

<<3ds Max建模技术全实例解析>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max建模技术全实例解析>>

13位ISBN编号：9787113119935

10位ISBN编号：711311993X

出版时间：2011-2

出版时间：中国铁道出版社

作者：杨院院 等编著

页数：395

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 Max建模技术全实例解析>>

前言

3dsMax由Autodesk公司出品，它提供了强大的基于Windows平台的实时三维建模、渲染和动画设计等功能，被广泛应用于广告、影视、建筑表现、工业设计、多媒体制作及工程可视化领域。3dsMax是国内，也是世界上应用最广泛的三维建模、动画制作与渲染软件之一，完全可以满足高质量影视动画、最新游戏设计、装饰设计、虚拟现实等领域的需要，受到全世界上百万设计师的喜爱。

3dsMax2010具备很多以前版本所没有的强大功能，包括石墨建模、xView网格分析工具、增强的预览功能，以及改良的曝光照明分析，这些新的功能对三维设计起到了全新的推动作用。

本书内容 本书是针对性、实用性极强的3ds Max建模技术教程，全面介绍了3ds Max的各种建模方法。

书中不仅对常用的建模方法进行理论指导，同时还通过大量精彩的实例介绍了各种建模方法的流程与操作经验和技巧。

本书介绍的15个实例涉及工业产品模型、动物模型、人体模型、建筑模型、静帧场景等各种常见类型，以满足读者学习各种复杂模型制作的需求。

本书采用step by step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分析，在制作之后有深入的总结，使读者学有所用。

能够举一反三。

这些实例经过作者的精挑细选，个个精彩绝伦，可以说本书是一部综合建模技术宝典。

关于光盘 在配套光盘中，作者赠送了所有建模过程的教学视频及源文件，同时对模型进行了材质和灯光的设置，保证了教学质量。

光盘资料配合书中的操作步骤和理论知识，能使建模制作人员的制作理念和方法达到一个新的高度。

光盘内容说明 本书附赠3张DVD光盘，包含了文字教程和光盘教学需要的全部配套资源文件，并容纳了由作者录制的21小时教学视频，深入讲解了建模的全部流程，极大地提高了学习效率。

建议读者在看书的同时结合视频教程同步进行。

教学光盘使用方法 在本书配套光盘的相应目录中可以找到所需的视频教学文件。

由于光盘容量有限，为了在光盘中放入更多的视频内容，我们将部分文件做了压缩，可能会给您的使用带来不便，敬请谅解。

播放视频教学说明 教学录像的分辨率为1024×768像素，适用于1024×768像素以上分辨率的显示器，建议在分辨率1024×768像素以上的显示器上播放，这样可以很方便地使用播放器在100%的显示状态下进行观看学习。

<<3ds Max建模技术全实例解析>>

内容概要

本书针对3ds max中强大的建模功能，以目前最流行的三维建模技术为重点，详细讲解各类模型的制作方法和技巧。

本书详细介绍了话筒、汽车、战斗机、摩托车、手机、猪、战狮、女性人体、蝙蝠侠、怪兽、男性人体、铁血战士与异形、静物场景、室内场景、室外建筑15个模型的制作过程。

本书创意独特，步骤详细，由浅入深，循序渐进，并安排了重点分析和技巧提示，精心设计的范例使读者可透彻掌握三维建模的关键技术。

在配套光盘中提供了书中所有实例的场景文件和素材文件，同时还提供了所有实例的视频教学文件，时长达21小时。

本书适合专业建模人员学习和参考，也适合广大建模爱好者和室内设计者以及大、中专院校相关艺术专业的学生使用。

<<3ds Max建模技术全实例解析>>

书籍目录

- 第1章 3ds max建模基础 1.1 3ds max设计概念 1.1.1 对象的概念 1.1.2 创建与修改概念
1.1.3 材质贴图概念 1.1.4 层级概念 1.1.5 三维动画概念 1.2 3ds max 2010最新功能揭秘
1.3 3ds max 2010界面布局 1.4 内置几何体的制作和修改 1.5 多边形物体的进一步加工 1.6
从线条到三维物体 1.7 自由多边形 1.8 由多个多边形物体进行建模 1.9 本章小结第2章 制作
话筒模型 2.1 制作底座模型 2.2 制作支架模型 2.3 制作话筒头部模型 2.4 制作字母牌及字
母模型 2.4.1 制作字母牌模型 2.4.2 制作字母模型 2.5 制作usb线模型 2.6 设置材质和灯
光 2.6.1 设置话筒材质 2.6.2 设置场景灯光第3章 制作汽车模型 3.1 制作车身模型 3.2
制作座位模型 3.3 制作车头模型 3.4 制作车架和油管模型 3.4.1 制作车架结构 3.4.2
制作油管模型 3.5 制作轮胎模型 3.6 制作链条模型 3.7 设置材质和灯光 3.7.1 设置汽车材
质 3.7.2 设置场景灯光第4章 制作战斗机模型 4.1 制作头部模型 4.2 制作机身模型 4.3
制作机翼模型 4.4 制作尾翼模型 4.5 制作导弹模型 4.6 设置材质和灯光第5章 制作摩托车模
型 5.1 制作油箱和坐垫模型 5.1.1 制作油箱模型 5.1.2 制作坐垫模型 5.2 制作轮胎模型
5.3 制作车头模型 5.4 制作发动机模型 5.5 制作排气筒模型 5.6 设置材质和灯光第6章 制
作手机模型 6.1 制作手机面板模型 6.2 制作屏幕结构 6.3 制作键盘和屏幕边框及按钮模型
6.4 制作两侧结构及按钮模型 6.5 制作按键模型 6.6 设置材质和灯光 6.6.1 设置手机材质
6.6.2 设置场景灯光第7章 制作猪模型 7.1 制作整体轮廓 7.2 制作细节结构 7.3
制作表面纹理 7.4 设置材质和灯光第8章 制作战狮模型 8.1 制作身体模型 8.2 制作四肢和
尾巴模型 8.3 制作头部模型 8.4 调整整体细节 8.5 制作盔甲模型 8.6 设置材质和灯光
8.6.1 设置模型材质 8.6.2 设置场景灯光第9章 制作女性人体模型 9.1 制作头部模型 9.2
制作耳朵模型 9.3 制作身体和四肢模型 9.4 制作手模型 9.5 调整姿势 9.6 制作衣服模型
9.7 设置材质和灯光第10章 制作蝙蝠侠模型 10.1 制作人体模型 10.2 制作衣服模型 10.3
制作盾牌和香烟模型 10.4 设置材质和灯光第11章 制作怪兽模型 11.1 制作整体形状 11.2 制
作刺状结构 11.3 制作纹理质感 11.4 设置材质和灯光第12章 制作男性人体模型 12.1 制作头
部模型 12.2 制作盔甲模型 12.2.1 制作脖子盔甲模型 12.2.2 制作手臂盔甲模型 12.2.3
制作剩余模型 12.3 设置材质和灯光第13章 制作铁血战士与异形模型 13.1 制作铁血战士模型
13.1.1 制作头部模型 13.1.2 制作盔甲模型 13.1.3 调整姿势 13.2 制作异形模型 13.3
设置材质和灯光 13.3.1 设置场景材质 13.3.2 设置场景灯光第14章 制作静物场景模型
14.1 制作门楼模型 14.2 制作门楼装饰物模型 14.3 制作窗户模型 14.4 制作门模型 14.5
制作墙面和台阶模型 14.6 设置材质和灯光 14.6.1 设置场景材质 14.6.2 设置场景灯光第15
章 制作室内场景模型 15.1 制作墙体和窗户模型 15.2 制作窗帘和壁画模型 15.2.1 制作窗
帘模型 15.2.2 制作壁画模型 15.3 制作床模型 15.4 制作沙发模型 15.5 设置材质和灯光
15.5.1 设置场景材质 15.5.2 设置场景灯光第16章 制作室外建筑模型 16.1 制作主体建筑物
模型 16.2 制作上层建筑模型 16.3 制作台阶和横向建筑物模型 16.3.1 制作台阶模型
16.3.2 制作横向建筑物模型 16.4 设置材质和灯光

章节摘录

1.1.2 创建与修改概念 使用3dsMax进行创作时，首先要创建用于动画和渲染的场景对象，可供选择的方法很多，可以通过Create（创建）命令面板中的基础造型命令直接创建，也可以通过定义参数的方法进行创建，还可以使用多边形建模、面片建模及NURBS建模，甚至还能使用外挂模块来扩展软件功能。

通过以上方法创建的对象仅是为进一步编辑加工、变形、变换、空间扭曲及其他修改手段所做的铺垫。

与以往的版本相比，3dsMax2010的造型功能得到相当大的改进：新增了平面对象的建立；并对Edit Mesh（编辑网格）做了重大改进，可直接在网格体上的任意位置增加网格线，并可对所选面进行拉伸和倒角，通过各种变形把简单的几何体创建成复杂的模型对象。

1.1.3 材质贴图概念 当模型制作完成以后，为了表现出物体各种不同的性质，需要给物体的表面或里面赋予不同的特性，即给物体赋予材质。

它可使网格对象在着色时以真实的质感出现，从而表现出如布料、木头、金属等的性质特征。

材质的制作可在材质编辑器中完成，但必须指定到特定场景中的物体上。

除了独特质感，现实物体的表面都有丰富的纹理和图像效果，如木纹、花纹等，这就需要赋予对象丰富多彩的贴图。

创建出优秀的模型，只是一个成功的三维动画的开端，灯光镜头的运用对场景气氛的渲染和动画的设置起着非常重要的作用。

在默认情况下，场景中有系统默认的光源存在，因此即使没有对建立的新场景设置灯光也可以看到它的形状。

一旦建立灯光，默认的灯光便会消失。

摄像机视图只有在场景中建立摄像机后才能进行转换，选择任一视图，按下键盘上的【C】键即可，一般在Perspective（透视）视图图中进行转换。

1.1.4 层级概念 在3dsMax中，层级概念十分重要，几乎每一个对象都通过层级结构来组织。层级结构中的对象遵循相同的原则，即层级中较高一级代表有较大影响的普通信息，低一层的代表信息的细节且影响力小。

层级结构可以细分为对象的层级结构、材质贴图的层级结构、视频后期处理的层级结构。

层级结构的顶层称为根，理论上指World，但一般来说将层级结构的最高层称为根。

有其他对象与之连接的是父对象，父对象以下的对象均为它的子对象。

1.1.5 三维动画概念 建模、材质贴图、层次树连接都是为动画制作服务的，3dsMax本身就是一个动画软件，因此动画制作技术可以说是3dsMax的精髓所在。

如果想使制作的模型富有生命力，就必须将场景做成动画。

其原理和制作动画电影一样，将每个动作分成若干帧，每个帧连起来进行播放，在人的视觉中就形成了动画。

利用3dsMax制作动画时需要将关键点规定出来。

关键点就是重要的位置、动作或表情，计算机计算出每个动作中间过渡的状态。

通过在一些帧的画面中对物体进行Move、Scale、Rotate等处理，可以实现动画制作。

在3dsMax中，动画是实时发生的，设计师可随时更改持续时间、事件和素材等对象并立即观看效果。

……

<<3ds Max建模技术全实例解析>>

编辑推荐

15个经典案例、3大类常见模型、21小时超长语音视频教学，全面深入讲解3dsMax各种建模技术和各类常见模型的制作流程和方法，用图解的形式展示模型制作的流程和先后顺序，分析制作模型时用到的建模技术和制作难点。

工业产品建模·角色建模·场景建模全解析。

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>