第一图书网, tushu007.com

<<超写实3ds Max建模技术精　>

图书基本信息

书名：<<超写实3ds Max建模技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302285854

10位ISBN编号：7302285853

出版时间：2012-7

出版时间：清华大学出版社

作者：尹承红，唐文杰　编

页数：280

字数：516000

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

第一图书网, tushu007.com

<<超写实3ds Max建模技术精 >

内容概要

《超写实3ds max建模技术精粹》主要讲解3dsmax建模应用技术。
全书共分为12章，内容涵盖关于三维建模、3dsmax基本操作、二维图形建模、三维几何体建模、复合几何体建模、nurbs建模和曲面建模、制作室内家居模型、制作室外建筑模型、多边形建模及高级建模、并用30多个完整案例介绍了3dsmax建模技术的实际应用技巧。

《超写实3ds max建模技术精粹》不仅适合3dsmax初学者使用，也适合影视包装、广告动画、游戏角色、场景设计、工业设计、建筑设计及室内外效果图制作人员使用，还可作为各大院校相关专业的教材和教学参考书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 关于三维建模
1. 1三维空间和三维模型
1. 2 3ds max建模优势
1. 3常见的3ds max建模方式
1. 3. 1基础形体建模
1. 3. 2编辑修改器建模
1. 3. 3二维图形建模
1. 3. 4组合对象建模
1. 3. 5放样建模
1. 3. 6网格建模
1. 3. 7多边形建模
1. 3. 8面片建模
1. 3. 9 nurbs建模
1. 4制作一个卡通小坦克
1. 5课后练习
第2章 3ds max基本操作
2. 1视图控制
2. 2创建对象
2. 3选择对象
2. 4变换操作
2. 4. 1移动操作
2. 4. 2旋转操作
2. 4. 3缩放操作
2. 5复制对象
2. 6常用辅助工具
2. 6. 1捕捉
2. 6. 2镜像
2. 6. 3对齐
2. 6. 4阵列
2. 7课后练习
第3章 二维图形建模
3. 1二维图形的应用和特点
3. 2绘制二维图形
3. 3编辑二维图形
3. 4转换图形为三维实体
3. 4. 1挤出墙体
3. 4. 2倒角桌面
3. 4. 3立体文字倒角剖面
3. 4. 4车削花瓶
3. 5课后练习
第4章 三维几何体建模
4. 1三维几何体的应用
4. 2创建常见的三维几何体
4. 2. 1实例：制作简易板凳
4. 2. 2实例：制作沙发

第一图书网, tushu007.com

4.2. 3实例：制作建筑构件
4. 3三维几何体的修改
4. 3. 1实例：创建雨伞
4. 3. 2实例：制作圆鼓石凳
4. 3. 3实例：制作石柱
4. 3. 4实例：创建水面
4. 3. 5实例：制作枕头
4. 4课后练习
第5章 复合几何体建模
5. 1复合几何体建模的特点
5. 2放样建模
5. 2.1截面的要求
5. 2. 2路径的要求
5. 3实例：创建窗帘
5. 4布尔运算和超级布尔运算
5. 4. 1布尔运算
5. 4.2超级布尔运算
5. 5实例：制作垃圾桶
5. 6课后练习
第6章 nu日bs建模和曲面建模
6. 1nu日bs曲线和曲面
6. 2nurbs工具箱
6. 3实例：制作甲虫
6. 4曲面
6. 5实例：制作热气球
6. 6课后练习
第7章 制作室内家居模型
7. 1实例：制作沙发组合
7. 2实例：制作玻璃茶几
7. 3实例：制作工艺灯具
7. 4实例：制作橱柜花架
7. 5实例：制作纱帘窗帘
7. 6实例：制作室内空间
7. 7实例：合并整体空间
7. 8课后练习
第8章 制作室外建筑模型
8. 1实例：制作墙体
8. 2实例：制作门厅
8. 3实例：制作门窗
8.4实例：制作房顶
8. 5课后练习
第9章 多边形建模及高级建模
9. 1编辑多边形修改器浅析
9. 2实例：机器人
9. 3实例：公仔
9. 4实例：手机
9. 5实例：刀

第一图书网, tushu007.com

9．6课后练习
第10章　综合练习1
10．1制作超级跑车
10．1．1实例：制作车体轮廓
10．1．2实例：切割车门车窗
10．1．3实例：制作车灯排气筒
10．1．4实例：制作轮毂
10．2石墨工具和角色建模
10．2．1石墨工具的使用
10．2．2人头
10．2．3躯体
10．2．4手
10．2．5角色的整合
第11章　综合练习2
11．1实例：制作大堂空间结构
11．2实例：制作电梯间建模
11．3实例：制作柜台服务区
11．4实例：制作休息区
11．5实例：制作娱乐区
11．6实例：制作大堂灯饰
第12章　综合练习3
12．1实例：制作风车塔
12．2实例：制作入口
12．3实例：制作风车
12．4实例：制作草地

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 1.3.7 多边形建模 无疑多边形建模的优势非常明显，首先是它的操作感非常好，3ds Max 2011中为用户提供了许多高效的工具。
良好的操作感使初学者极易上手，因为可以一边做，一边修改；其次可以对模型的网格密度进行较好地控制，对细节少的位置少细分一些，对细节多的位置多细分一些，使最终模型的网格分布稀疏得当，后期还能比较及时地对不太合适的网格分布进行纠正；再有一点就是用过3ds Max的朋友都会感觉到多边形建模的效率是相当高的。
多边形建模，如图1.10所示。
凡事有利必有弊，多边形建模方法虽然优势很大，但还是有些不足，一是多边形建模比较擅长表达，光滑的曲面，对于创建边缘尖锐的曲面就显得有一些吃力，或是效果上打了点儿折扣。
再有一点就是当创建的模型非常复杂时，物体上的调节点会非常多，这就要求用户要有比较好的把握能力和合理的划分网格，否则做出的模型既不到位，又产生了许多多余的面，其实这点也不能算是什么不足，只不过是对我们的空间构造能力提出了更高的要求而已。
所以说多边形建模能力的高低主要体现在两个方面，对模型结构的把握程度和对模型网格分布的控制。
1.3.8面片建模 面片是一种可变形的对象。
在创建平缓曲面时，面片对象十分有用，它也可以为操纵复杂几何体提供细致的控制。
当向对象应用“ 编辑面片 ”修改器或将它转换为可编辑面片对象时，3ds Max会将对象的几何体转换为一组独立的由贝济埃曲线（Bezier）构成的面片。
每个面片都由3或4个由边连接在一起的顶点构成，它们共同定义了一个曲面。
面片也包含由用户控制或由3ds Max控制的内部顶点。
以通过操纵顶点和边来控制面片区面的形状。
曲面是可渲染的对象几何体。
1.3.9NURBS建模 NURBS是Non Uniform Rational B—Splines的缩写，是非统一有理B样条的意思。
NURBS是一种非常优秀的建模方式，在高级三维软件当中都支持这种建模方式。
NURBS能够比传统的网格建模方式更好地控制物体表面的曲线度，从而能够创建出更逼真、生动的造型。
NURBS曲线和NURBS曲面在传统的制图领域是不存在的，是为使用计算机进行3D建模而专门建立的。
在3D建模的内部空间曲线和曲面来表现轮廓和外形，它们是用数学表达式构建的，NURBS数学表达式是一种复合体。
简单的说，NURBS就是专门做曲面的一种造型方法。
NURBS造型总是由曲线和曲面来定义的，所以要在NURBS表面中生成一条有棱角的边是很困难的。
就是因为这一特点，可以用它做出各种复杂的曲面造型和表现特殊的效果，如人的皮肤、面部或流线型的跑车等，如图1.11所示。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《超写实3ds Max建模技术精粹（全彩印刷）》特点：12大类别、30多个完整案例、3000多个相关素材文件、深入剖析3dsMax建模的技巧与应用。

第一图书网, tushu007.com

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