

<<3ds Max灯光与摄像机>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max灯光与摄像机>>

13位ISBN编号：9787541032233

10位ISBN编号：7541032239

出版时间：2007-8

出版时间：四川美术

作者：王嫱，[法]詹尼弗

页数：144

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>

<<3ds Max灯光与摄像机>>

前言

当前，快速发展的数字艺术、CG技术与我国相对滞后的影视动画、动漫、游戏行业现状的差距；美国、日本、韩国动漫产业成为其国民经济重要支柱的现实；在国内，共和国的同龄人对上世纪《大闹天宫》等中国动画片的美好记忆与当代中国青少年伴随着国外卡通形象成长的现实反差；改革开放以来，中国高速发展的具有中国特色的社会主义市场经济对培育新的经济增长点的要求等等。这一切，都将我国影视动画、动漫、游戏产业必须快速、高效发展的课题摆在了我们面前。

从1994年我国为发展动漫产业提出的“5515”工程到进入新的世纪，其缓慢、曲折的发展历程长达14年；而日益绚丽多彩的数字艺术对动漫产业的现代化的要求；人们日益增长的物质文化需求对我们动漫产业所形成的巨大市场空间；历史上曾辉煌于世界的“中国气派”的民族艺术，如何在今天再现其文化内涵的现代魅力等等，更将对动漫产业人才的需求摆在了我们面前。

人才是事业、产业发展的原动力，是发展的根本。而我国动漫产业与所需人才的数量、质量上的差距，已成为动漫产业发展的“瓶颈”，培养造就大批新型数字艺术家、动漫游戏专业工作者，已是当前最急迫的任务。人才需求的现状，直接催生了近年来我国动画教育的蓬勃发展。国内有关大学及社会各类培训班的动画类招生人数，每年均呈快速递增的趋势。而这一切，对动漫各专业教育的课程设置、教材编写也提出了更高的要求。

策划于我国西部软件、数字娱乐之都的《新世纪高等院校影视动画、游戏教材》，特邀国内外具有丰富教学经验，关注各国动漫、数字娱乐最新发展的教授、教育专家，有长期动画制作经验和具有社会影响的数字艺术家共同编撰。

此系列教材立足于中国动漫游戏产业及教育现状，致力于将中国民族文化的内涵与来自国外的教学理念相结合，将CG技术与视觉艺术相结合，体现新型的“双轨”教育思想。

在编撰中，注重教育的科学、连续、系统性，注重对学习者基本专业技能和艺术修养的训练。

系列教材的撰写科目，以教育部规定的及全国各院校实际开设的专业基础课和技术课为主，包括1~4年級的影视动画艺术原创、CG技术的各种基础专业及技法训练、理论知识，共近30多个科目。系列教材的思路：注重理论与实例的融会贯通，图文并茂、循序渐进、重点突出。

以最新的实例、最新的资讯、最简洁的方式使学习者获得知识。

在3ds Max和Maya两套教材中，根据各校的教学软件不同，以高等教育中不同年級的課程定位，设定了基础、技能、创作教学三个阶段。

基础教学的中心要点：全面学习3ds Max与Maya软件的各项功能。

技能教学的中心要点：掌握3ds Max与Maya各项技术制作方法，全面学习更深层次的3ds Max与Maya技术制作。

创作教学以创作为蓝本，综合性讲解3ds Max与Maya的创作流程，以技术、技巧和艺术性的综合指导，开发学习者的三维动画创新思维，使学习者能系统地完成三维动画创作。

还设置了国外艺术家讲座，通过欣赏艺术家的原创作品，艺术家自己谈三维艺术创作的心得，然后再学习他们的制作技法，在非常专业的引导下激发学生激情，开阔学生视野。

此系列教材本着培养造就新型数字艺术创作者，振兴我国动漫游戏产业的美好愿望，从总体策划到收集信息、整理资料、作者撰写、编辑出版，现已历时两年。

整个出版工程，凝聚了许多专家学者的心血，体现了中国动画人对中国动画教育和动漫产业的执着信念和热情。

我真诚地感谢这套诞生于中国西部，具有中国特色的数字艺术高等教材的每位工作人员。

同时，由于编写出版的时间紧迫及整个工作的复杂性，教材中存在的问题和纰漏，恳请同行、专家的指正、完善。

<<3ds Max灯光与摄像机>>

内容概要

近年来在不同设计领域以及产品开发中，3ds Max的灯光简易表现能力以及各种实用插件的快捷性，越来越多的被各个产业所接受。

《3ds Max灯光与摄像机》针对实际运用出发，切实地讲解了灯光与摄像机在该软件中的强大魅力。

书中列举了常用的几种灯光，以实例分析讲解了每个灯光在不同场景中、在物体真实表现及层次堆积上发挥的重要作用。

讲述了常用灯光在建筑环境方面以及单一物体表现上不同属性的调整.灯光的灵活配合在实际运用于每个场景物体中产生的独特表现力。

针对不同光源，配合灯光编辑的交互性在不同项目上的运用。

详细地讲解了灯光与场景的密切联系。

摄像机的实用架设技术.是展示物体、烘托环境的重要的组成部分。

《3ds Max灯光与摄像机》分析了不同镜头中不同场景里.摄像机架设以及摄像机动画的设置。

详细讲述了摄像机以不同镜头角度、运动轨迹、完美表现物体的最关键的架设办法。

通过对《3ds Max灯光与摄像机》的学习，能够使你在以后实际项目的运用以及创造领域里，发挥出你在灯光表现与镜头架设中特有的个性与魅力！

<<3ds Max灯光与摄像机>>

作者简介

王嫱 (Awang) , 生于1969年中国成都 ; 1990年毕业于四川美术学院获学士学位 (中国画专业) ; 1992年毕业于台湾艺术大学获硕士学位 (艺术设计专业) ; 1992年任教于新加坡拉萨尔一新航艺术学院 ; 1995年创办Awang设计工作室 ; 1996年创办Awang美术电脑学校 ; 2003年任教于 (中国) 电子科技大学 , 聘为教授。

国内出版的专著 : 《3ds Max宁静艺术》 《3ds Max动感风云》 《Maya宁静艺术》
《Maya动感风云》 《Softimage宁静艺术》 《Softimage动感风云》 詹尼弗·米勒 (Jennifer Miller) , (詹尼弗·米勒) , 生于1968年10月。

国家 : French (法国) 语言 : 英语和法语 任职于 : LaSalleS Inter-Dec college in Montreal

<<3ds Max灯光与摄像机>>

书籍目录

第一部分 基础教学第一章 灯光基础第一节 灯光第二节 使用灯光第三节 标准灯光第四节 光度学灯光第五节 【公用照明】卷展栏第六节 标准灯光和其他卷展栏第七节 光度学灯光的其他卷展栏第八节 特定阴影类型的卷展栏第二章 摄像机基础第一节 使用摄像机第二节 多重过滤渲染效果第三节 【摄像机匹配】工具第四节 两点透视第二部分 技能教学第三章 照明与全局照明第一节 照明简介第二节 高级照明和全局照明第三部分 创作教学第四章 灯光实例制作第一节 创造一个局部的照明环境第二节 阳光投射环境第四部分 国外艺术家讲座第五章 作品欣赏第六章 艺术家技法讲解

<<3ds Max灯光与摄像机>>

章节摘录

当对于远距衰减设置【使用】时，在其源处的灯光使用由其颜色和倍增控件指定的值。当从源处的灯光到【开始】指定的距离处仍然保留该值，然后在【结束】指定的距离处，该值减为0。

当对于近距衰减设置【使用】时，从D到【开始】指定的距离处，仍然保留该灯光值，从【开始】到【结束】指定的距离，其值增加。

除了【结束】之外，颜色和倍增控件指定的值仍然保留该灯光，除非远距衰减也处于活动状态。例如，将衰减添加到场景中，如图1-6-2所示。

警告：不可以设置近距衰减和远距衰减距离，否则他们将互相覆盖。

【衰退】控件是使灯光淡出的另一种方法。

技巧灯光衰减时，近距表面上的灯光可能过亮，或者远距表面上的灯光可能过暗。

如果在渲染中查看该效果，曝光控件有助于纠正该问题。

它将（模拟）物理场景的动态范围调整为更大，将显示动态范围调整为更小。

【强度 / 颜色 / 衰减】卷展栏，如图1-6-3所示。

倍增——将灯光的功率放大一个正或负的量。

例如，如果将倍增设置为2，灯光将亮两倍。

对于在场景中，减除灯光和有选择地放置暗区域，倍增也非常有用。

默认设置为1.0。

使用该参数增加强度，可以使颜色看起来有【烧坏】的效果。

它也可以生成颜色，该颜色不可用于视频中。

通常，将【倍增】设置为其默认值1.0特殊效果和特殊情况除外。

高【倍增】值会冲蚀颜色。

例如，如果将聚光灯设置为红色，之后将其【倍增】增加到10，则在聚光区中的灯光为白色，并且只有在衰减区域的灯光为红色，其中并没有应用【倍增】。

负的【倍增】值导致【黑色灯光】，即灯光使对象变暗，而不是使对象变亮。

色样——显示灯光的颜色。

单击色样，将显示颜色选择器，用于选择灯光的颜色。

【衰退】组 【衰退】是使远处灯光强度减小的另一种方法。

类型——选择要使用的衰退类型。

有三种类型可选择。

无——不应用衰退。

从其源到无穷大灯光，仍然保持全部强度，除非启用远距衰减。

反向——应用反向衰退。

公式亮度为 R_0 / R ，其中 R_0 为灯光的径向源，如果不使用衰减，为灯光的【近距结束】值。

如果不使用衰减， R 与 R_0 为照明曲面的径向距离。

平方反比——应用平方反比衰退。

该公式为 $(R_0, R)^2$ 。

实际上这是灯光的【真实】衰退，但在计算机图形中，可能很难查找，这是光度学灯光使用的衰退公式。

衰退开始的点取决于是否使用衰减： A.如果不使用衰减，则光源处开始衰退。

B.使用近距衰减，则从近距结束位置开始衰退。

建立开始点之后，衰退遵循其公式到无穷大，或直到灯光本身由【远距结束】距离切除。

换句话说，【近距结束】和【远距结束】不成比例，将会影响衰退灯光的明显坡度。

<<3ds Max灯光与摄像机>>

编辑推荐

《3dsMax灯光与摄像机》解析3dsMax常用灯光，在不同场景中对物体的真实表现及层次堆积上的重要作用，摄像机以不同镜头角度，运动轨迹完美表现，物体运动的视觉效果，使你发挥灯光在表现，与视觉中特有的个性与魅力，是相关专业学生CG工作者的必备用书。

《3dsMax灯光与摄像机》是影视动画专业技术制作教材之一，本教材是针对各大专院校影视动画专业的必修课而写作的，本教材由三大单元构成——基础教学、技能教学、制作流程单元，而三大单元又以小单元的方式讲解。

每个单元教学都严格制定了学时可供课时安排。

<<3ds Max灯光与摄像机>>

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>