

<<3ds max2009次世代游戏场>>

图书基本信息

书名：<<3ds max2009次世代游戏场景建模宝典>>

13位ISBN编号：9787121075100

10位ISBN编号：7121075105

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王秀峰，阎河 著

页数：306

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

在这里和大家讨论一下学习CG（计算机图像）的一些方法，这有助于刚介入CG领域的新人快速成长，找到一条适合自己的直路。

学习的大方向 目前三维软件的种类是非常多的，当你选择一款最普及的软件之后，就要坚定不移地学好它，不要半途而废。

各种软件之间是相通的，用法上除了使用方法略有不同外，思路基本差不多。

所以当你学精了一门软件再去学其他的软件是很容易的事情。

各个软件都有自己的优点和缺点，3ds max这款软件用户量大、功能齐全、插件众多，最好的一点就是它的学习教材是最丰富的。

<<3ds max2009次世代游戏场>>

内容概要

浅到深地通过多个完整的模型实例详细讲解了用3ds max软件制作游戏场景造型的高级技术。学习的最终结果就是：使用强大的3ds max建模工具进行快速精确的场景模型制作，为最终进行场景设计和表现奠定良好的基础。

在模型塑造和布线方面，作者提供了这方面的全部秘诀和经验，解决了读者对于场景建模的所有问题。

随着技术的不断发展，对于三维游戏场景模型人才的需求与日俱增。

《3ds max 2009次世代游戏场景建模宝典》作者是从从事游戏场景设计和模型制作十多年的资深技术人员，分别来自专业的游戏制作公司。

《3ds max 2009次世代游戏场景建模宝典》是一本重量级的游戏场景建模巨作，目的是为CG场景设计师提供一套成熟且完整的建模解决方案。

在《3ds max 2009次世代游戏场景建模宝典》配套光盘中，作者全程录制了书中实例的全部视频教学录像和所有场景模型。

光盘资料配合书中的详细操作步骤，能使学习效率倍增。

<<3ds max2009次世代游戏场>>

书籍目录

第1章 次世代场景概述	11.1 次世代模型制作特点	21.2 次世代场景种类	41.3 在3ds max中的次世代场景常用建模技术
	71.3.1 内置物体的制作和修改	81.3.2 多边形物体的进一步加工	101.3.3 从线条到三维物体
	121.3.4 自由多边形	171.3.5 用多个多边形物体进行建模	191.4 本章总结
20第2章 塔楼场景模型制作	212.1 塔楼模型的制作	232.2 制作塔楼的大门	292.3 塔楼顶部的制作
	352.4 制作塔楼的细节	432.5 制作塔楼的肢体	522.6 给塔楼收顶
	582.7 本章总结	60第3章 魔域之门模型制作	613.1 主体模型制作
	633.2 对墙体添加细节	713.3 墙体以外的模型制作	773.4 制作石墩上面的模型
	833.5 制作石墩上的石雕模型	893.6 本章总结	95第4章 城堡战争场景模型制作
	974.1 主体模型的制作	994.2 给主体模型制作细节	1054.3 对模型进行细化
	1124.4 制作城堡角上的大门	1174.5 制作桥体模型	1214.6 本章总结
125第5章 现代大桥场景模型制作	1275.1 桥体模型的制作	1295.2 桥体模型的细节制作	1355.3 桥梁模型的制作
	1375.4 其他模型的制作	1425.5 本章总结	144第6章 巨炮场景
	1476.1 台阶制作	1476.2 轮子制作	1576.3 火药桶的制作
	1606.4 烟囱和小零件制作	1656.5 锅炉及管子制作	1736.6 本章总结
180第7章 实验室场景模型制作	1817.1 实验室主体模型的制作	1837.2 量子分解器模型制作	1887.3 氢气罐模型制作
	1927.4 本章总结	198第8章 古城场景模型制作	1998.1 城墙塔楼制作
	2138.2 城墙制作	2138.3 古堡房子制作	2168.4 本章总结
224第9章 飞行器模型制作	2259.1 主体模型的制作	2279.2 战斗手臂模型制作	2329.3 制作螺丝和喷射器
	2389.4 推波轮模型制作	2439.5 本章总结	2439.5 本章总结
第10章 太空间游戏场景制作技巧	24910.1 围墙模型的制作	25110.2 门楼模型的制作	25610.3 塔楼底座模型的制作
	26310.4 塔楼上部模型的制作	26710.5 围墙以内的模型制作	27210.6 围墙内模型细节制作
	27810.7 本章总结	284第11章 残破的碉堡	28511.1 碉堡的制作
	28711.2 碉堡门的制作	29511.3 和栅栏的制作	30311.4 植物的制作
	30511.5 本章总结	306	

章节摘录

第1章 次世代场景概述 1.3 在3ds max中的次世代场景常用建模技术 3ds max中的建模总体分为三类。

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。

特别是细分建模的出现，让这一方法又出现了新的生机，几乎所有的软件都支持这一建模方式。

本书将着重讲解这一建模方式。

第二类是3ds max的Patch面片建模方式，特别是由此而发展出来的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制作模型的。

理论上可以制作出任何模型，但是效率低下，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，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，但是3ds max对于NURBS的支持实在有限，基本上很难用它来完成复杂模型，不推荐大家使用。

本书将会和大家一起来进行3ds max多边形建模的学习。

首先，我们要先搞清楚什么是多边形。

多边形，或者称三角形面更为贴切一些。

我们知道在空间中，只要有3个点就可以确定一个平面。

在计算机中，也是这样。

计算机会根据空间中3个点的坐标，以及它们之间的连线，来定义出一个面。

<<3ds max2009次世代游戏场>>

编辑推荐

涉及的技术适合各种CG场景造型设计和制作人员使用，也适合于广大建模爱好者及大专院校相关艺术专业的学生使用。

全书56个高清晰教学视频，配有同步语音讲解（播放时间长达1500分钟）。

精选10个不同风格的游戏场景建模范例，可以帮助读者掌握多种建模方法与技巧。

配套光盘中提供了10个案例的源文件及最终效果文件。

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>