

<<3ds max 7中文版建模技术案 >

图书基本信息

书名：<<3ds max 7中文版建模技术案例精解>>

13位ISBN编号：9787030156006

10位ISBN编号：7030156005

出版时间：2005-7

出版时间：科学出版社

作者：腾龙视觉设计工作室

页数：528

字数：785000

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

3dsmax是一个被广泛应用于广告、建筑、工业造型和设计行业的软件，该软件功能强大、制作效果逼真且易于掌握，是许多设计师的首选软件。

Autodesk公司于2005年针对中国市场推出了3dsmax7.0中文版，使国内的广大设计人员能够更为方便地掌握和使用该软件。

目前国内图书市场上的3dsmax教学书通常分为实例书和理论书两种类型，由于受到形式与篇幅的限制，往往不能够全面详细地介绍3dsmax的全部功能，或者是对于软件的功能介绍得较为全面，而对于实际操作部分介绍得不够；或者是注重于操作，而没有详细地讲解理论知识。

针对这种情况，本套丛书从应用入手，结合软件的功能合理地安排每本书的结构和内容。

读者通过对本套丛书的学习，不但可以掌握3dsmax的全部功能，而且还可以将所学习的软件操作知识灵活地运用于实际工作当中。

书中实例练习巧妙地将软件操作的知识点融入到具体的制作过程中，使读者可以快速直观地学习和掌握3dsmax综合应用技术。书中许多实例都取材于实际的设计案例，使读者的学习能够更为贴近实际工作需要。

相关实例内容读者可以查阅书中配套光盘。

建模功能是3dsmax中最基础的功能，材质和动画的设置、以及特效合成等效果都必须依赖于模型的创建。

由于模型的用途不同，其创建的方法也有所区别。

例如动画和游戏模型，由于需要进行一系列复杂的动画设置，有些还需要即时显示，所以就要求模型在保证准确的情况下尽量使用更少的面；建筑效果图中使用的模型，则要求模型的创建必须具有很高的精确性；而对于工业造型和静帧画面，则要求模型精致生动，等等。

想要灵活地创建和使用模型，使自己的建模知识能够适应任何工作，仅仅熟练使用一两种方法是不够的，而必须对建模知识有一个全面认识，以便能够有更多方法来应对实际工作中的问题，并使用最有效的方法来提高工作效率。

本书是一本介绍3dsmax中建模知识的教材。

书中完整详尽地介绍了3dsmax中所有的建模方法以及相关命令，内容包括最常用的基础形建模、二维形建模、组合对象建模、网格和多边形建模，复杂的面片建模和NURBS建模，以及编辑修改器建模等辅助建模方法。

每一种建模方法都配有相应的实例练习，模拟在不同工作要求时模型的创建方法。

这些实例练习有些是为了分析命令而设置的仅有几步的小实例，有些是为了讲解建模方法而设置的大型实例。

通过本书的学习，不仅可以使读者对3dsmax中的建模知识有一个全面的了解，还可以使读者学会灵活选择建模方法以适应不同需求。

本书作者均为多年从事专业设计的工作人员，在写作过程中，他们根据自己的切身感受安排理论与实例的讲述结构，尽量使实例能够充分地展示软件操作技术。

即使初次接触3dsmax的读者，在认真学习完本书后也能够熟练掌握3dsmax的建模技术。

本书也可以作为中高级用户巩固和提高技能的参考资料。

内容概要

为了使读者全面掌握3ds max中的建模知识，书中内容涵盖了3ds max的所有建模方法。从最基本的基础形建模、二维形建模，到复杂的面片建模、NURBAS建模，书中都有详细的讲述与讨论，每一种建模方法都配有相应的实例练习。本书配套光盘提供了相关的实例文件。

即使初次学习3ds max的读者，在认真学习完本书后也能够熟练掌握3ds max中的建模技术。同时本书也可以作为中高级用户巩固和提高技能的参考资料。

书籍目录

第1章 熟悉3ds max的工作模式第2章 基础三维形体的建立第3章 让建模工作更轻松第4章 综合使用编辑修改器第5章 了解3ds max中的二维形第6章 使用二维形建模第7章 组合对象建模第8章 使用放样建模方法第9章 使用放样变形曲线第10章 灵活地应用放样建模第11章 网格建模第12章 灵活地使用网格建模第13章 掌握多边形建模第14章 灵活地应用多边形建模第15章 建立角色模型第16章 使用面片建模第17章 灵活应用面片建模第18章 了解NURBS建模第19章 灵活应用NURBS建模第20章 综合实例——卡通核子能跑车

章节摘录

在前面几小节中，已经介绍了几种三维形体的创建方法。

细心的读者在动手练习这些三维形体的创建时，会发现随着鼠标指针在视图窗口中对三维形体的创建，“参数”卷展栏中的参数值也在飞快地变化着。

这是由于三维形体都是一些通过参数来控制其属性的参数化物体。

通常“参数”卷展栏是三维形体存放创建参数的地方，通过修改“参数”卷展栏中的参数，用户能够对创建的参数化三维形体进行进一步的精确调整。

“参数”卷展栏参数的修改方法有两种。

1) 将鼠标指针移至参数项右侧微调器的箭头处，连续单击上三角按钮或下三角按钮来增大或减少参数值：如果按下鼠标左键不放，当鼠标指针变为双箭头时，沿箭头方向向上或向下循环拖动双箭头即可增加或减少参数值。

2) 直接用键盘在参数文本框中输入新的创建参数值。

在创建三维形体时，如果仅是对三维形体的尺寸、大小要求精确，在“参数”选项组中用键盘输入参数值即可达到要求。

但是在制作一些对象繁杂的场景、动画时，通常对三维形体的坐标位置也要求十分准确。

这时就要使用“键盘输入”卷展栏中的参数，下面以棱锥体为例进行说明：精确创建三维形体的

操作步骤：1) 单击“创建”主命令面板下的“几何体”次面板，单击该命令面板中的“四棱锥”命令按钮，并打开其“键盘输入”卷展栏。

2) 在“X”、“Y”、“Z”参数的参数框中输入精确的坐标参数值，从而确定三维形体底面中心的位置。

3) 在“宽度”、“深度”、“高度”参数的文本框中分别输入长方体的长、宽、高参数值，如图2.28所示。

4) 单击“键盘输入”卷展栏中的“创建”按钮，系统就可以在视图的指定位置生成指定大小的四棱锥，如图2.29所示。

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>