

<<三维空间艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<三维空间艺术设计>>

13位ISBN编号：9787302177524

10位ISBN编号：730217752X

出版时间：2008-12

出版时间：清华大学出版社

作者：周海清，周文明 主编

页数：152

字数：228000

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>

<<三维空间艺术设计>>

前言

随着科学技术的不断发展, 计算机设计正广泛应用于设计的各个行业, 使传统文化技术与工艺美术受到很大的冲击, 传统的各种手绘空间场景设计效果图及逐帧动漫场景图也不例外。

特别是随着动漫产业的快速发展, 三维空间场景和视频特技在影视制作中的应用日益广泛, 三维空间设计在动漫制作这个行业中的地位也越来越明显。

从早期虚拟和现实结合的《未来战士》、《泰坦尼克号》等影片, 发展到后来的纯三维技术制作的《恐龙》、《最终幻想》等, 其制作过程、场景、投资都越来越大。

计算机设计现已广泛应用于广告、影视、环境设计、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏、辅助教学等领域。

可以预见, 目前三维空间设计人才就业市场前景广阔。

3dsmax是目前制作三维动漫场景和三维空间艺术设计的一个主流软件, 也是目前使用最广泛的三维设计软件之一, 可充分发挥对称多处理器和任意网络渲染能力。

目前市场上常用的有三个版本, 分别是7.0版、8.0版和9.0版。

7.0版是一款比较普及的版本, 整个界面采用英文方式。

8.0版是经过长期努力汉化的比较优秀的版本。

9.0在功能上显得更加强大, 它将3dsmax的部分插件整合了进来, 在渲染器的改进上也有了很大的进步。

本书主要针对学习三维动漫场景设计及其他三维空间艺术设计的读者编写的, 以基本知识、基本技能学习和实例相结合。

本书共分为6章, 通过基本知识和多个具体的例子, 对三维空间场景的基础造型、三维空间的材质设置、三维空间的灯光设置、摄像机的应用基础、三维空间场景的渲染输出及三维空间实战练习进行了讲授与实践演练, 以便达到知识的掌握与应用技能的提高。

本书作者长期从事计算机艺术设计教育与研究工作, 有丰富的计算机艺术设计及制作的经验和深厚的艺术功底, 从艺术设计的角度来探讨三维动漫场景设计及其他三维空间艺术设计的方法及制作技巧。

希望读者在学习本书以后, 对三维空间场景设计及制作方法能够熟练掌握, 并能举一反三地应用于实际工作中, 设计出自己创新的三维空间场景作品。

由于作者学识局限, 本书之中浅陋之见和不当之处在所难免, 只是希望它能起到抛砖引玉的作用。

祈请广大同仁不吝赐教, 提出宝贵意见。

本书为湖南省教育科学“十一·五”规划课题(立项号 K06CZC032)研究项目。

<<三维空间艺术设计>>

内容概要

本书以最新的3ds max软件为对象，对计算机三维空间场景的设计与制作进行了全面的讲解，按照三维空间场景的基础建模、材质设置、灯光设置、摄像机应用、渲染输出由浅入深地进行了全面学习，同时还提供了三维空间实用案例的详细讲解，几乎包括了日常设计与制作三维空间场景所需要的全部知识点和制作技能。

本书不但可以作为高等院校动漫相关专业学生的教材，也特别适合于三维动漫场景设计、建筑领域三维空间设计、室内外装饰效果图设计及环境规划三维空间设计的设计师，同时也可作为培训教材。

<<三维空间艺术设计>>

书籍目录

第1章 三维空间场景基础造型 1.1 空间场景风格 1.2 3ds max界面介绍 1.3 创建面板 1.4 修改面板 1.5 复合对象面板 1.6 几种重要的三维空间建立技巧第2章 三维空间的材质设置 2.1 材质基础介绍 2.2 材质面板介绍 2.3 基本材质应用 2.4 高级贴图材质应用——双面材质 2.5 高级贴图材质应用——混合材质 2.6 高级贴图材质应用——多维材质 2.7 高级贴图材质应用——合成材质 2.8 贴图坐标的应用第3章 三维空间的灯光设置 3.1 灯光基础 3.2 创建灯光 3.3 灯光排除 3.4 灯光衰减 3.5 投影参数的修改 3.6 灯光特效第4章 摄影机应用基础 4.1 创建摄像机 4.2 3ds max中两种摄像机的创建及设置 4.3 编辑摄像机 4.4 景深 4.5 运动模糊第5章 三维空间场景的渲染输出 5.1 渲染设置 5.2 动态着色 5.3 特效第6章 三维空间实战练习 6.1 制作场景模型 6.2 对场景模型指定材质 6.3 为场景设置灯光 6.4 为场景设置摄像机 6.5 场景渲染

<<三维空间艺术设计>>

章节摘录

第1章 三维空间场景基础造型 1.1 空间场景风格 动画中的场景即主体所处的环境，包括背景（内景和外景）和道具（场景中的物体）。

场景既是衬托主体、展现内容不可缺少的要素，又是营造气氛、增强艺术效果和感染力、吸引观众注意的有效手段。

一部动画采用什么样的场景设计风格，对全片最终风格有着决定性的作用。

设计之初，每个导演和设计师都会考虑该动画的风格。

风格的确立有两种基本依据： （1）剧本本身的内容和题材。

（2）主创人员和投资商的审美取向。

两者中起决定作用的是剧情故事，也就是常说的“内容决定形式”，形式要为题材和故事服务。

动画场景的样式因题材的多样而丰富多彩，大体可分为以下几种风格。

写实风格：写实风格就是对客观现实的记录和再现，符合人们日常心理、生理习惯的相对的真实。

装饰风格：装饰风格就是将生活中物象的自然形体和复杂的颜色，进行一定的概括和规则化、秩序化。

幻想风格：幻想风格就是非现实的，超乎人们日常生活的常规视觉与想象的场景。

综合风格：综合风格就是把任意两种或两种以上的风格综合运用到同一个场景空间中。

1.2 3ds max界面介绍 打开3ds max以后，面板设置如图1-1所示。

1.2.1 菜单栏 主菜单位于屏幕最上方，提供了命令选择，它的形状和Windows菜单相似。

主菜单上共有15个菜单项，分别介绍如下。

File（文件）：用于对文件的打开、存储、打印、输入和输出不同格式的其他三维存档格式，以及动画的摘要信息、参数变量等命令的应用。

Edit（编辑）：用于对象的复制、删除、选定、临时保存、调出等功能。

Tools（工具）：包括常用的各种制作工具。

一般从工具栏直接进行工具的调用。

<<三维空间艺术设计>>

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>