

图书基本信息

书名：<<3ds max&VRay静帧表现技法全精通>>

13位ISBN编号：9787121071164

10位ISBN编号：7121071169

出版时间：2008-11

出版时间：阎河 电子工业出版社 (2009-01出版)

作者：阎河

页数：272

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

1996年，我初次接触到了3ds max软件。

初学的时候，3ds max教学书籍很少，只能凭借翻译英文帮助来获取相关知识。

那时去新华书店只能找到一本影印版的图书，介绍得不很全面。

当时我想，如果能有一本全程介绍如何制作高水平CG作品的图书该有多好啊！

转眼之间，我在CG动画行业中已经工作了十多个年头，这几年中CG技术飞速发展，广泛地应用于多个领域，各个技术论坛里高手云集，因此相关的书籍也就渐渐多了起来。

现在书店都有3ds max图书专区，上百种相关图书琳琅满目。

可是书虽然多了，却良莠不齐，很难见到全程介绍CG作品制作的精品书。

目前的书籍大多是介绍单一领域的技术，比如效果图、建模、动画等。

这让我有了写书的打算，希望能写一本让初学者少走弯路的，让有基础的人能快速提高的书，同时也希望能够抛砖引玉，启发其他作者写出更好的书来。

本书有几大特点：一是细致，除了书上详尽的文字描述和图片之外还有本书全部内容的配套视频教程，即使是初学者也可以轻松学习；二是完整，本书的实例部分都是从建模开始，然后是材质、灯光，最后渲染，这样读者可以学习到完整的制作流程；三是内容，本书实例选择极具代表性，有室内外场景制作、工业造型制作、卡通玩具制作、写实风景制作等，内容丰富多彩，并且在本书的案例中囊括了笔者们多年来积累下的软件使用技巧和制作经验。

基于以上所述的几大特点，本书全面适合各层次各类读者，即使是对3ds max软件比较陌生的读者，也完全没有必要担心看不懂，学不会。

完整的视频教程配合书上详细的图文讲解，以及完整的源文件，会让读者使用起来感到非常顺手。

本书适用于希望得到全面指导以使自己制作出精美CG作品的读者，并且对于有经验的CG制作者也能够起到参考作用。

本书在制作技术上绝无保留，能够使读者在最短的时间内掌握CG静帧的制作技巧。

本书使用的是3ds max 2009和VRay 1.5版本，对于习惯使用3ds max低版本，以及VRay 1.093r和VRay 1.4703版本的用户来讲没有技术壁垒，可以通用。

## 内容概要

《3ds max&Vray静帧表现技法全精通》是一本真正意义上的CG技法集，通过七个各具特色的实例，由浅入深地引导读者通过3ds max和VRay实现自己的创作构想。

每个实例都由制作重点分析、模型制作、材质、灯光和后期渲染几部分构成，通过流程化的制作使读者能够形成合理的创作习惯，在最短的时间内达到自己满意的效果。

《3ds max&Vray静帧表现技法全精通》七个实例都是在国内CG界大获好评的静帧作品。

《3ds max&Vray静帧表现技法全精通》配套光盘中除了包括极具艺术价值的源文件和材质贴图外，还容纳了作者亲自录制的视频教程，精选了每章的知识重点进行演示。

《3ds max&Vray静帧表现技法全精通》特别适合CG制作人员阅读，也可作为大、中专院校相关专业师生的参考书使用。

## 书籍目录

第1章 用三维塑造你的世界 1.1 静帧艺术创作的基本流程 1.2 3ds max设计概念 1.3 3ds max的灯光  
1.4 模拟真实效果的VRay渲染引擎第2章 宁静的午后 2.1 墙体的结构制作 2.2 房顶的制作 2.3 门  
和窗户的制作 2.4 其他物品的制作 2.5 灯光的设置 2.6 渲染设置 2.7 设置瓦片、房檐和墙面材质 2.8  
设置木门材质 2.9 设置自行车材质 2.10 设置地面材质 2.11 设置树叶和报纸材质 2.12 设置酒瓶  
材质 第3章 音乐之声 3.1 背景台的制作 3.2 小物件的制作 3.3 破损纸张的制作 3.4 装饰品的制  
作 3.5 灯光的设置 3.6 渲染设置 3.7 设置背景材质 3.8 设置小提琴材质 3.9 设置稿件材质 3.10 设  
置生锈金属材质 3.11 设置钥匙材质 3.12 设置花瓶材质 3.13 设置蜡烛材质 第4章 陶瓷金属质感 4.1  
墙体部分的制作 4.2 洗手池的制作 4.3 杯子和牙刷的制作 4.4 水龙头的制作 4.5 灯光的设置 4.6  
渲染设置 4.7 设置墙体材质 4.8 设置地板材质 4.9 设置白瓷材质 4.10 设置不锈钢材质 4.11 设  
置香皂材质 4.12 设置玻璃杯和牙刷材质 4.13 设置水杯材质 4.14 设置毛巾材质 4.15 设置壁画材  
质 4.16 设置镜子材质 第5章 老船长的桌面 5.1 桌面的制作 5.2 烛台和蜡烛的制作 5.3 枪的制作 5.4  
小物件的制作 5.5 灯光的设置 5.6 渲染设置 5.7 设置桌面材质 5.8 设置烛台和蜡烛材质 5.9 设  
置枪支材质 5.10 设置圆规材质 5.11 设置罗盘材质 5.12 设置麻绳材质 5.13 设置铜牌材质 第6章  
玩具总动员 6.1 纸和铅笔制作 6.2 小猪制作 6.3 女孩娃娃制作 6.4 长颈鹿制作 6.5 台灯制作 6.6  
灯光的设置 6.7 渲染设置 6.8 设置玩具娃娃材质 6.9 设置玩具小鹿材质 6.10 设置玩具猪材质 6.11  
设置纸笔材质 6.12 设置落地灯材质 第7章 摄影机的制作 7.1 装饰物的制作 7.2 摄影机的制作 7.3  
灯光的设置 7.4 渲染设置 7.5 设置背景材质 7.6 设置摄影机材质 7.7 设置纸盒材质 7.8 设置纸张  
材质 第8章 戈壁战车制作 8.1 车轮制作 8.2 车底制作 8.3 车身制作 8.4 大炮和其他零件制作 8.5  
灯光的设置 8.6 渲染设置 8.7 设置战车的材质

## 章节摘录

第1章 用三维塑造你的世界 1.1 静帧艺术创作的基本流程  
三维软件就像一个由智能雕刻刀、画笔、颜料盒、照明设备、拍摄设备组成的工作室，用户就是艺术家。

艺术家拿起一块雕塑泥开始塑造形象的时候要有整体的构思，要想好如何进行工作，最终效果是什么样子。

使用三维软件进行创作也一样。

在三维软件中，工作的第一步就是要创建“对象”，通常是Modeling Objects（模型对象）。

在雕塑创作中第一步的造型完成后，就要上基本色了。

在三维软件中的上色就是设置Material（材质），是对真实质感的再现。

然后就是照明，照明能够体现作者的创作意图和创作思想。

景物的光影与色彩主要是靠准确的布光来表现，这就要建立Lights（灯光）。

三维软件是一个空间范围无穷的虚拟空间，所以要完成一个作品就要设定它的观察角度。

这与摄影不一样，摄影必须是先选择角度，而在三维软件中角度的选择是非常自由的，在任何需要的位置创建Cameras（摄像机）就行了。

最终展示在我们眼前的艺术作品是通过Rendering（渲染）技术来完成的。

### 编辑推荐

《3ds max&VRay静帧表现技法全精通》所附带的2张DVD中除了含有极具艺术价值的源文件和材质贴图外，还包括作者亲自录制的视频教程，精选了每章的知识重点进行演示。光盘资料配合书中的操作步骤，能使学习者在制作理念和技巧上达到一个新的高度。36个高清晰教学视频，全程演示操作难点（播放时间近600分钟），精选了7个不同风格的静帧案例，以满足读者掌握多种表现技法的要求，配套光盘中包含所有案例的模型文件、场景文件和材质贴图，包含案例最终渲染文件，极具艺术收藏价值。

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>