第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay印象 影视场 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay印象 影视场景表现艺术>>

13位ISBN编号：9787115211750

10位ISBN编号：7115211752

出版时间：2009-10

出版时间：人民邮电

作者：张宇宣

页数：308

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

CG是Computer Graphics（计算机图形）的缩写，其核心意思为“图形”。
随着科技的不断发展，CG包含的内容也越来越多，但是依然没有超出“图形”这个核心意思。
随着计算机的不断普及，电影中用到的CG技术也越来越多。
在影视制作领域，制片人通过实际拍摄与CG技术相结合的方式，营造出气势宏大的电影场面，比如大家都很喜欢的好莱坞大片《魔戒》、《星球大战》等；另外也可以完全使用CG技术来承担电影制作的全部工作，比如大家熟悉的《怪物史瑞克》、《狮子王》等。
而在游戏制作领域，CG技术承担了全部的工作，游戏场景、角色与动画等都是通过CG技术来完成的。
基于CG技术的重要性，同时也为了满足广大读者的学习要求，成都时代印象文化传播有限公司精心策划并推出了本书，重点介绍了如何使用CG技术来创建令人不可思议的影视场景，同时笔者也把多年的创作经验表达出来，奉献给读者。
本书由知名CG艺术家张宇宣先生编写，从准备编写工作到最后出版本书，他付出了很多心血，在此表示感谢。
全书分为7章，各章主要内容分别简介如下。
第1章主要介绍CG技术在影视制作领域的应用情况。
第2章主要介绍在CG创作中常用的一些特效与材质，比如雾效、光效、破旧材质、柔体、植被等。
第3章以个奇幻而温馨的卡通电影场景为例，介绍了如何使用TreeStorm插件来创建植物模型，同时还重点介绍了如何使用灯光来营造场景的气氛。
第4章以一个大型的唐城为例，介绍了色彩的把握技巧，异形模型的创建方法以及如何使用截屏方式来绘制贴图。
第5章以一个大型的港口为例，介绍了草图的设计方法，山地模型的创建技巧以及海水和山体材质的制作方法。
第6章以一个非常宏大的影视场景为例，介绍了多边形建模和分层渲染技法。
第7章以一个远古的影视场景为例，介绍了如何使用Forest Pack Pro群集插件创建山林模型、单体模型的分层渲染技法，以及2D素材和3D素材的合成方法。
本书安排了全程视频教学，读者可以先看教学视频，然后进入案例教学部分。
另外，本书还精心准备了5个课后练习场景，读者学习完本书内容后，可以根据所学知识来制作出令人羡慕的影视作品。

内容概要

本书是一本讲解用3ds Max、VRay实现影视场景表现艺术的书。
全书共分7章，第1章主要介绍CG技术在影视制作领域的应用情况；第2章主要介绍在CG创作中常用的一些特效与材质，比如雾效、光效、破旧材质、柔体、植被等；第3-7章用5个极具代表性的影视场景来讲解不同影视效果的创作技法。
书中全部实例对3ds Max版本要求为3ds Max 2008以上，渲染器要求位VRay 1.5 RC5版本。
本书内容丰富，结构清晰，讲解由浅入深、循序渐进，涵盖面广，细节描述清晰细致。
本书附带1张DVD多媒体教学光盘，内容包括本书所有案例的贴图、素材、效果图、源文件和教学录像。
本书适合广大CG爱好者，以及想从事CG影视场景表现工作的初、中级读者阅读。

作者简介

张宇宣:网名：Skyist国内知名CG创作人。
活跃于三维游戏制作、三维CG领域，参与过多部动画短片制作，并兼职3dsMax讲师。
主要获奖项有：SIGGF{APH美国计算机图形图像协会奖；Aniwow中国国际大学生动画节白杨奖；CC；GF：图形图像中国节入围奖等。
CG作品多次入选CGTaIk网站四星级，CGA rt等国内著名CG杂志做过专访并刊载过其作品。

书籍目录

Chapter 01 CG技术概述 1.1 CG技术与影视场景的关系 1.1.1 CG场景在影视创作中的应用 1.1.2 当今CG电影的概况 1.1.3 一些大型CG电影的介绍 1.《史前一万年》 2.《亚瑟和他的迷你王国》 3.《潘神的迷宫》 4.《黄金罗盘》 1.2 CG场景的制作流程 1.2.1 场景构图 1. 分割线构图 2. 中轴线构图 3. 对角线构图 4. 三角构图 5. 环形构图 1.2.2 场景建模 1.2.3 材质表现 1.2.4 场景中的光与影 1. Standard（标准）灯光 2. Photometric（光度学）灯光 3. VRayLight（VRay灯光） 1.2.5 渲染 1.2.6 后期处理 Chapter 02 如何表现CG场景中的环境和特效 2.1 雾效 2.1.1 雾效参数面板 2.1.2 典型实例——制作雾效 2.2 体积光 2.2.1 体积光参数面板 2.2.2 典型实例——制作体积光效 2.3 破旧材质 2.3.1 VRayDirt（污垢）材质 2.3.2 典型实例——制作混合材质 2.4 Reactor（动力学）的应用 2.4.1 动力学的基本概念 2.4.2 典型实例——布料动力学的模拟计算 2.5 VRayFur（毛发）系统制作草地 2.5.1 VRayFur（毛发）参数 2.5.2 典型实例——利用VRayFur（毛发）系统制作草地 Chapter 03 木屋小房 3.1 场景构思 3.2 场景建模 3.2.1 创建小木屋模型 1. 创建房体 2. 创建棱柱 3. 创建房顶 3.2.2 用TreeStorm创建树模型 3.2.3 创建配景模型 ……Chapter 04 唐城 Chapter 05 港口黄昏 Chapter 06 大地之灯 Chapter 07 远祖归来

章节摘录

插图：Chapter 01 CG技术概述　1.1 CG技术与影视场景的关系1.1.1 CG场景在影视创作中的应用CG场景的创作一直都是影视领域的重要组成部分，本书通过对5个影视作品的全面剖析来讲解如何营造大型CG场景的全过程，如图1-1所示。
在本书中，全部的大型案例都从全景构思开始，然后进行全程讲解，并且在其中融入了大量的操作技巧，将影视场景的创作思路和方法毫无保留地呈现给读者。
影视创作是一门视觉艺术，而图像是其中最主要的表现元素，在电影诞生以后的很长一段时间里，摄影机是获取画面的唯一途径。
一部电影的图像和声音由摄影机和录音机进行记录，然后在后期处理中剪辑合成在很长的时间里，即使是奇思妙想的科幻场景，也只是利用了模型特技、洗印合成或电子特技等手段来制作，能实现的不过是真实场景的简单变形和移位等。
数字技术的出现为电影的制作提供了全新的手段，CG技术的应用大大提高了电影制作的效率和灵活性，并且为电影艺术提供了全新的创作空间，而摄像机在CG场景中的使用也为我们提供了更多的视觉奇观。
“使用CG技术制作的电影将取代传统拍摄电影”这种说法在20世纪末被提出时，立即遭到了猛烈的抨击，虽然这种说法过于偏激，但无可否认现代电影已经越来越多地运用了CG技术。
自20世纪80年代以来，好莱坞电影经历了一次历史性的变革——从“叙事的电影”转向了“景观的电影”，尤其是用数字技术营造出来的视觉奇观，几乎成了好莱坞这些年占领全球市场的制胜法宝。
CG数字技术（包括虚拟影像合成技术和数字合成技术）破天荒地将许多原来表现不了的题材变成了可能，它所带来的无限可能性不仅推动了剧情的发展，还促使导演将更加天马行空的想象力搬上了银幕，更为重要的是，它为好莱坞的电影公司带来了不计其数的财富。

编辑推荐

《印象3ds max/Vray影视场景表现艺术》由人民邮电出版社出版。

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