第一图书网, tushu007.com

<<华人动画师的法兰西印象>>

图书基本信息

书名：<<华人动画师的法兰西印象>>

13位ISBN编号：9787121049132

10位ISBN编号：7121049139

出版时间：2007-9

出版时间：电子工业出版社

作者：韦炜华

页数：280

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

内容概要

本书详细讲解了使用3ds max来制作大型场景的方法，包括3ds max的应用领域、各种建模方法的概念及使用方法、材质与贴图的概念及应用、灯光和灯光特效的概念与应用、高级照明渲染及VRay渲染器的概念与实际应用，多功能建模软件Z Brush的概念与实际应用。

本书最大的特点就是详细介绍3ds max软件的各个功能在场景制作时的应用，以实例讲解为引导，将应用到的每个模块的基本知识点与实际应用相结合，可以使读者获得立竿见影、举一反三的学习效果。

在书中主要选择了紫叶山谷的阳光、树栖族的部落、星空下的伊卡鲁斯港、机械城市的制作、洞中之城摩利亚的制作、休斯湖上的车站这6个大型场景来具体介绍它们的制作过程。
写此书的目的只是想让读者在这些制作过程中得到一些启发，而不是全盘照做。

本书适合那些具有一定3ds max基础的读者学习，同时也可以作为动画设计、建筑设计人员的参考资料。

书籍目录

绪言第1章 场景制作的概念 1.1 关于场景设计制作的概述 1.1.1 绿谷的场景设计制作介绍 1.1.2 场景制作中的材质 1.1.3 场景制作中的灯光 1.1.4 场景制作中的特效 1.1.5 如何提高场景制作的水平 1.2 如何把握环境的气氛概述 1.2.1 雾效的使用 1.2.2 阴影制作的重要性 1.2.3 颜色和明暗的调整第2章 紫叶山谷的阳光 2.1 关于场景的故事背景以及概念草图的设定 2.2 桥和小屋的建模 2.2.1 桥的制作 2.2.2 小屋的制作 2.3 石头的建模和材质 2.4 地形和草的制作 2.5 树和植物的制作 2.6 体积光的制作 2.7 大气效果的设置 2.8 VRay的渲染设置和渲染特效第3章 树栖族的部落 3.1 关于场景的故事背景以及概念草图的设定 3.2 树屋的建模和贴图 3.2.1 树屋的建模 3.2.2 树屋的贴图 3.3 夜景灯光的创建 3.4 树屋窗框的制作 3.5 其他树屋模型的制作 3.6 树的制作 3.6.1 使用3ds max内置Foliage制作树叶和贴图 3.3.2 树干的制作和贴图 3.7 灯光的制作 3.8 大气和环境的设置 3.9 VRay的渲染设置与特效表现第4章 星空下的伊卡鲁斯港 4.1 关于场景的故事背景以及概念草图的设定 4.2 港口建筑的建模和贴图 4.2.1 港口建筑的建模 4.2.2 建筑的贴图 4.2.3 使用ZBrush软件编辑修改贴图 4.3 山体的建模和贴图 4.3.1 山体的建模 4.3.2 山体的贴图 4.4 灯光和HDRI的使用 4.4.1 建筑内的灯光 4.4.2 HDRI的使用 4.4.3 创建山体上的灯光 4.5 其他山体的制作和大气环境的设置 4.5.1 对岸山体的制作 4.5.2 大气环境的设置 4.6 渲染特效的设置第5章 简单介绍其他场景的制作 5.1 机械城市的制作 5.2 洞中之城摩利亚的制作 5.3 休斯湖上的车站第6章 场景制作中的一些自然元素的制作 6.1 烟雾的制作 6.2 山地的制作附录A附录B

第一图书网, tushu007.com

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