

<<3ds max 2009建模实例精>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2009建模实例精解>>

13位ISBN编号：9787802482609

10位ISBN编号：7802482607

出版时间：2009-2

出版时间：兵器工业出版社，北京希望电子出版社

作者：宋毅

页数：411

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 2009建模实例精>>

### 前言

3ds max软件的魅力在于便捷、实用，其逼真、变幻的效果，以及创建三维模型的无限可能性，使3ds max越来越多地在建筑效果图制作、电脑游戏制作、影视特技和广告动画制作等领域得到广泛的应用，并创造了无数为人众喜闻乐见的艺术精品和极富表现力、想象力的虚拟世界。

不管人们走到哪里，都会发现，这些虚拟的东西正在对我们的现实生活产生着实实在在的影响。

人们往往对虚拟世界有。

一种不可遏止的惊奇与敬畏。

其实，一切二维作品都可以还原为一个简单的东西，这就是三维建模，建模是一切三维制作的基础。

如果我们像工程师一样把所有创作出来的建模有机地组合到一起，并加以材质和渲染，就可以体会造物的美好。

然而，讲述虚拟世界的故事，必须源于对现实世界的理解和描述。

本书是一本通过实例讲述三维建模技术的图书。

书中应用3ds max 2009新软件，通过展示28个不同典型实例的制作过程，详细、系统地介绍三维建模的基础知识和技术技巧。

全书共13章：第1章～6章，主要是通过实例讲述3ds max建模的理念和命令，并进行较全面的解析，重点是一二维样条线建模、Surface（表面蒙皮）建模、复合T具建模、特殊修改器建模以及编辑多边形建模等。

第7章～13章，运用三维技术进行综合演练，提高相关能力并掌握技巧，所选用的实例尽量满足读者学习的需求和各种行业的需要，包括古代和现代建筑造型，摩托车、挖掘机等机械造型，汽车、飞机等工业造型，室内装饰效果，卡通形象制作，写实人物造型以及“鸟巢”特异造型的制作等。

全书力求内容丰富，实例典型，结构清晰合理，讲解详尽明白。

在各章“拓展思维”中，本着循序渐进、启迪智慧的原则，从学习临摹开始，努力将读者的思路引向画为广泛的实际应用领域，以激发学习兴趣和创作热情。

本书是笔者在中央美术学院电脑工作室和中央美术学院城市设计学院媒体中心3D教学经验的基础上编写而成的，在本书的编写过程中，笔者得到了院领导和同仁的人力支持和帮助，程大鹏、王睿胤等人对本书的编写提供了宝贵的意见。

此外宋志宏、程大鹏、尹立家、张秀兰、王睿胤、王惠君、厉龙翔、韩志国、刘恒利、吴胜聚、乔彦林、耿彦、杜南、张银更、武靓、杜云鹏、杨亚林、陈少龙等也参与了本书的编写与材料整理工作，住此一并表示感谢。

由于作者水平有限，书中疏漏之处在所难免，欢迎广大读者和专家提出宝贵意见。

## <<3ds max 2009建模实例精>>

### 内容概要

《3ds max 2009建模实例精解》分为两部分，第一部分为学习阶段，内容包括第1~6章，主要通过实例对3ds max建模的理念和命令进行较全面的解析，重点包括二维样条线建模、Surface（表面蒙皮）建模、复合工具建模、特殊修改器建模以及编辑多边形建模等。

第二部分为实战阶段，内容包括第7~13章，主要是运用三维建模技术进行综合演练，提高相关建模能力并掌握技巧，所选用的实例尽量满足读者学习需求和各行业需要。

如古代和现代建筑造型，摩托车、挖掘机等机械造型，汽车、飞机等工业造型，室内装饰效果，卡通形象制作，写实人物造型以及“鸟巢”特异造型的制作等。

《3ds max 2009建模实例精解》配2张DVD光盘，提供了书中部分示例的源文件和实例过程的教学视频，附送大量素材文件。

《3ds max 2009建模实例精解》是笔者近年来3D教学经验的总结，实用性很强，可作为3ds max初、中级用户和爱好者的入门读本，也可以作为高等院校、高职高专相关专业的教材。

## 书籍目录

第1章 建模基础知识概述1.1 3ds max三维建模技术在现实生活中的应用1.2 学习三维建模常见的问题与困惑1.3 三维建模的基本方法和本书的结构第2章 二维样条线建模2.1 制作挂锁模型2.1.1 【挤出】修改器制作锁身2.1.2 【可渲染样条线】制作锁头2.1.3 使用【布尔运算】细化模型2.1.4 拓展思维2.2 制作画框模型2.2.1 【倒角剖面】的应用2.2.2 拓展思维2.3 制作桅灯模型2.3.1 用【车削】修改器制作主体模型2.3.2 【截面】工具创建样条线2.3.3 【放样】工具创建支架2.3.4 拓展思维2.4 综合运用制作显微镜模型2.4.1 【倒角】修改器制作底座和支架2.4.2 【挤出】修改器的应用2.4.3 【车削】修改器的应用2.4.4 拓展思维2.5 【放样】饮料瓶2.5.1 绘制图形和路径2.5.2 放样变形的使用2.5.3 拓展思维第3章 表面蒙皮(Surface)建模制作牛仔帽模型绘制样条线编织网络调整整体形态【间隔工具】制作镶边拓展思维第4章 组合工具创建模型4.1 制作电风扇模型4.1.1 【阵列】工具制作护网4.1.2 扇叶的制作4.1.3 电机模型的制作4.1.4 支架和底座4.1.5 旋钮的制作4.1.6 拓展思维4.2 建造钟楼模型4.2.1 【阵列】、【对齐】工具的运用4.2.2 【挤出】修改制作立面4.2.3 【阵列】工具制作钟表4.2.4 【晶格化】修改器制作金属框架4.2.5 拓展思维4.3 制作故宫日晷4.3.1 【倒角剖面】的应用4.3.2 【对齐】工具组合模型4.3.3 拓展思维4.4 制作吉普车车轮4.4.1 【车削】修改器制作轮圈4.4.2 【车削】轮胎模型4.4.3 【布尔运算】减出胎纹4.4.4 拓展思维第5章 利用特殊修改器制作模型5.1 制作雪山的模型5.1.1 【置换】修改器的应用5.1.2 拓展思维5.2 建造“埃菲尔铁塔”5.2.1 【放样】基本造型5.2.2 应用【对称】修改器5.2.3 【壳】修改器制作框架结构5.2.4 拓展思维5.3 创建油灯模型5.3.1 【扭曲】、【弯曲】修改器制作框架5.3.2 【壳】修改器制作灯盏5.3.3 拓展思维第6章 可编辑多边形和可编辑面片建模6.1 建造古代帆船船身模型6.1.1 建造船身主体部分6.1.2 制作护栏和台阶6.1.3 制作船头6.1.4 制作桅杆和缆绳6.1.5 拓展思维6.2 制作船帆6.2.1 创建面片物体6.2.2 调整面片物体6.2.3 拓展思维6.3 制作转椅模型6.3.1 制作支架模型6.3.2 坐垫和靠垫6.3.3 轱辘的制作6.3.4 拓展思维第7章 古代建筑的建模7.1 建造古代庙宇7.1.1 琉璃瓦顶的制作7.1.2 斗拱的制作7.1.3 门窗的建模7.1.4 拓展思维7.2 建造比萨斜塔7.2.1 创建基本造型7.2.2 制作拱门造型7.2.3 创建柱子模型7.2.4 拓展思维第8章 现代建筑的建模8.1 居民楼外观建模8.1.1 制作一层8.1.2 复制并制作二层8.1.3 使用【对称】完成模型8.1.4 拓展思维8.2 室内模型的创建8.2.1 使用样条线绘制平面图形8.2.2 创建踢脚线图形8.2.3 【挤出】墙体和踢脚线高度8.2.4 封口门和窗8.2.5 制作天花板8.2.6 制作窗帘8.2.7 制作沙发模型8.2.8 拓展思维第9章 机械模型的创建9.1 摩托车的制作9.1.1 车轮的制作9.1.2 车轮的制作9.1.3 油箱的制作9.1.4 发动机的制作9.1.5 拓展思维9.2 制作挖掘机模型9.2.1 主体部分的制作9.2.2 制作履带模型9.2.3 驾驶舱的制作9.2.4 机械臂部分的制作9.2.5 拓展思维第10章 工业造型的建模10.1 轿车模型的制作10.1.1 制作车头造型10.1.2 车身的制作10.1.3 拓展思维10.2 吉普车模型的制作10.2.1 车身的制作10.2.2 中网的制作10.2.3 导入车轮10.2.4 拓展思维10.3 战斗机模型的制作10.3.1 机身的制作10.3.2 机翼的制作10.3.3 拓展思维第11章 卡通角色的建模卡通狗建模制作基本形态制作鼻子和眼眶制作耳朵和眼球导入饰物拓展思维第12章 写实人物角色的建模12.1 制作手的模型12.1.1 基本形态与布线12.1.2 手指的造型12.1.3 拓展思维12.2 人物头部的建模12.2.1 基本形态与布线12.2.2 眼睛部分的修饰12.2.3 鼻子和嘴巴部分的制作12.2.4 拓展思维第13章 鸟巢形体育场馆的创建体育场馆主体模型创建外形修剪出钢架为钢架添加厚度拓展思维

章节摘录

1.3 三维建模的基本方法和本书的结构 3ds max建模总体可以分为四类：一类是Spline（样条线）建模。

这是一种通过绘制二维图形进行建模，可以创建出很有规律的模型。

二是3ds max的Patch（面片）建模，由此发展起来的surface线框建模方式，即以线条来控制曲面制作模型。

在理论上可以制作任何模型，但效率低，制作起来十分费时。

三是（Polygon）多边形建模。

这是配合网格细分功能，几乎所有造型都可以用这一建模方式创建。

四是NURBS建模。

这是一种相当专业的建模方法，是以数学方程式来定义曲线的方法，虽具有强大的建模能力，但又不十分复杂，主要用于建筑和工业产品设计。

在这四类建模中，多边形建模是最为突出、最为成熟和普遍应用的建模方式。

本书分为三大部分：第一部分（第1章）是对建模基础知识的概述。主要介绍max建模的背景知识、应用领域及主要的学习方法。

第二部分（第2~5章）主要是通过实例对3ds max建模的理念和命令进行较全面的解析，重点是二维样条线建模、surface（表面蒙皮）建模、复合工具建模、特殊修改器建模以及编辑多边形建模等。

第三部分（第6~13章）运用三维技术进行综合演练，提高相关建模能力并掌握技巧，案例包括古代和现代建筑造型，摩托车和挖掘机等机械造型，汽车和飞机等工业造型，室内外装饰效果，卡通形象制作，写实人物造型以及“鸟巢”特异造型的制作等。

<<3ds max 2009建模实例精>>

编辑推荐

《3ds max 2009建模实例精解》28个典型实例，涵盖3D建模相关各个行业；结合央美教学实践，科学安排72个拓展思维练习；提供书中全部实例558分钟有声视频教程，再现制作过程；有机融入最新版本新增功能，同样适用于中文版用户；适用于初、中、高级建模用户，全面掌握3D建模技术精粹。

<<3ds max 2009建模实例精>>

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>