

《超写实3ds Max建模技术精粹》

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

出版社：清华大学出版社

页数：280

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《超写实3ds Max建模技术精粹》

内容概要

《超写实3ds Max建模技术精粹》主要讲解3ds Max建模应用技术。全书共分为12章，内容涵盖关于三维建模、3ds Max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3ds Max建模技术的实际应用技巧。

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
 - 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
 - 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

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。

1.3.9 NURBS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。

《超写实3ds Max建模技术精粹》

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。

《超写实3ds Max建模技术精础

精彩短评

- 1、开篇第一章就有错误，讲说和界面配图不对号。还是清华出版社的..
- 2、内容详细，一套四本，很系统的三维知识
- 3、翻了一遍讲得挺基础的建模知识，就是外墙建模什么的还是在用挤出，。没有具体讲poly建模。
- 4、这几本书对于学环艺的同学非常有用
- 5、学习之后贵在心得，然后自己揣摩
- 6、帮姑夫买的书，他在学习3D建模。书，他很喜欢。。是正品
- 7、适合有点基础的人学，多方面的阐述了建模方式方法，对我个人来讲很实用

《超写实3ds Max建模技术精础

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:www.tushu000.com