制作 2.2.9 小茶几和落地台灯的制作 2.3 本章小结 Chapter 03 埃菲尔铁塔 3.1 框架结构的制作 3.2 整合框架 3.3 拱形门的制作 3.4 平台的制作 3.5 顶部的制作 3.6 本章小结Chapter 04 泰姬陵 4.1 地基的制作 4.2 主体的制作 4.3 顶的制作 4.4 门窗框架和柱子的制作 4.5 小顶阁的制作 4.6 塔的制作 4.7 本章小结Chapter 05 天坛Chapter 06 时尚钥匙扣Chapter 07 大众汽车Chapter 08 手机Chapter 09 随身听Chapter 10 狗熊Chapter 11 猎狗 Chapter 12 巨象战争 Chapter 13 怪物小精灵 Chapter 14 大黄蜂Chapter 15 儿童

编辑推荐

《3dsMax2009动画专业教程：综合建模技术全实例详解》承载内容： 针对3dsMax中强大的建模功能，以目前最流行的曲面建模技术为重点，通过工业产品、角色造型、室内外建筑场景等模型的建模分析和实际制作。

结合“实例分析+实际操作+创意点拨+实际应用”的讲解方式，由浅入深，详细讲解各种复杂程度、各种技术特征建模的全过程、对3dsMax中的各项建模方法和技巧进行了深入而详尽的剖析。内容几乎涵盖3dsMax中的全部建模技术，包括NURBS建模、多边形建模、细分建模、面片建模、几何体的组合、三维基础建模与修改、复合物体的创建等。

本教程适合专业的建模人员学习和参考，也适合广大建模爱好者及大专院校相关专业的学生使用。

详尽的辅助知识讲解 《3dsMax2009动画专业教程：综合建模技术全实例详解》主要通过实例演示的形式介绍用3dsMax制作复杂模型的方法和技巧，从基本几何体的创建到曲线转几何体建模，再到细分建模、面片建模、复合物体的创建等，庖丁解牛分析各种复杂程度、各种技术特征建模的全过程。

更对重要步骤、各阶段可能出错的原因及纠正方法均详解其原理，确保读者在学会方法的同时进一步掌握根本原理，从而可以举一反三轻松应用到其他实例中。

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>