

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，渲染器要求为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CGTalk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 |
| VRayLight (VRay灯光) | 1.2.5 渲染 | 1.2.6 后期处理 | 2. Photometric (光度学) 灯光 | 3. V-RayLight (VRay灯光) | 1.2.5 渲染 |
| 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 |
| 2.3.1 V-RayDirt (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 V-RayFur (毛发) 系统制作草地 |
| 2.5.1 V-RayFur (毛发) 参数 | 2.5.2 典型实例——利用V-RayFur (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 |
| 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>