

<<数码昆虫艺术>>

图书基本信息

书名：<<数码昆虫艺术>>

13位ISBN编号：9787801727466

10位ISBN编号：7801727460

出版时间：2006-10

出版时间：兵器工业出版社

作者：方晓宾

页数：301

字数：457000

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>

## <<数码昆虫艺术>>

### 内容概要

本书以优秀的数码艺术作品创作历程为讲解内容，通过研究昆虫制作这一影视动画中典型的创作课题，使读者深入地学习利用3ds max进行影视级建模、渲染等方面的知识、技能。

全书最大的特点是选题独到、讲解细致到位，内含丰富的数码影视制作技巧和经验。

对于软件应用较熟的读者来说，可以很快地按书中内容完成各部分的学习；而对于三维软件应用的初学者，也可以依靠制作讲解过程中的软件应用基础操作讲述，一步步地熟悉软件，从而通过完整、详实的实例进行系统地学习。

同时，对于各主要工具、命令操作讲述都有中英文对照，以方便读者学习。

本书适合于三维设计爱好者，可以使读者掌握大量的精细建模、材质方面的知识。

同时对于影视开发、广告制作以及电脑美术等专业工作者也大有裨益。

## <<数码昆虫艺术>>

### 作者简介

方晓宾，于清华大学美术学院计算机艺术培训中心任教5年，主要教授三维课程。  
1999年成为Discreet认证教师。  
现任北京寒武创世数字科技有限公司首席设计师。

作品《撒旦卫士》被国际艺术家网站(<http://www.raph.com>)所收录，同时被CG艺术网站(<http://www.CGTalk.com>)

书籍目录

第1章 走近数码昆虫艺术 1.1 关于作品《撒旦的卫士》 1.2 精灵的世界 1.2.1 走近昆虫 1.2.2 素材的积累 1.2.3 如何提高模型和材质的刻画能力 1.2.4 从昆虫身上寻找创作的灵感 1.3 昆虫制作在影视作品中的应用第2章 创建螳螂模型 2.1 观察昆虫的造型结构 2.2 螳螂头部的制作 2.2.1 脸部的制作 2.2.2 触须的制作 2.2.3 复眼的制作 2.2.4 完成头部造型 2.3 螳螂躯干的制作 2.3.1 前胸的制作 2.3.2 颈部的制作 2.3.3 中胸与后胸的制作 2.3.4 腹部的制作 2.3.5 尾部的制作 2.3.6 添加模型细节 2.4 螳螂前足的制作 2.4.1 前足首节的制作 2.4.2 前足转节的制作 2.4.3 前足胫节的制作 2.4.4 前足尾节的制作 2.4.5 前足跗节的制作 2.5 螳螂翅膀的制作第3章 制作螳螂材质 3.1 观察昆虫材质特征 3.2 为整体模型分配ID 3.3 制作头部材质 3.3.1 头部主体材质的制作- 3.3.2 触角材质的制作 3.3.3 触须材质的制作 3.4 制作躯干的材质 3.4.1 前胸的材质 3.4.2 中胸、后胸、腹部及尾须的材质 3.5 制作足的材质 3.5.1 前足的材质 3.5.2 中足的材质 3.6 制作翅膀的材质第4章 配景部分的制作 4.1 树枝的制作 4.2 爬藤植物的制作 4.3 青虫的制作 4.4 用不同的制作方法来表现植物 4.4.1 植物建模基本方法 4.4.2 通过贴图表现植物 4.4.3 制作芦苇第5章 组织素材并布置灯光

### 编辑推荐

本书汲取了国内外数码影视制作领域的最新成果，融合了作者多年的设计与制作经验，是讲解影视级精细建模。

高真实材质的专业图书，真实再现了数码设计行业的工作流程和技术现状，完整介绍了制作思路、模型创建、真实材质设置。

配景制作(树枝、爬藤、青虫、植被)、灯光设置、场景合成，及渲染与输出的全过程。

全书讲解细致到位，技术熟悉的读者可以轻松完成本书范例并体会操作技法、制作经验；对于初学者，作者作了特别关注——对重要操作步骤进行完整的软件命令。

使读者学习本书后，能够完成完整、合格的作品，为以后的专业制作打下良好基础。

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>