

<<3ds Max印象>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max印象>>

13位ISBN编号：9787115190901

10位ISBN编号：7115190909

出版时间：2009-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：鲍永亮

页数：376

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

人们一提起三维软件首先会想到三维建模，专业上称之为建模。提到建模，大家就会马上想到一些生活中比较常见的模型——闹钟啊，打火机啊，手机啊，等等。因为这些模型随处可见，而且教程繁多，但是在这里，我告诉大家一个事实，我自己就是一个连手机模型都制作不出来的人！也许大家不相信，但是这的确是一个事实，这也可能会成为我人生的遗憾之一。曾经为了弥补这个人生缺憾，连夜参照网上的教程赶制，结果还是夭折了。问题出在哪里？当然不是技术很难，而是学习软件的时候没有做到“投其所好”，爱好在软件学习过程中显得异常重要。

<<3ds Max印象>>

内容概要

《印象：3ds Max静帧的艺术》主要介绍了利用3ds Max创作CG静帧的方法和技巧。

《印象：3ds Max静帧的艺术》共分6章，第1章讲解了静帧的概述；第2章至第6章列举了5个极具代表性的案例及场景，并且每章都各有特色，分别介绍了不同形式的静帧制作，其中有大量作品属于CG大赛的获奖作品。

《印象：3ds Max静帧的艺术》内容丰富、结构清晰、讲解由浅入深、循序渐进、涵盖面广，细节描述清晰细致。

同时《印象：3ds Max静帧的艺术》附带DVD教学光盘，其中包括书中所有案例的素材及场景文件。

作者简介

鲍永亮，2005年毕业于吉林艺术学院，曾担任武汉奇境动画艺术顾问，现任吉林余数学院教师，吉林艺术学院CUT Studio负责人兼美术总监。

CGM等国内著名CG杂志多次刊载其论文及品。

CG作品多次进入国际CG论坛CGTALK CG Choice Award。

CG作品多次在国内及国际CG大赛中获奖。

书籍目录

第1章 静帧概述1.1 CG静帧的概念1.1.1 什么是CG1.1.2 什么是CG静帧1.2 为什么要融入民族文化1.3 美术基础与CG技术1.3.1 强大的软件功能可能被你误解1.3.2 在自己的世界摄影1.4 静帧作品的基本制作流程1.4.1 绘制原画和搜集参考图片1.4.2 开始建模1.4.3 调节材质, 画贴图1.4.4 灯光设置1.4.5 漫长而有趣的渲染1.4.6 后期1.5 零零星星的“零星”之作1.6 本章总结第2章 SAX2.1 忍痛割爱的原画设计2.2 SAX的模型制作2.2.1 建模概述2.2.2 什么是多边形建模2.2.3 SAX建模过程详解2.3 SAX材质设置2.3.1 SAX材质调配2.3.2 V-RayDirt(脏旧)贴图的妙用2.4 什么是HDRI(高动态范畴图像)2.5 V-Ray高级灯光设置2.6 V-Ray物理相机2.7 V-Ray渲染基本设置2.7.1 草图预览渲染设置(共四个步骤)2.7.2 产品级渲染设置(共六个步骤)2.8 后期处理2.9 本章总结第3章 A709号路线3.1 事与愿违的原画设定3.1.1 灵感来源3.1.2 搜集参考图片3.2 A709号路线的经验分享3.2.1 什么是“造假贴图”3.2.2 “造假贴图”与“全实体模型”的测试渲染3.3 火车模型概述3.3.1 火车头制作3.3.2 巧用Spline(样条曲线)制作铁管3.3.3 车厢的制作3.4 山体制作3.5 堡垒制作详解3.5.1 像堆积木一样搭建堡垒3.5.2 用圆柱模型模拟真实绳体效果3.5.3 SpacingTool(路径复制)完成吊桥3.6 A709号路线的场景贴图与材质3.6.1 巧用普通UVWmap(贴图坐标)完成复杂纹理贴图3.6.2 大规模使用自制“造假贴图”节约资源3.7 设置A709号路线灯光3.7.1 分配灯光的类型3.7.2 如何设置辅助光3.8 定义A709号路线环境面板3.9 渲染设置3.10 后期处理3.11 本章总结第4章 浪4.1 歪打正着的原画设计4.2 浪的经验分享4.3 浪的制作详解4.3.1 第一步是这样开始的4.3.2 Scatter(弥散)命令对付大面积不规则分布的模型4.3.3 山体的制作4.3.4 主体物的制作4.3.5 “脖颈”的制作4.4 爆炸体的制作4.4.1 Bomb(炸弹)的使用4.4.2 快照复制定格爆炸瞬间4.5 灯光设定4.5.1 VolumeLight质量光的应用4.5.2 V-RayLight(V-Ray面光源)的使用4.6 空气效果与渲染4.6.1 在环境面板中设置雾效4.6.2 如何设置最终渲染参数4.7 浪的后期处理4.8 本章总结第5章 独立日5.1 独立日的经验分享5.2 单体大楼的制作5.2.1 Array(阵列复制)完成楼体花纹5.2.2 预留透明通道以备制作远景楼体5.2.3 大场景物体贴图的选择技巧5.2.4 爆炸效果的实现5.3 城市的制作5.3.1 近景楼房的制作5.3.2 中景楼房的制作5.3.3 远景楼群的制作5.3.4 通过卫星贴图, 仔细塑造城市轮廓和营造真实城市布局5.4 V-Ray无限地面与场景材质概况5.4.1 什么是无限地面5.4.2 城市材质的特殊性5.5 V-RaySun轻松实现自然光线5.6 普通相机制作广角效果5.7 通道5.7.1 主光通道5.7.2 补光通道5.7.3 楼顶漫反天空光通道5.7.4 FOG(特效雾)制作空气透视通道5.8 详细了解通道的用途5.8.1 如何导入众多通道5.8.2 通道的使用法则——白选黑不选5.8.3 独立日的后期处理概述5.9 本章总结第6章 小花的奇遇6.1 经验分享6.1.1 选择不同的草地解决方案6.1.2 用画面讲故事6.1.3 给自己自信6.2 地面模型的制作6.2.1 样条曲线绘制山体基本轮廓6.2.2 V-RayFur制作远景草地6.2.3 近景草地模型以及小石块的制作6.2.4 V-Ray置换贴图完成地面真实起伏效果6.2.5 灯光阵列在布光中的不可替代性6.3 大蜗牛的制作详解6.3.1 建筑的结构草稿与参考6.3.2 总结Bend(弯曲)命令6.3.3 营造比较“Q”的建筑效果6.3.4 利用优化命令制作破旧感6.3.5 呼气系统的制作6.3.6 制作蜗牛壳6.4 重力学物体制作绳子6.4.1 创建“重力学演示几何体”6.4.2 创建“重力学物体”6.5 材质概述6.5.1 图像亮部不只是光照6.5.2 追加贴图坐标的先后顺序6.6 场景灯光设置6.6.1 Omni灯阵, 模拟天光效果6.6.2 点缀画面的灯光照明6.7 通道的制作6.7.1 物体通道6.7.2 主光通道6.7.3 补光通道6.8 后期处理6.8.1 物体通道的使用方法6.8.2 完成背景和前景6.9 本章总结

<<3ds Max印象>>

编辑推荐

《印象：3ds Max静帧的艺术》适合广大CG爱好者，以及想从事和刚从事CG插画制作的初、中级读者阅读。

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>