

<<3ds Max印象 静帧的艺术 >>

图书基本信息

书名：<<3ds Max印象 静帧的艺术 >>

13位ISBN编号：9787115190710

10位ISBN编号：7115190712

出版时间：2009-4

出版时间：CUT Studio、马捷 人民邮电出版社 (2009-04出版)

作者：CUT Studio , 马捷 著

页数：344

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

大约3年前的某个下午，我坐在大学寝室的电脑旁无聊地摆弄着一个陌生的软件，像小孩子对成为篮球明星或者摇滚明星的憧憬一样，我对这个称为3dsMax的程序也充满了无比美好的憧憬。

三维软件对于我来说是一个实现白日梦的机器，通过它可以将任何自己喜欢的，别人不理解或者自己也不理解的事物最直观地表达出来，甚至赐予它们生命。

通过几年的学习与工作，我的作品逐渐被人认可，并有幸制作这本书。

本书主要阐述了三维CG静帧的制作，通过建模、灯光、材质、渲染和后期几个环节的实例，尽我所能引导读者制作出看似复杂的CG静帧作品。

书中第1章主要介绍了CG静帧是什么以及它能做什么，我眼中的CG静帧是在白日梦中的摄影，当然这是对我个人而言，在商业行为中CG静帧可以分为插画、动画背景以及动画测试关键帧等。

第2章~第7章中的6个实例循序渐进地讲解了静帧制作的各个流程，这些实例中包含了场景、载具、建筑、植物和机械的制作，以及每个实例的构思。

对于刚接触三维软件的读者，建议从第2章CoT11eback或者第3章乐园开始学习，因为这两章中的模型和材质相对容易把握。

软件是工具，思维才是最重要的，虽然是老生常谈的论调，但言之有理。

绘画是CG静帧的基础，它可以培养一个人的审美以及对待事物的看法。

打个比方，我们甚至可以制作出世界上最复杂的模型，但是不一定有能力让它看起来好看，为什么呢？

可能因为构图不好，可能因为没有颜色关系，也可能因为灯光死板。

同样的场景文件让两个人来设置灯光，必然会出现好坏之分，差距在哪？

美术基础。

这本书是为已基本软件操作技能，但是实战经验较少的CG爱好者编写的，在前言结束之前分享一些我工作中所积累的经验，也许对提高软件技术没有作用，但至少能让大家在学习中少吃些苦头。

1. 工程文件尽量不要保存在系统盘（通常是C盘），因为突发性系统崩溃通常是在制作过程中发生。
2. 系统盘分区尽量大些，如果想得到不错的运行速度和渲染速度，系统盘最好保证在30GB以上。

<<3ds Max印象 静帧的艺术 >>

内容概要

《印象3ds Max静帧的艺术2》主要通过实例教学的形式介绍如何用3ds Max制作静帧作品。

《印象3ds Max静帧的艺术2》共分7章，第1章讲解了静帧作品的性质和用途。

第2章至第7章列举了6个极具代表性的案例及场景，分别介绍了不同形式的静帧制作，包括科幻场景、载具、奇幻场景等。

《印象3ds Max静帧的艺术2》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II》附带2张DVD多媒体教学光盘，其中包括书中所有案例的素材、效果图和视频教学录像。

《印象3ds Max静帧的艺术2》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。

作者简介

马捷，2005年加入吉林艺术学院CG研究室，2008年加入CUT动画工作室，在项目中担任三维和剪辑工作。

曾参加制作07年亚冬会吉祥物动画、松原城市亮化工程建筑预览动画、哈达山水电站建筑预览动画、第六届汉语桥媒体包装、国家大剧院视觉京剧《白蛇传》CG布景项目等。

CG作品多次在国内及国际CG大赛中获奖。

书籍目录

第1章 用三维塑造你的世界1.1 什么是静帧1.2 静帧的意义1.3 静帧创作的基本流程1.3.1 明确概念1.3.2 创建模型1.3.3 贴图与材质1.3.4 灯光设置1.3.5 优化 1.3.6 渲染 1.3.7 后期制作 1.4 塑造自己的世界 第2章 Come back2.1 Come back创作思路 2.1.1 画面构成元素分析 2.1.2 重点表现技巧 2.2 Come back模型详解 2.2.1 船舱内部模型结构 2.2.2 创建主要零件 2.2.3 创建细节模型 2.2.4 拓展训练——创建其他模型 2.3 简单模型堆砌复杂场景 2.3.1 加工现有的模型 2.3.2 组合零件元素 2.3.3 搭建场景 2.3.4 丰富场景细节 2.4 Come back材质技巧 2.5 Come back 灯光设置 2.6 测试渲染与最终渲染 2.6.1 测试渲染级别 2.6.2 最终渲染 2.6.3 光子的保存和使用 2.7 后期处理 2.8 本章小结 第3章 乐园3.1 乐园创作思路 3.1.1 乐园的灵感来源 3.1.2 构成场景元素分析 3.2 乐园的模型制作 3.2.1 乐园的主体模型制作 3.2.2 乐园腿部建模 3.2.3 摩天轮模型制作 3.2.4 确定构图和完善背景3.2.5 制作树木 3.3 灯光设置 3.4 乐园的环境设置 3.5 乐园的材质设置 3.5.1 金属材质设置 3.5.2 山体的材质设置 3.5.3 水面和地面材质的设置 3.6 本章小结 第4章 午夜4.1 午夜的创作思路 4.1.1 灵感来源 4.1.2 模型元素分析 4.2 午夜的模型制作 4.2.1 灯罩的建模过程 4.2.2 插头的建模过程 4.2.3 陪衬物体的创建 4.3 午夜的灯光与材质的设置 4.4 午夜的后期处理 4.5 本章小结 第5章 军用吉普5.1 军用吉普的创作思路 5.2 车辆的模型制作 5.2.1 制作车体主轮廓 5.2.2 制作叶板 5.2.3 制作车窗框和完善模型 5.2.4 制作车门和车前盖 5.3 为模型展平贴图坐标 5.4 绘制军用吉普的贴图 5.5 HDRI(高动态范畴图像)高级照明的运用 5.5.1 HDR图像的原理 5.5.2 军用吉普灯光设置 5.6 本章小结 第6章 狂飙6.1 狂飙的创作思路 6.2 狂飙的建模过程 6.2.1 制作楼体 6.2.2 制作植物 6.2.3 导入车辆模型6.3 狂飙的灯光设置 6.4 添加狂飙的贴图 6.5 添加场景中的天空和雾效 6.6 本章小结 第7章 港口黄昏7.1 港口黄昏的创作思路 7.2 港口黄昏模型概括 7.2.1 船体模型的制作 7.2.2 船体框架的制作 7.2.3 制作建筑元素模型 7.2.4 建筑群的制作 7.2.5 制作船首细节 7.2.6 制作船尾 7.2.7 制作船底部7.3 添加港口黄昏的材质 7.4 制作港口黄昏的背景 7.4.1 搭建港口 7.4.2 制作海洋 7.5 港口黄昏的灯光设置 7.6 本章小结

章节摘录

插图：前面提到过，贴图与材质尽量与建模同时进行，这样做可以在建模过程中大体了解模型最终效果，并且很多模型细节是可以贴图代替的。

初学者建模的时候总感觉细节不够，加完贴图和材质之后又发现模型细节没有完全表现出来。

实际上这是缺少概括能力造成的，如果对贴图和材质充分了解，在建模过程中就会避免很多不必要的辛苦。

图1~14中的大部分细节就是由贴图完成的。

贴图方式分程序贴图和位图贴图两大类。

程序贴图主要以3dsMax软件自带的程序系统进行计算得到图像信息，位图贴图主要是将自身制作图像添加到贴图通道中。

经过3dsMax版本提升又进化出置换贴图、法线贴图等高级贴图方式。

3dsMax的材质计算方式和程序贴图类似，主要是通过参数调节和命令的相互结合实现物体的质感。

图1-15所示是原始模型，图1-16所示是简单添加材质之后的效果。

<<3ds Max印象 静帧的艺术 >>

编辑推荐

《印象3ds Max静帧的艺术2》由人民邮电出版社出版。

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>