

<<3ds Max2009建模宝典>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max2009建模宝典>>

13位ISBN编号：9787113107048

10位ISBN编号：7113107044

出版时间：2010-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：阎河

页数：450

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 Max2009建模宝典>>

前言

创作出高水平的作品是每一个从事艺术的人梦寐以求的事情，在3D动画制作领域也不例外。

在国内，有许许多多“个体”3D动画制作者。

这里的“个体”是指不超过3个人的制作群体。

在“个体”制作中，要尽量做到面面俱到，技能掌握得越多，对制作出优秀的作品就越有帮助。

这些技能主要包括建模、动画、材质纹理、后期合成、配音等。

3D动画制作行业是一个很大的科目，如同美术分为油画、国画、雕塑、工艺画等不同专业一样。

也许你的油画和国画都画得很好，但一定会有所偏重，不容易在两方面都成为大师，这就充分体现了行业专业化的现代特性。

3D动画制作分为建模、动画、材质等。

继续细分，建模则又分为产品建模、人物建模等。

而这两大类建模方法的应用，在电影制作与游戏制作中也会截然不同。

例如，同样一个角色，在电影制作中由于电影的大屏幕与高分辨率，必须仔细、反复地检查模型的细节。

而在游戏领域中，由于游戏机硬件本身的速度限制，不可能使用高精度的模型，如何使用最少的多边形建立与表现模型则是另一门技术。

事实上，在好莱坞及其他大型制作公司中，分工是很专业的，而国内许多公司刚刚意识到这一点。

因此，建议初学者要一步一个脚印地学习，先将建模技术学扎实。

本书主要介绍3ds Max建模技术。

作者来自从业十多年3ds Max建模团队，经验非常丰富，加上精心选例，本书无疑是一本重量级的建模巨作。

它通过具有针对性的模型实例，由浅入深地讲解了用3ds Max 2009软件制作工业造型的各种高级技术。

通过对本书的学习要达到的目标是：使用强大的3ds Max 2009建模工具进行快速精确的模型制作，为最终进行产品级渲染奠定良好的基础。

在模型塑造和线面布局切割方面，作者提供了很多秘诀和经验，解决了读者在复杂建模中的疑难问题。

在本书配套光盘中，作者除了提供书中几十个实例的全部视频录像和所有场景模型以外，还赠送了七个大型案例的视频教学录像（卡通兔子、静物、男性人体、怪兽角色、家用电器、简约床、时尚沙发）。

光盘资料配合书中的详细操作步骤，使读者的学习效率倍增，达到快速掌握建模技术的目的。

<<3ds Max2009建模宝典>>

内容概要

本书为造型设计师量身打造了一套成熟且完整的建模解决方案，全书共分为13章，内容包括3ds Max建模基础、几何体建模、网格体建模、修改器建筑、NURBS建模、面片建模、多边形建模、Surface Tool建模、大象建模、手机的制作、女性人体模型的制作、汽车模型的制作及大型案例简介。

本书通过大量案例详细讲解了利用3ds Max 2009制作造型的各种高级技术。

本书内容丰富、层次清晰、图文并茂，具有相当深度。

本书配有光盘，光盘中的视频文件配合书中的详细步骤进行讲解，使学习效率倍增。

在模型塑造和线面布局切割方面，作者提供了大量秘诀，从而可以解决读者对于复杂建模的很多问题。

本书适合造型设计人员和游戏三维场景建模美工使用，也可供广大建模爱好者及各大院校艺术类及相关专业的学生使用。

书籍目录

Chapter 1 3ds Max建模基础 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 利用线条转换到三维物体 1.4 自由多边形 1.5 由多个多边形物体进行建模 小结Chapter 2 几何体建模 2.1 电脑桌的制作 2.2 足球的制作 2.3 地球仪的制作 2.4 残缺象棋棋子的制作 2.5 流行锤的制作 2.6 独木桥的制作 小结Chapter 3 网格体建模 3.1 水果的制作 3.1.1 苹果的制作 3.1.2 香蕉的制作 3.2 饰品盒的制作 3.3 羽毛球拍的制作 3.4 台灯的制作 3.4.1 灯座的制作 3.4.2 灯线的制作 3.4.3 灯头的制作 3.5 门把手的制作 小结Chapter 4 修改器建模 4.1 细分建模 4.2 高脚杯的制作 4.3 冰淇淋的制作 4.4 凉亭的制作 4.5 山体的制作 小结Chapter 5 NURBS 建模 5.1 餐具的制作 5.2 苹果的制作 5.3 脸盆的制作Chapter 6 面片建模Chapter 7 多边形建模Chapter 8 Surface Tool建模Chapter 9 大象建模Chapter 10 手机的制作Chapter 11 女性人体模型的制作Chapter 12 汽车模型的制作Chapter 13 大型案例简介

章节摘录

插图：3ds Max中的建模总体分成三类，一类是3ds Max最突出的多边形建模，这是在三维动画产生初期就存在的建模方式。

因此，它也是最成熟的建模方式。

细分建模的出现，使这一建模方式有了更广阔的运用空间，并且很多软件都支持这一建模方式，本书将着重介绍。

第二类是3ds Max的Patch面片建模方式。

特别是由此衍生出来的Surface线框建模方式，这种建模方式曾经在国内非常流行，它是以线条来控制曲面，进而制作模型的。

理论上，它是可以制作出任何模型的，但其效率低，制作起来非常费时。

随着多边形细分的出现，现在关注这种方法的人已越来越少了。

第三类是3ds Max中几乎没有人用到的NURBS建模，就连国外权威的3ds Max教材inside max中，对于NURBS建模也是一带而过。

但并不是说这种方法不好，NURBS是相当专业的建模方式，只是3ds Max软件对于NURBS建模的支持很不到位，基本上很难用它来完成复杂模型的建立，因此不建议大家使用。

在本书中，我们将进行3ds Max多边形建模的学习。

首先，要搞清楚什么是多边形面。

多边形面，可以更贴切地称做三角形面，因为在空间中只要有三个点，即可确定一个平面。

计算机将根据空间中三个点的坐标以及它们之间的连线来定义出一个面来。

很多这样的面结合起来，就构成了所需要的模型。

在图1-1中，可以看到的三维模型就是由一个又一个三角面构成的。

可以说，三角面是构成多边形三维模型的最基本结构。

构成三角面的三个顶点，称为vertex，即顶点。

这三个顶点完全决定了这个三角面的形态。

而三个顶点的连线，称为edge，即边界，简称为边。

它们是用来决定三角面与另一个三角面之间的相邻关系的。

因为如果空间中只有一个三角面，三个顶点就足够限定它的形态。

可是，如果空间中有两个相邻的三角面，那么就至少有四个顶点。

如果没有边界存在，就可能无法描述模型的形态。

三条边之间围成的就是三角面，也可以叫face，如图1-2所示。

<<3ds Max2009建模宝典>>

编辑推荐

《3ds Max2009建模宝典》：详解7种常用建模方法，提供完整建模解决方案，45个不同类别的实例全面展示建模流程与技法，30小时超长多媒体视频教程，轻松掌握制作全过程。

《3ds Max2009建模宝典》是一本针对性、实用性极强的3dsMax2009建模教程，全面介绍了3dsMax2009的各种建模方法。

书中除了包含一些建模方法的理论指导之外，还对大量精彩的建模实例进行了详细讲解。

其中包含45个不同类型的模型练习，可以满足读者对复杂模型制作的需求。

在设计教学方案时，《3ds Max2009建模宝典》采用StepbyStep的方式详细讲解了这些实例的制作过程.并在制作之前有精辟的思路分析，制作之后有深入的总结，使读者能够学有所用，举一反三。

《3ds Max2009建模宝典》附有5张DVD光盘，包含了《3ds Max2009建模宝典》全部配套场景模型文件，并附赠30 / 小时视频教学录像，深入讲解了建模的整体过程，极大提高了读者的学习效率。

<<3ds Max2009建模宝典>>

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>