

## <<3DS MAX宁静艺术>>

### 图书基本信息

书名：<<3DS MAX宁静艺术>>

13位ISBN编号：9787505388208

10位ISBN编号：7505388207

出版时间：2003-9

出版时间：电子工业出版社

作者：王婧

页数：500

字数：774000

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>

## <<3DS MAX宁静艺术>>

### 内容概要

本书以探索三维写真旅程为故事线索，各个情景之间以原创实例来贯穿。

通过详尽的实例讲解，深入浅出地介绍了3DS MAX的各项功能。

全书由三维产品设计、三维艺术创作、三维风景艺术创作、三维室内外设计、三维卡通形象艺术设计、NURBS艺术设计、Patch艺术设计、虚拟与现实艺术设计和材质编辑技术精粹九大部分组成。

本书把绘画艺术的技巧与三维制作的技巧巧妙地融合在一起，并以生动的故事加以贯穿，制作出一个个绝佳的原作品，使读者仿佛置身于美妙的虚拟三维世界之中。

本书所附光盘内容包括书中的实例模型、实例材质贴图和高精度实例图。

本书适合所有从事三维制作及影视、广告设计人员学习参考，同时也适合作为高等院校相关专业的师生自学、教学用书。

## <<3DS MAX宁静艺术>>

### 作者简介

Awang（王嫱），女，汉族。

生于1969年，中国成都人。

苏葆贞大师和赵蕴玉大师的女弟子。

1990年四川美术学院取得学士学位（中国画专业）。

1992年中国台湾艺术大学取得硕士学位（艺术设计专业）。

美国海外艺术家协会新加坡分会、新加坡艺术协会、中国台湾中华书画协会会员，

## &lt;&lt;3DS MAX宁静艺术&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 三维产品设计 11.1 初识三维——有趣的小产品 2 1.1.1 建模 3 1.1.2 材质编辑 17 1.1.3 建立摄像机 20 1.1.4 建立灯光 21 1.1.5 渲染着色 22 1.1.6 3DS MAX 的界面操作命令小结 24 1.2 新颖鸡蛋探测器 25 1.2.1 建模 26 1.2.2 建立摄像机 48 1.2.3 建立灯光 48 1.2.4 材质编辑 49 1.2.5 渲染着色 54 1.2.6 签署作品专利名 55 1.3 宫廷用具——精致的开酒器 56 1.3.1 建模 58 1.3.2 材质编辑 66 1.3.3 建立摄像机 76 1.3.4 建立灯光 77 1.3.5 渲染着色 79 第2章 三维艺术创作 81 2.1 烛光里的陶器 82 2.1.1 建模“蜡灯” 83 2.1.2 编辑“蜡灯”的材质 90 2.1.3 建模“陶罐” 93 2.1.4 编辑“罐”的材质 101 2.1.5 建模“长罐” 104 2.1.6 编辑“长罐”的材质 105 2.1.7 建模场景 106 2.2 浪漫之夜——优雅的琴声 109 2.2.1 建模“吉他” 109 2.2.2 编辑“吉他”的材质 125 2.2.3 “贝斯”的制作 133 第3章 三维风景艺术创作 137 3.1 晨曦——海景 138 3.1.1 建模“西班牙椅” 139 3.1.2 建模“平台” 150 3.1.3 建模“海面” 152 3.1.4 建模“远山” 152 3.1.5 材质编辑 153 3.1.6 贴图坐标 159 3.1.7 建立摄像机 160 3.1.8 建立灯光 161 3.1.9 渲染着色 162 3.2 海滨小道 163 3.2.1 建模 163 3.2.2 材质编辑 167 3.2.3 建立摄像机 171 3.2.4 建立灯光 173 3.2.5 建模“云雾” 176 3.2.6 渲染着色 178 第4章 三维室内外设计 179 4.1 海岛小屋 180 4.1.1 建模“主屋” 181 4.1.2 建模小屋环境 194 4.1.3 建立摄像机和灯光 196 4.1.4 材质编辑 196 4.1.5 渲染着色 205 4.2 海岛小屋——卧室 206 4.2.1 建模卧室空间 207 4.2.2 建模家具 213 4.2.3 建立灯光和摄像机 226 4.2.4 材质编辑 232 4.2.5 设置贴图坐标 237 4.2.6 渲染着色 238 4.2.7 环境后期合成 238 第5章 三维卡通形象艺术设计 243 5.1 Polygon再造卡通狗Snoopy 244 5.1.1 帽子的制作 246 5.1.2 头部的制作 248 5.1.3 耳朵的制作 251 5.1.4 上身的制作 252 5.1.5 衣服的制作 254 5.1.6 手的制作 256 5.1.7 领结的制作 257 5.1.8 小上衣的制作 258 5.1.9 下肢的制作 259 5.1.10 眼睛和嘴的制作 260 5.1.11 手提箱的制作 261 5.1.12 材质的制作 262 5.1.13 建立灯光和摄像机 267 5.2 卡通靴狗 268 5.2.1 建模“靴子” 268 5.2.2 “靴子”的材质ID制作 275 5.2.3 建模“小狗” 277 5.2.4 制作场景 282 5.2.5 ShapFur (毛发) 插件 284 5.2.6 制作毛发 285 5.3 鸟王 288 第6章 NURBS艺术设计 295 6.1 NURBS再造靓车 296 6.1.1 车身的制作 297 6.1.2 挡风玻璃的制作 310 6.1.3 车窗的制作 311 6.1.4 车胎位置的制作 312 6.1.5 转弯灯的制作 314 6.1.6 尾翼的制作 322 6.1.7 反光镜的制作 324 6.1.8 车轮的制作 328 6.2 材质的制作 340 6.3 材质ID的编辑 343 6.4 建立灯光和摄像机 344 第7章 Patch艺术设计 347 7.1 死亡阴影 348 7.1.1 盔甲的制作 349 7.1.2 盔甲的材质制作 363 7.1.3 头盔的制作 366 7.1.4 头盔的材质制作 378 7.1.5 古刀的制作 380 7.1.6 古刀的材质制作 387 7.2 场景的制作 390 第8章 虚拟与现实艺术设计 393 8.1 三维静态殿的外观 394 8.1.1 建模 395 8.1.2 建立灯光和摄像机 411 8.1.3 材质编辑 412 8.1.4 建模“主喷泉” 416 8.1.5 “喷泉”材质编辑 420 8.1.6 建模“环境雾” 421 8.2 三维静态内殿 422 8.2.1 建模 424 8.2.2 建立灯光和摄像机 434 8.2.3 材质编辑 435 8.2.4 设置贴图坐标 445 8.2.5 火的制作 448 8.2.6 渲染着色 448 第9章 材质编辑技术精粹 449 9.1 材质编辑 450 9.1.1 材质场景的建立 450 9.1.2 场景与材质编辑器 452 9.1.3 材质库的建立 457 9.2 材质编辑方式实例 460 9.2.1 Blend (混合) 材质制作方式 460 9.2.2 Double Sided (双面) 材质制作方式 466 9.2.3 Multi/Sub-Object (多重次物体) 材质制作方式 467 9.2.4 Top/Bottom (顶部/底部) 材质制作方式 469 9.2.5 Matter/Shadow (不可见/投影) 材质制作方式 471 9.2.6 Composite (合成) 材质制作方式 472 9.2.7 Raytrace (光线跟踪) 材质制作方式 474 9.3 实用材质编辑制作实例 476 9.3.1 金属材质制作 477 9.3.2 塑料材质制作 477 9.3.3 白石膏材质制作 478 9.3.4 大理石材质制作 479 9.3.5 木纹材质制作 479 9.3.6 玻璃材质制作 480 9.3.7 毛玻璃材质制作 481 9.3.8 镜面玻璃材质制作 482 9.3.9 皮革材质制作 483 9.3.10 发光材质制作 484 9.3.11 水材质制作 484 9.3.12 草坪材质制作 486 9.3.13 彩色瓷砖材质制作 487 9.4 高级材质编辑制作实例 489 9.4.1 陈旧材质制作 489 9.4.2 气泡材质制作 491 9.4.3 镜子材质制作 492 9.4.4 铁锈材质制作 493 附录 3DS MAX快捷键 497

<<3DS MAX宁静艺术>>

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>