第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max/VRay变形金刚影视效 >

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay变形金刚影视效果制作技法>>

13位ISBN编号：9787122117366

10位ISBN编号：7122117367

出版时间：2011-9-20

出版时间：化学工业出版社;

作者：高渊

页数：375

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

变形金刚特效理念在国内广告、影视、动漫等诸多行业全面开花。
随着电影《变形金刚·月黑之时》的上映，国外先进的技术和崭新的创作理念再次带给了全球观众一场视觉盛宴，更把全球的三维动画技术带上了一个新的高峰。
结合工业造型的厚重与力量，附加眼花缭乱、动人心魄的变形特效，变形金刚在今天已经不是一部简单的动画或者电影，它已经成为一个时代的标志和里程碑。
在国内CG行业蓬勃发展的今天，无数人期待着用自己的双手创作属于自己的变形金刚，用非凡的技艺构建属于自己的视效殿堂。
笔者曾多次独立制作国内和国际知名品牌的变形金刚影视广告，对原创变形金刚具有丰富的经验与独特的见解。
书中细致讲解了变形金刚角色及场景的建模、灯光、材质、角色绑定、动画、渲染、后期合成、视频输出的完整过程。
涉及的内容和知识点非常丰富，涵盖了工业造型、角色设计、角色动画、变形动画、后期特效等方面。
读者能够通过本书了解变形金刚的制作思路及技巧，创作出属于自己的变形金刚。
希望读者朋友能够主动学习三维技术，借鉴成熟的原创作品，把生活中观察、积累到的元素合理应用到创作中去。
三维创作需要全身心地投入，需要不断地摸索、研究和总结经验，举一反三，活学活用才能取得好的学习效果。
本书大部分内容涉及比较高级的三维创作方法，适合有一定三维创作基础的读者学习。
在学习过程中不要急躁，部分章节中的关键步骤需要仔细研究，反复试验，并配合光盘中的教学视频进行学习。
感谢本书的图书策划张予、版式设计师贾斌、封面设计师梁翰博等诸位好友的大力支持和帮助！
感谢站酷网、ACTOYS模玩网对本书的支持和推荐，感谢本书的参编丁健，同时，在本书的编写过程中也得到鲍元清、王田田、尤理、赵海权、王崴、武玥、高杰梅、于东梅、张学生、刘海营、韩化冰、刘金峰、刘彩霞、刘海孝、赵令中、李洁、刘婷、刘小婷、孟庆根、高红梅、梁新浦、逄海杰、张暖、冀宏超、赵禄、吕超、吴浩、苏刘杰、彭坚、胡晓峰、梁翰博、贺超、王磊、梁茜、刘玮、胡亚军、苏煜、羡学强、曾鹏、林必富、贺欣、叶祺立、陈伟杰、王敬、张爽、催飞乐、靳李莉、李铮、陈忠、李建宇、丁萍等的热心帮助，在此一并表示感谢。
衷心希望读者通过阅读本书，能够学习到变形金刚的创作方法和思路，并结合自己的实践，创作出令人惊叹的原创作品，呈现于中国的CG舞台！
本书是作者多年三维工作经验的总结，其中涉及很多自行研发的方法和技巧，如果有描述不当的地方，还望广大读者多提宝贵意见。
我们期待和您的交流。

内容概要

本书在第1版的基础上对内容进行了重新组织和编写，在保留核心内容的基础上增加了“终结者”、“擎天柱”的制作方法与思路，以及使用“魔方碎片”制作模型的方法与思路，以开拓视野，并从更深层次提升读者的三维创作水平。
在本书的最后，作者将多年创作的变形金刚作品进行了整理及重新渲染，以高清大图的形式为广大变形金刚发烧友展现了炫酷的变形世界，进一步提升了本书的欣赏和收藏价值。

通过阅读本书，您可以详细了解电影版变形金刚、高精度场景、写实风格CG角色的创作方法和技巧，包括三维动画的前期创作、多边形建模、VRay渲染器的使用、场景制作、变形动画制作及后期合成、剪辑、配音的全部过程。
作者根据自己多年的变形金刚创作经验，总结了变形金刚影视效果创作中的诸多要点和难点，将创作构思和制作技巧完美结合，以帮助读者轻松完成自身能力的飞跃，创作出属于自己的变形金刚和场景！

随书光盘中附赠了本书主要实例的角色模型、场景模型、贴图、后期制作文件及渲染生成的动画序列，为了使读者对制作过程有一个直观的了解，还提供了部分重点章节内容的视频教学文件，全面提升读者的学习效率。

本书讲解通俗易懂，内容实用、指导性强，适合变形金刚创作发烧友及三维创作爱好者和从业人员阅读，也可作为各大中专院校及培训机构三维设计课程的教材和教学参考书。

作者简介

高渊：狂热的变形金刚爱好者，高级三维动画师，多年从事三维领域的技术研究与管理工作，积累了丰富的三维影视动画制作经验，曾任水晶石影视部项目经理兼导演一职，作为高级培训师多次为大专院校及企业提供培训指导，为奔驰、尼桑、诺基亚、鑫源摩托等致命企业制作了多部三维广告宣传片，并在中央电视台及其他媒体播出。

张全然：狂热的变形金刚爱好者，多年从事三维领域制作与管理工作，具有扎实的美术基础及丰富的三维影视动画制作经验，曾任水晶石影视部高级模型师、项目经理，参与过多部三维广告宣传片的制作。

书籍目录

第1章 重要知识点概述
1.1 3ds Max软件应用
1.1.1 工业类模型制作
1.1.2 高品质场景制作
1.1.3 变形金刚角色的变形动画
1.1.4 使用VRay渲染高品质图像效果
1.1.5 文字变形效果制作
1.1.6 后期合成及动画输出
1.2 原创设计经验浅析
1.2.1 变形金刚角色
1.2.2 变形金刚场景
第2章 变形金刚影视级角色制作
2.1 原创角色的前期准备
2.1.1 设计角色
2.1.2 手绘角色设定稿
2.2 变形金刚模型制作
2.2.1 角色头部模型制作
2.2.2 角色身体模型制作
2.2.3 角色手臂模型制作
2.2.4 角色腿部模型制作
2.3 变形金刚汽车外壳制作
2.3.1 身体车外壳制作
2.3.2 手臂车外壳制作
2.3.3 腿部车外壳制作
2.4 变形金刚骨骼绑定
2.4.1 为模型绑定骨骼
2.4.2 调整模型动作
2.5 变形金刚汽车形态材质、灯光、渲染制作
2.5.1 场景制作
2.5.2 摄影机制作
2.5.3 灯光和材质制作
2.5.4 使用VRay渲染车形态效果
2.5.5 使用Photoshop进行后期合成
2.6 变形金刚人形态材质、灯光、渲染制作
2.6.1 场景制作
2.6.2 摄影机制作
2.6.3 灯光制作
2.6.4 材质制作
2.6.5 使用VRay渲染人形态效果
2.6.6 使用Photoshop进行后期合成
第3章 变形金刚影视级场景制作
3.1 原创场景的前期准备
3.1.1 场景图片收集
3.1.2 贴图文件收集
3.1.3 模型文件收集

3.1.4 软件及插件的准备
3.2 场景局部建筑模型制作
3.2.1 酒吧建筑制作过程
3.2.2 外置楼梯建筑制作
3.3 场景细节模型材质贴图制作
3.3.1 路面材质制作
3.3.2 消防栓材质制作
3.4 场景优化
3.4.1 模型面数优化
3.4.2 模型物体个数优化
3.5 场景布局
3.5.1 按照镜头布局
3.5.2 小品模型布局
3.6 使用VRay渲染器渲染场景
3.6.1 摄影机制作
3.6.2 灯光制作
3.6.3 场景渲染
3.7 使用combustion制作场景后期合成效果
3.7.1 combustion软件介绍
3.7.2 使用combustion进行后期合成
3.8 场景与角色合并
第4章 变形金刚影视级动画制作
4.1 原创动画的前期准备
4.1.1 策划
4.1.2 设置动画镜头
4.2 汽车形态摄影机动画制作
4.2.1 摄影机制作
4.2.2 动画制作
4.3 变形动画制作
4.3.1 变形原理解析
4.3.2 机器人形态对位汽车形态
4.3.3 按照变形结构拆分模型
4.3.4 使用Biped骨骼创建角色动作
4.3.5 变形动画的摄影机设置
4.3.6 变形动画的制作过程详解
4.4 使用VRay渲染器渲染变形动画
4.4.1 灯光和反光板制作
4.4.2 VRay动画渲染
4.4.3 动画输出
4.5 后期制作
4.5.1 使用combustion进行动画后期合成
4.5.2 使用combustion输出视频文件
4.5.3 Premiere软件介绍
4.5.4 使用Premiere合成音乐和音效
4.5.5 使用Premiere输出视频成片
第5章 致命机器：终结者的制作方法与思路
第6章 80后的记忆：擎天柱的制作方法与思路

第7章 使用“魔方碎片”制作模型的方法与思路
第8章 作品赏析

编辑推荐

高渊、张全然曾多次独立制作国内和国际知名品牌的变形金刚影视广告，对原创变形金刚具有丰富的经验与独特的见解。
《极速创建(附光盘3ds Max/VRay变形金刚影视效果制作技法第2版)》中细致讲解了变形金刚角色及场景的建模、灯光、材质、角色绑定、动画、渲染、后期合成、视频输出的完整过程。
涉及的内容和知识点非常丰富，涵盖了工业造型、角色设计、角色动画、变形动画、后期特效等方面。
读者能够通过本书了解变形金刚的制作思路及技巧，创作出属于自己的变形金刚。

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