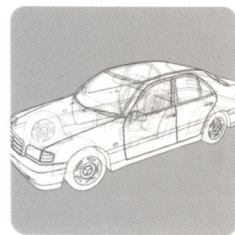
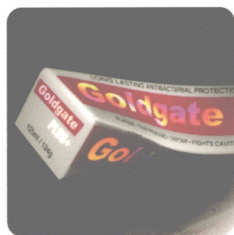
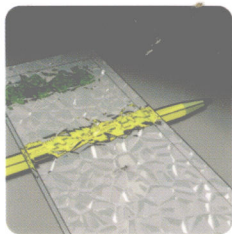
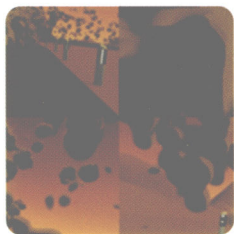
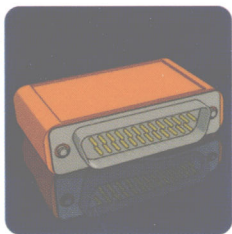
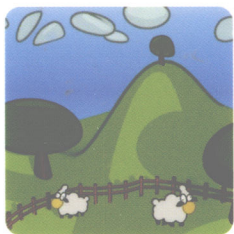


精选3ds Max七大功能强劲的特效插件，高效辅助完成各种影视经典特效。
 案例精彩纷呈，充分展现3ds Max精湛的渲染功能，震撼你的视觉。
 光盘内含书中实例素材。

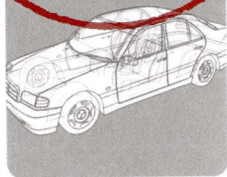
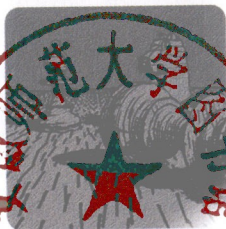
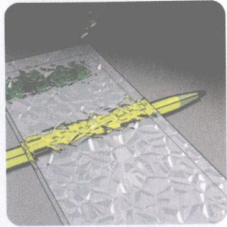
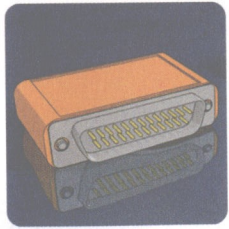


3ds max

渲染特效经典

陈 淇 编著

中国铁道出版社
 CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



清风E坊 陈淇 编著

3ds max

渲染特效经典

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书主要是讲解 3ds max 特效插件在影视以及其他 CG 特效中的应用的教材。对时下最为实用且效果独特、技术先进的 3ds max 特效插件的使用方法做了十分详细的介绍及实例讲解。

全书共分为 7 章,第 1 章讲解 AfterBurn 3.2 烟火特效,主要是用于影视特效当中的爆炸场景的特效渲染。第 2 章讲解 pyrocluster 3.0 烟云特效,这一特效插件同样是在影视特效中极为重要且实用的特效渲染。第 3 章~第 6 章分别详细地讲解了 finalToon 终极卡通、CartoonReyes 卡通大师、NPR1Reyes 油画大师、Pencil+ 铅笔画大师,这些反真实的渲染特效插件可以极大地丰富影视以及 CG 制作行业的视觉效果。第 7 章讲解了 Diffractor 光学衍射特效插件。

本书是作者多年实际工作经验以及学习经验的总结,对广大从事影视广告、游戏设计、建筑效果和产品设计行业中 CG 特效表现的从业人员具有较好的实际指导意义,同时也适合各培训机构作为培训教材使用。

图书在版编目(CIP)数据

3ds max 渲染特效经典 / 陈淇编著. —北京: 中国铁道出版社, 2006. 11

(3D 影视动画设计经典系列)

ISBN 978-7-113-07180-6

I. 3... II. 陈... III. 三维—动画—图形软件, 3D
S MAX—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 142334 号

书 名: 3ds max 渲染特效经典

作 者: 陈 淇

出版发行: 中国铁道出版社 (100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟 张雁芳

责任编辑: 张雁芳 郑 楠

封面设计: 赵 迟

责任校对: 刘彦会

印 刷: 北京精彩雅恒印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 17.5 彩插: 4 字数: 412 千

版 本: 2007 年 5 月第 1 版 2007 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1~5 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-07180-6/TP · 2163

定 价: 45.00 元 (附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 请与本社计算机图书批销部调换。

3ds max

高级程序贴图的艺术

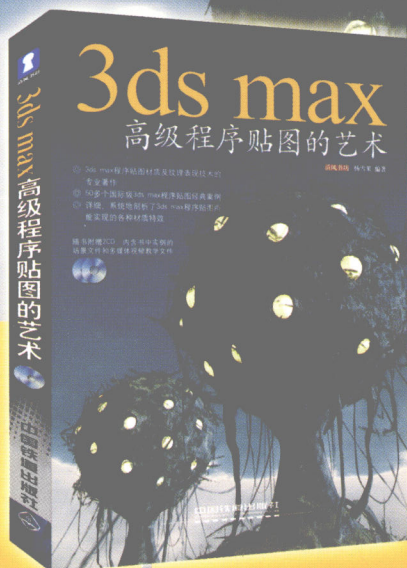


一本让人叹为观止的3ds max贴图艺术力作

一本全面展现了3ds max程序贴图精髓的宝典

一本真正深入浅出的3ds max贴图技术手册

一本能激发3ds max创作热情的好书

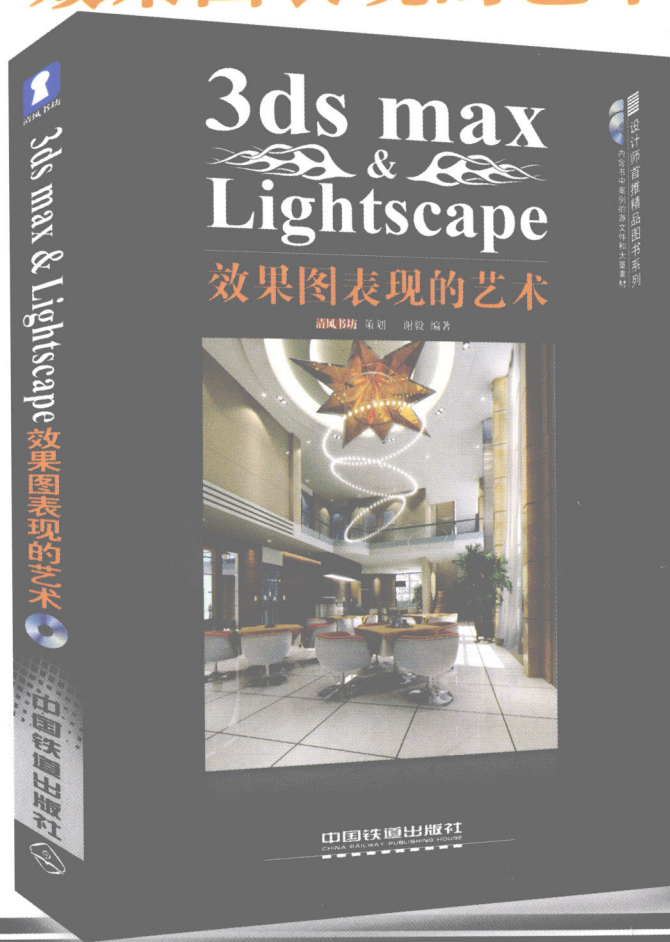


本书由国内知名 3ds max 专家倾力编著。主要讲解 3ds max 程序贴图材质及纹理表现技术。通过 50 多个顶级的 3ds max 程序贴图经典案例，为读者详细、系统并毫无保留地剖析了 3ds max 程序贴图所能实现的各种材质效果。还针对传统 3ds max 材质贴图在动画制作中常见的图像像素渲染失真、内存占用量大等问题，提供了完美的解决方案。

3ds max & Lightscape

设计师首推精品图书系列

效果图表现的艺术



- 精选7个有代表性的案例，
全面介绍了日光、各类室内灯光的表现手法，
指导读者根据不同的居室风格需求，调整灯光的效果。
- 随书附送双CD，提供所有实例素材。
赠送近800幅2006年欧美时尚经典室内设计图片。

①



火球飞落

②



卡通扬尘

3

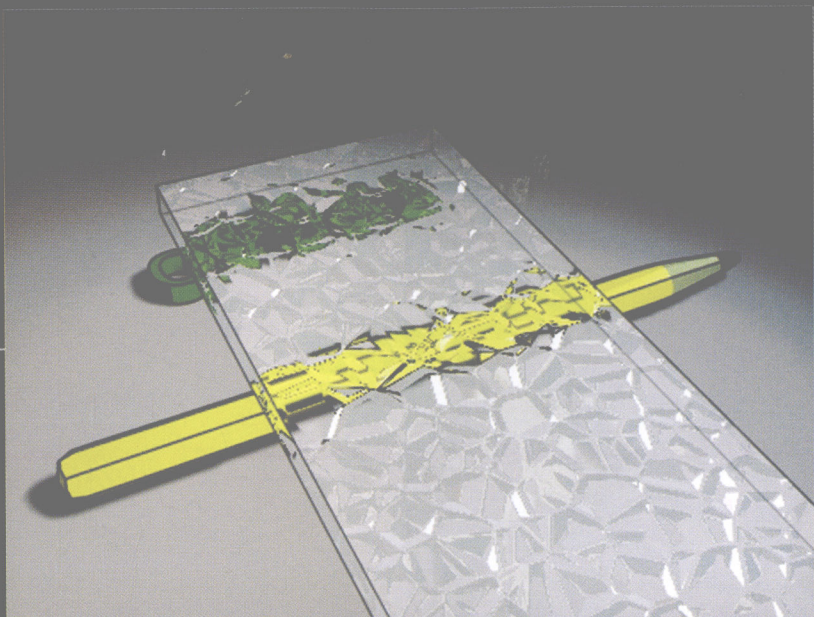
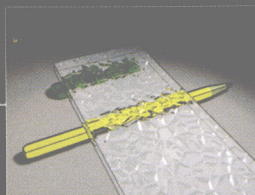


超级火山——烟雾效果

4



油井燃烧

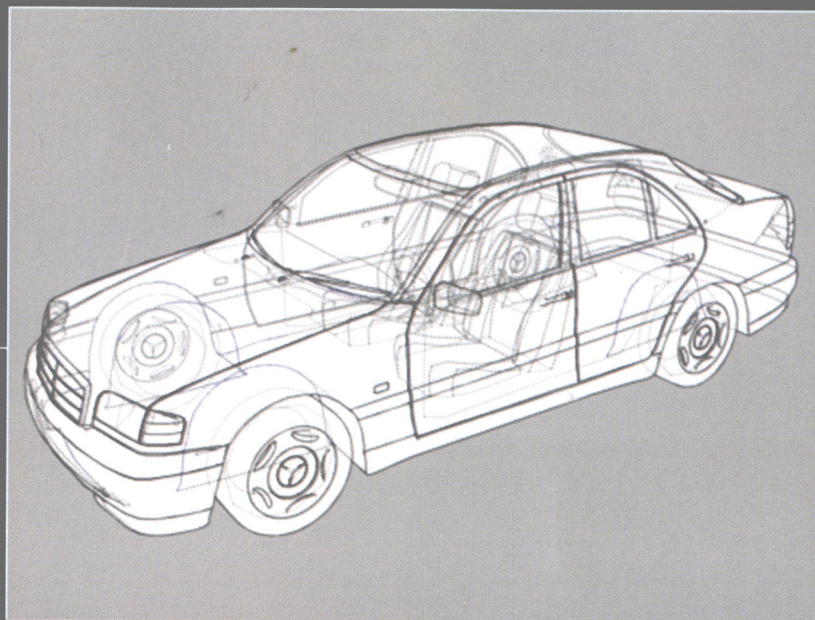
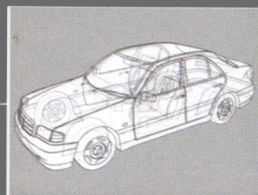


文字和铅笔——折射



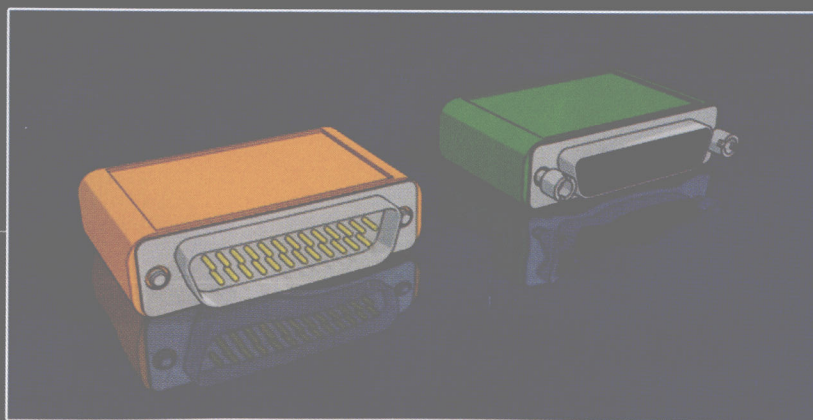
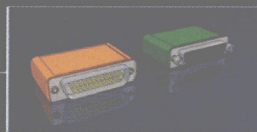
国际象棋——钢笔画

7

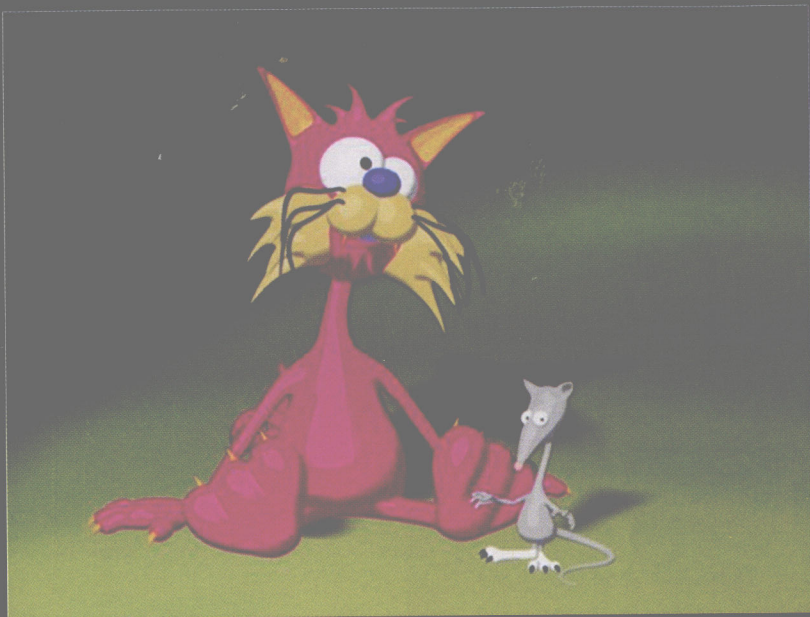


汽车工程图

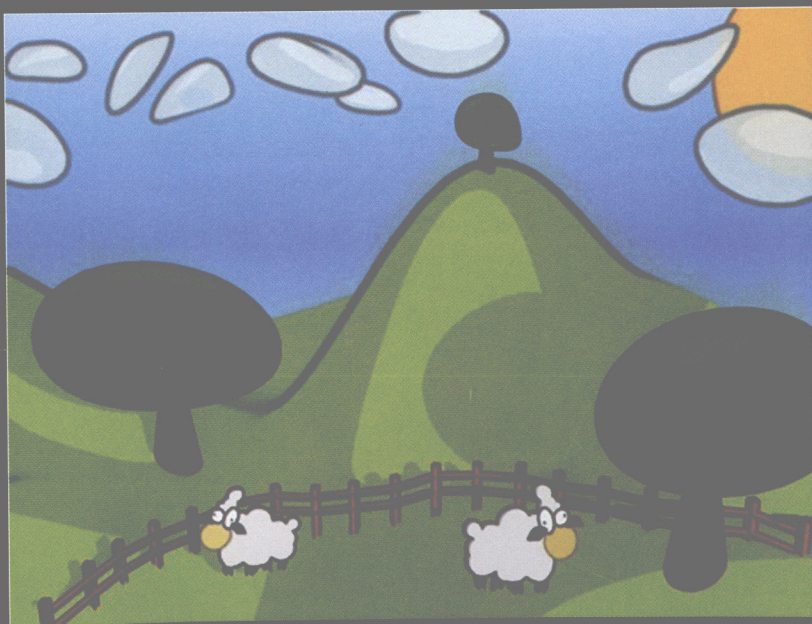
8



插头和插座——反射

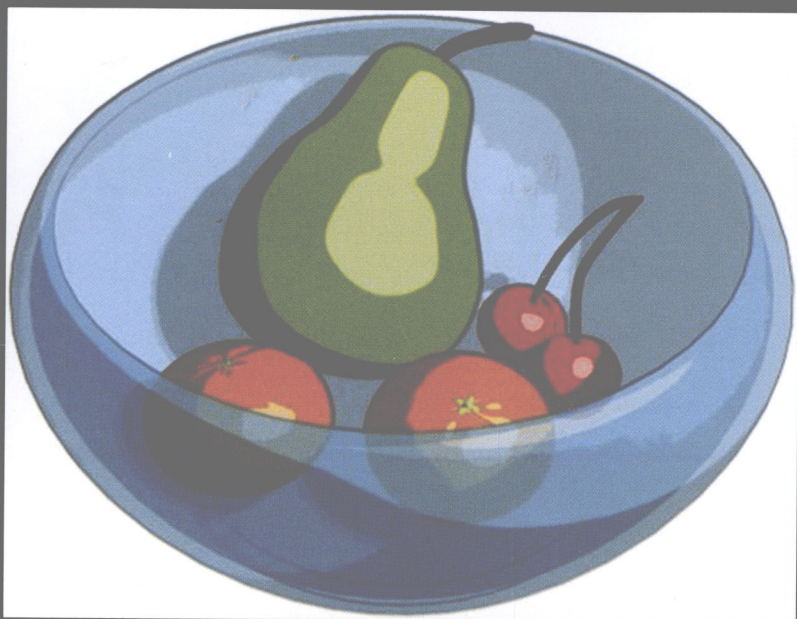
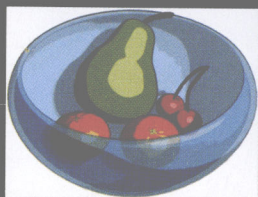


猫和老鼠



卡通牧场

11

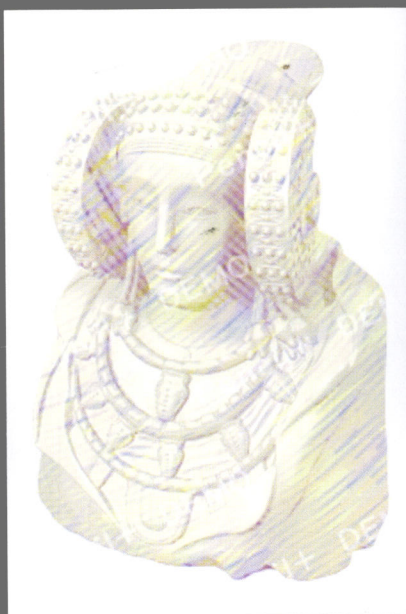
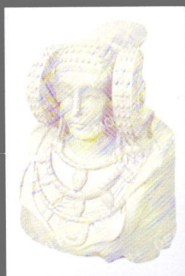


卡通果盘

12



静物——油画



雕像——彩色铅笔画



玻璃酒杯

15



好奇的乔治猴——2D卡通

16



宝石戒指

无论是在影视广告、游戏开发这些需要制作大量特效的领域，还是在产品设计、建筑动画这些需要独特效果的行业，3ds max 及其插件都被广泛地应用，以制作出优秀的作品。相信大家看过年初的美国惊险动作片《绝密飞行》后，一定会对其中令人窒息的精彩空战记忆犹新，本书中 AfterBurn 烟火特效会很好地诠释其制作过程中最重要的特效部分。另外，对喜欢看灾难片的朋友来说，《超级火山》中岩浆四溅、浓烟升腾的场面一定令你震撼，PyroCluster 烟云特效会告诉你这些滚滚浓烟是如何被制作表现出来的。

让我们了解一个重要的概念——插件。它的英文名称为 plugin，是软件的一种特殊附属产物，对软件的功能进行补充和增强，借助软件平台完成特殊的效果。插件的特点是功能专一、使用简便、效果独特。对于开放型的大型软件 3ds max 来说，插件是其必不可少的组成部分，因为它自身功能的限制必须借助插件去创造更优秀的作品。

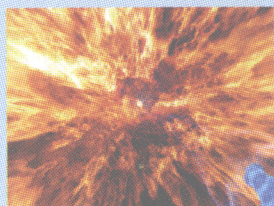
3ds max 的插件可谓多如牛毛，其中 Digimation 和 Cebas 开发的系列插件无论是功能效果，还是使用性能上都是出类拔萃的，如本书中讲解的由 Digimation 公司开发的 Diffractor 光学衍射插件，由 Cebas 公司开发的 pyrocluster 烟云特效插件和 finalToon 终极卡通插件。此外，其他一些开发公司为满足 3ds max 用户的特殊需要开发了诸多效果独特的插件，如本书中讲解的 Sitni Sati 公司开发的 AfterBurn 烟火特效插件，Reyes 系列插件中的 CartoonReyes 卡通大师和 NPR1Reyes 油画大师，日本 PSOFT 公司开发的 Pencil+ 铅笔画插件等。

正是由于 3ds max 插件的多样性和复杂性，使编者有了动力去撰写本书，为迫切需要使用插件的专业 CG 人士和初学者提供翔实的学习资料。在平时的学习和工作中，编者随时留意插件的最新信息并第一时间得到相应资源以便进行资料整理和实践制作，最终总结出了众多插件的使用心得，现从中挑选出一些效果独特、技术先进的插件，结合编者多年总结的经验和实际工作中遇到的问题完成了本书，希望对广大 CG 专业人员和爱好者以及对 3ds max 插件有着浓厚兴趣的朋友们有所裨益。也欢迎大家到清风书坊网站 www.cgren.con.cn 与我们共同讨论。

陈 淇

2007 年 4 月

第1章 AfterBurn 3.2 烟火特效



1.1 AfterBurn 3.2 简介	2
1.2 AfterBurn 3.2 参数解析	2
1.2.1 AfterBurn 大气效果	2
1.2.2 AfterBurn 视频合成效果	25
1.2.3 AfterBurn Daemons [AfterBurn 工作台]	26
1.2.4 AfterBurn 与粒子系统的整合	32
1.2.5 AfterBurn 其他重要知识	34
1.3 AfterBurn 3.2 实践应用	38
1.3.1 入门篇	38
1.3.2 提高篇	41
1.3.3 终结篇	52

第2章 pyrocluster 3.0 烟云特效



2.1 pyrocluster 3.0 简介	60
2.2 pyrocluster 3.0 参数解析	60
2.2.1 pyrocluster 大气控制卷展栏	60
2.2.2 Illumination [照明] 卷展栏	64
2.2.3 Shapes [形态] 卷展栏	68
2.2.4 Noise [噪波] 卷展栏	69
2.2.5 Forces [力场] 卷展栏	70
2.2.6 GBuffer Channels [图像缓冲通道] 卷展栏	71
2.2.7 pyrocluster Effect Editor [效果编辑器]	71
2.2.8 pyrocluster mixer [混合器]	73

2.3 pyrocluster 3.0 实践应用	74
2.3.1 入门篇	74
2.3.2 提高篇	87
2.3.3 终结篇	100

Chapter

3

第3章 finalToon 终极卡通



3.1 finalToon 简介	108
3.2 finalToon 参数解析	108
3.2.1 finalToon 渲染效果	108
3.2.2 finalToon 线条编辑器	112
3.2.3 finalToon 材质	121
3.2.4 finalToon 纹理贴图	126
3.2.5 finalToon 渲染元素	131
3.2.6 finalToon Material Converter [材质转换器]	
应用	132
3.2.7 Field-Renderer [场渲染器]	133
3.3 finalToon 实践应用	133
3.3.1 入门篇	133
3.3.2 提高篇	144
3.3.3 终结篇	150

Chapter

4

第4章 CartoonReyes 卡通大师

4.1 CartoonReyes 简介	156
---------------------	-----



4.2	CartoonReyes 参数解析	157
4.2.1	Cartoon Renderer [卡通渲染器]	157
4.2.2	Cartoon Material [卡通材质]	159
4.2.3	Cartoon Fix Material [卡通固定材质]	162
4.3	CartoonReyes 实践应用	163
4.3.1	入门篇	163
4.3.2	提高篇	167
4.3.3	终结篇	173

Chapter

5

第5章 NPR1Reyes 油画大师



5.1	NPR1Reyes 简介	180
5.2	NPR1Reyes 参数解析	181
5.2.1	NPR 渲染器	181
5.2.2	NPR 渲染特效	181
5.3	NPR1Reyes 实践应用	187
5.3.1	入门篇	187
5.3.2	提高篇	196
5.3.3	终结篇	204

Chapter

6

第6章 Pencil+ 铅笔画大师

6.1	Pencil+ 简介	216
6.2	Pencil+ 参数解析	216
6.2.1	Pencil+ 材质	216