第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max高精细建模实战技法>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max高精细建模实战技法>>

13位ISBN编号：9787894877895

10位ISBN编号：7894877891

出版时间：2009-7

出版时间：北京科海电子出版社

作者：张荣虎

页数：397

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

科幻巨制电影《变形金刚2》以宏大的场面和华丽的视觉特效再次向观众展示了一个真实的变形金刚世界，影片一经上映便吸引了无数的眼球。
无数金刚迷如痴如醉，无不为片中的炫酷金刚造型所吸引，各种虚拟的变形金刚机械角色，无疑代表了当今电影三维制作的最高水准，无论从角色的形态还是从变形动画上看，都完全看不出这些是虚拟的三维角色。
对于爱好3D制作的你，有没有想自己动手制作一款变形金刚模型的冲动呢？
那么本书将让你圆梦至此。

本书以3ds Max建模为主要内容，重点诠释如何利用3dsMax来制作高精度的工业级模型。
书中的主要实例都是从电影《变形金刚2》中所提取的元素，从手机到大黄蜂变形后的汽车，以及最终的擎天柱角色，都在本书中为读者进行详细的技术解读。

全书主要可以分为3大部分。
第1、2章为第一部分，属于较为基础的知识，主要介绍了3ds Max一些常用的基本建模方法和工具。
第3、4章为第二部分，也是全书的精华所在，第3章向读者全面介绍了3ds Max精细建模的主要工具Editable Poly（可编辑多边形），对它的每一个参数都进行了详细的讲解；第4章是需要读者重点揣摩学习的，主要讲解了如何通过合理的布线来使多边形模型在细分后达到完美的效果。
第5～10章为综合实例部分，列举了众多有针对性的模型，使读者能够利用前面所学的知识来制作精细的模型。

内容概要

本书侧重于3ds Max建模技术，详尽讲述了如何使用3ds Max来创建工业级的精细模型。
文中逐一分析、讲解了在3ds Max中运用到的各种建模方法，在不同的建模方法中不断提炼、筛选，将每种建模方法的特点详加归纳、整理，并恰当地运用于精细的工业造型中，最终教会读者如何创建出具有商业水准的高精细模型。

本书主要分为3大部分。
第一部分为第1、2章，主要讲解建模的基础知识，包括各种常用复合对象和修改器的运用。
第二部分为第3、4章，重点对多边形建模进行系统的讲解，第3章对可编辑多边形的所有工具命令进行了完整的介绍；第4章从多边形建模的原理出发，向读者展示了在多边形建模中一些最为重要的布线和细分技巧。
第三部分为第5～10章，每章都列举了一个不同难度特点的完整建模实例，选取了科幻巨制电影《变形金刚2》中相关的模型元素进行创建，如擎天柱的头部、前臂、腿部模型，大黄蜂变形后的原型车雪佛兰Camaro，另外还有诺基亚手机N93i、阿帕奇武装直升机模型等，使读者通过实例了解创建工业级精细模型的方法和技巧。

配套的2张DVD教学光盘中收录了书中用到的全部模型文件，以及详尽的多媒体教学视频，极大提高了读者的学习效率和质量。

本书专注于3ds Max建模领域，有较强的针对性，适用于具有一定3ds Max软件基础、爱好模型制作并渴望进一步提高建模水平的读者，以及影视、动漫或游戏设计公司的模型制作人员和CG设计人员学习使用，也可作为各大中专院校和影视动漫培训机构的相关教材和参考用书。

书籍目录

Chapter 01 精细建模必备工具全解析 1.1 建模概述 1.1.1 模型在三维制作中的重要性 1.1.2 简单模型与精细模型的应用领域 1.1.3 模型对象的变换操作 实例01：阵列工具的使用 1.2 认识复合对象 1.2.1 超级布尔运算 实例02：使用超级布尔运算制作火箭发射筒 1.2.2 图形合并 实例03：使用图形合并在机器人表面制作汽车人标志 1.2.3 放样的原理及放样对象的修改 实例04：使用放样制作机器人的环状零件 1.2.4 放样对象的变形 实例05：使用放样变形制作炮筒雏形 1.3 二维图形的运用 1.3.1 标准二维图形 1.3.2 可编辑样条线 1.3.3 转换顶点的类型 实例06：制作汽车人标志 1.4 本章小结Chapter 02 精细修改器工具全解析 2.1 修改器变形简介 2.1.1 修改器的作用 2.1.2 给对象添加修改器 2.1.3 使用修改器堆栈 实例07：自定义修改器集中的按钮 2.2 常用修改器介绍 2.2.1 弯曲修改器 2.2.2 扭曲修改器 2.2.3 倒角修改器 2.2.4 车削修改器 2.2.5 壳修改器 2.2.6 锥化修改器 2.2.7 对称修改器 2.2.8 平滑修改器 2.2.9 自由变形修改器 实例08：制作锯片 2.3 本章小结Chapter 03 多边形核心建模工具全解析 3.1 可编辑多边形概述 3.1.1 可编辑多边形以及多边形的建模流程 3.1.2 将对象转换为可编辑多边形 3.1.3 可编辑多边形与网格的区别 3.2 多边形的子对象 3.2.1 认识多边形的5种子对象 3.2.2 子对象的选择 3.3 多边形编辑命令详解 3.3.1 编辑几何体 3.3.2 编辑顶点子对象 3.3.3 编辑边子对象 3.3.4 编辑边界子对象 3.3.5 编辑多边形子对象 3.3.6 编辑元素子对象 实例09：制作简易F16战斗机模型 3.4 本章小结Chapter 04 多边形建模精髓——细分与布线 4.1 认识多边形细分 4.1.1 多边形细分的概念 4.1.2 多边形的细分卷展栏 4.1.3 网格平滑修改器 4.2 掌握细分的原理 4.2.1 细分是如何进行的 4.2.2 布线对细分效果的影响 4.2.3 如何进行合理的布线 实例10：对棱柱进行倒角布线 4.3 常见形态结构的布线技巧 4.3.1 在曲面上制作圆孔 4.3.2 制作直角转折的倒角效果 4.3.3 制作弧形切面效果 4.3.4 制作圆角矩形 实例11：对飞机模型进行布线 4.4 本章小结Chapter 05 制作变形金刚中的手机N93i ……Chapter 06 制作阿帕奇武装直升机Chapter 07 制作大黄蜂的原型车CamaroChapter 08 制作变形金刚擎天柱头部模型Chapter 09 制作擎天柱手臂模型Chapter 10 制作擎天柱腿部模型

章节摘录

Chapter 02 精细修改器工具全解析 修改器是3ds Max的另一个十分有用的建模工具，主要作用于已有的模型，对其产生各种效果的变形加工，从而使原有的形态发生改变。
它的另一个重要作用是通过二维图形进行各种操作使之转换为三维对象，这也是一种常用的建模手段。
本章将向读者介绍有关个修改器方面的知识。
2.1 修改器变形简介 修改器好比现实中的各种加工工具，通过这些工具可以在一定程度上改变对象的外形和属性。
3ds Max的修改器主要分为Object-Space Modifier（对象空间修改器）和Wodd-sp4Modifier（世界空间修改器）两种。
前者直接影响对象空间中的几何体。
而后者则类似于空间扭曲绑定到对象上，不随对象本身坐标的改变而改变。
2.1.1 修改器的作用 修改器在精细模型制作中并不是主要的建模手段，它的主要作用是为建模提供更加方便的编辑操作。
例如，在制作图2～1中左右对称的模型时，就可以使用Symmetry（对称）修改器，这样在编辑对象时可以同时观察到另一半的效果。
通常使用多边形编辑完成的模型只是一个体现了大体轮廓的对象，需要对其添加平滑修改器才能得到最终的效果。

编辑推荐

2DVD大型多媒体教学系统：近16小时高清多媒体语音教学视频，深度剖析影视级高精细模型制作实战技法。
全部实例原始与最终模型文件及素材文件，金刚模型，绝佳收藏，分析学习，质速两全。
专注建模： 为当前市面上少有的专题讲解影视级高精细建模的3ds Max完备技术资料，无论是技术水平，还是模型实例效果，均具备商业化应用水准。
选材新颖： 选材于当前热门电影《变形金刚2》中的擎天柱、大黄蜂原型车、汽车人标志等一众高精细角色模型，深入学习后读者将完全能够制作出影视级模型作品。
技术主流： 对3ds Max的布尔运算、放样、修改器变形、多边形布线与细分等各种主流建模手段与核心制作技法详加分析提炼，将高效建模技巧与制作心得悉数呈现。
2DVD大型多媒体教学系统 近16小时专业高清多媒体语音教学视频，深入解读高精细模型制作核心技法 01 使用超级布尔运算制作火箭发射筒（时长5分40秒） 02 使用图形合并在机器人表面制作汽车人标志（时长2分09秒） 03 使用放样变形制作炮筒雏形（时长4分49秒） 04 制作汽车人标志（时长11分20秒） 05 自定义修改器集中的按钮（时长1分38秒） 06 制作锯片（时长12分28秒） 07 制作简易F16战斗机模型（时长57分30秒） 08 对棱柱进行倒角布线（时长2分44秒） 0g 对飞机模型进行布线（时长16分45秒） 10 制作变形金刚中的手机N93i（时长2小时29分22秒） 11 制作阿帕奇武装直升机（时长2小时06分21秒） 12 制作大黄蜂的原型车Camar0（时长4小时11分04秒） 13 制作变形金刚擎天柱头部模型1（时长1小时D9分27秒） 14 制作变形金刚擎天柱头部模型2（时长48分16秒） 15 制作擎天柱手臂模型（时长1小时30分31秒） 16 制作擎天柱腿部模型（时长1小时29分10秒）

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