

<<火星V.Softimage|3D 三维影>>

图书基本信息

书名：<<火星V.Softimage|3D 三维影视广告设计(1)>>

13位ISBN编号：9787900031037

10位ISBN编号：7900031030

出版时间：2000-01

出版时间：北京希望电子出版社

作者：王琦

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>

<<火星V.Softimage|3D 三维影>>

内容概要

内容简介

这是“火星”系列书中的一个最新作品。

Softimage3D是一套功能极其强大的三维动画制作软件，多年来一直是专业影视广告制作的主要工具，经典作品数不胜数。

新的3.8Sp2版和即将推出的Sumatra

更是加入了世界一流的渲染器MentalRay2.1，能够实现光能传递和焦散计算，渲染效果无与伦比。

本套教材根据作者多年编写动画教材的实践经验全新设计，将入门实例与实际应用相结合，把软件的主要功能

能结合到各个练习中。

读者在学习基本技能的同时，就会做出比较专业的作品，既能激发学习兴趣，又具有实用价值，每个练习都可以演变为一个专业广告。

全书分为上下两册，各配一张光盘，从基础知识入手，讲解了建模技术、材质技术、动画技术、环境和渲染、粒子和特效等，全部以实例方式进行教学。

实例在设计上以影视广告为主，包括片头、化妆品、饮料、酒、电器、家俱、卡通等，效果都具有专业广告设计的品质。

配套光盘提供了所有场景、模型、材质和贴图。

可以直接使用，加快制作速度。

在内容的编写上没有拘泥于一定的形式，而是以实际

应用为主，把贴图的扫描修饰、平面设计合成、非线性编辑合成、多个三维软件组合运用，甚至摄影布

光知识等融合在一起，涉及了Photoshop、Effect、AfterEffect、3DStudioMAX、Illustrator、AliasStudio等多个软件以及一些Softimage | 3D的重要插件。

书中每个练习都是作者经过精心设计的，将创意思路、制作过程、体会、技巧一股脑“端”给读者。

特别是书中配套光盘更是将范例中所涉及的所有素材倾情奉献，使各位在学习过程中能够随时调用进行分析、借鉴和欣赏，从而激发各位新的灵感，创造出更美好的作品。

“注重实用、活用，讲解细致，叙述清晰，实例精彩，体贴读者”是“火星”系列教材所遵循的一贯原则，希望每个三维爱好者都能将Softimage | 3D变为手中的如意画笔，去实现自己的美丽梦想。

本书不但是高等美术院校电脑美术专业和高校相关专业推荐的优秀教材，而且也是广大三维动画、影视广告制作、美术设计、多媒体制作人员优秀的自学读物和社会三维动画培训班的首选教材。

书籍目录

目录

绪论

1本书内容简介

2光盘使用方法

3三维网站介绍

第1章基本配置

1.1Softimage3D概论

1.2Softimage3D的用途

1.3Softimage3D的硬件配置

1.4Softimage | 3D的版本和安装

1.5系统安装方法

1.5.1安装中文版WindowsNTWorkstation4.0

1.5.2安装中文版MS WinNT4.0Service

Pack3

1.5.5安装显示卡驱动程序

第2章 基础知识

2.1界面布局

2.2基本制作流程

2.3文件结构

2.3.1数据库的建立

2.3.2数据库的结构

2.3.3场景的建立与保存

2.3.4场景的调用

2.3.5数据库的解除

2.4文件格式

2.4.1图像格式转换

2.4.2动画格式转换

2.4.3模型格式转换

2.5视图控制

2.5.1操纵视图

2.5.2操纵摄影机视图

2.5.3常用视图显示方式

2.5.4常用视图类型

第3章 建模技术

3.1标准几何体组合 - 静物素描

3.1.1建立方形地面

3.1.2建立圆锥体

3.1.3建立棱柱体

3.1.4移动位置

3.1.5定位摄影机

3.1.6建立倒角立方体

3.1.7建立圆环体

3.1.8建立球体

3.1.9设置聚光灯

3.1.10预视效果

- 3.1.11建立点光源
- 3.1.12制作反射地面材质
- 3.1.13预视和渲染
- 3.2挤压倒角 倒角文字
 - 3.2.1建立英文字形
 - 3.2.2制作厚度文字
 - 3.2.3制作圆倒角字
 - 3.2.4文字成组
 - 3.2.5最后效果
- 3.3轮廓倒角 - 倒角工件
 - 3.3.1精确绘制平面图
 - 3.3.2绘制圆形
 - 3.3.3绘制自由图形
 - 3.3.4转换表面和挖洞处理
 - 3.3.5编辑面
 - 3.3.6绘制贝兹轮廓线
 - 3.3.7制作轮廓倒角
 - 3.3.8反转表面法线
 - 3.3.9提取曲线双线勾边
 - 3.3.10绘制直倒角轮廓
 - 3.3.11制作直倒角
 - 3.3.12最后效果
- 3.4制作中文
 - 3.4.1Photoshop制作中文字图
 - 3.4.2描红勾线
 - 3.4.3制作挤压倒角字
 - 3.4.4自动跟踪
 - 3.4.5导入photoshop字形
 - 3.4.6制作轮廓倒角字
 - 3.4.7导入Illustrator字形
 - 3.4.8导入3ds文字模型
- 3.5旋转成型 - 甜牛奶
 - 3.5.1绘制瓶体粗轮廓线
 - 3.5.2瓶体旋转成型
 - 3.5.3增加凹槽细节
 - 3.5.4旋转成型制作瓶盖
 - 3.5.5制作标签和牛奶模型
 - 3.5.6设计材质
 - 3.5.7制作标签贴图
 - 3.5.8设置灯光
 - 3.5.9渲染图片
 - 3.5.10Photoshop后期合成加工
- 3.6蒙皮成型和布尔运算 - 洗面乳
 - 3.6.1绘制参考轮廓线
 - 3.6.2复制并修饰截面图形
 - 3.6.3蒙皮成型和关联修改
 - 3.6.4挤压瓶盖底座模型

- 3.6.5布尔运算切出凹槽
- 3.6.6挤压倒角瓶盖
- 3.6.7扫描加工纹理贴图
- 3.6.8制作瓶体纹理贴图材质
- 3.6.9制作瓶盖反射塑料材质
- 3.6.10设计灯光照明
- 3.6.11制作天空环境
- 3.6.12制作晶莹水泡
- 3.6.13双层封闭轮廓线的绘制
- 3.7导压和四边成型 - 沐浴露A
 - 3.7.1绘制截面椭圆
 - 3.7.2绘制侧面轮廓线
 - 3.7.3导压瓶体
 - 3.7.4绘制四边轮廓线
 - 3.7.5四边成型制作布帘
 - 3.7.6完成最后场景
- 3.8NURBS曲面建模 - 沐浴露B
 - 3.8.1剪切NURBS曲面
 - 3.8.2加点制作倒角凹槽
 - 3.8.3裁剪标签表面
 - 3.8.4表面挖洞处理
 - 3.8.5提取曲线和蒙皮处理
 - 3.8.6设计材质
- 3.9NURBS曲面建模 - 纯净水
 - 3.9.1旋转成型瓶体
 - 3.9.2剪切瓶体
 - 3.9.3扭点成型
 - 3.9.4融合曲面
 - 3.9.5编辑点制作弧形凹槽
 - 3.9.6提取曲线制作标签
 - 3.9.7阵列复制制作瓶盖
 - 3.9.8环境与灯光设置
 - 3.9.9设计材质
- 3.10NURBS曲面建模 - 卡通头像
 - 3.10.1制作头部外型
 - 3.10.2细化头部
 - 3.10.3细化嘴形
 - 3.10.4制作眼睛
 - 3.10.5挤压眼睛形状
 - 3.10.6制作鼻子
 - 3.10.7制作耳朵
 - 3.10.8制作舌头
 - 3.10.9制作牙齿
 - 3.10.10制作眉毛
 - 3.10.11材质设计
 - 3.10.12制作头发
- 3.11多边形和材质建模 - 桌面静物

- 3.11.1 建立烟灰缸基本模型.
- 3.11.2 圆化表面
- 3.11.3 制作冰块
- 3.11.4 制作玻璃花瓶
- 3.11.5 Displacement 凹凸花瓶表面
- 3.11.6 镂空贴图制作标牌
- 3.11.7 复制冰块和设置灯光
- 3.11.8 设计全部材质
- 3.12 变形球建模 - 玩具熊
- 3.12.1 建立熊头
- 3.12.2 制作耳朵
- 3.12.3 完成身体和四肢
- 3.12.4 制作眼睛和材质
- 3.12.5 制作水迹
- 3.13 建模综合训练 - 办公椅
- 3.13.1 制作五爪轮座.
- 3.13.2 制作滚轮
- 3.13.3 制作坐垫和靠垫
- 3.13.4 制作扶手与支架
- 3.13.5 设计灯光和场景
- 3.13.6 设计材质
- 3.14 建模综合训练 - 座钟.
- 3.14.1 建模
- 3.14.2 设计材质
- 3.14.3 布置灯光
- 3.14.4 布景
- 3.14.5 制作动画

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>