

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：9787122057976

10位ISBN编号：7122057976

出版时间：2009-7

出版单位：化学工业出版社

作者：高渊，张全然 编著

页数：445

字数：640000

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

好莱坞的电影特效制作对三维动画的影响非常深远。

在一定层面上也代表了行业内三维动画的顶级效果。

真实的照片级画面更是征服了全世界的观众，以之为代表的电影《变形金刚》就是一部华丽而震撼的视效大餐。

影片首先引入了一个令全球观众为之疯狂的题材，将变形金刚重新设计，并用高科技的手段与我们的真实世界进行合成，完美再现了变形金刚在现实世界中的效果。

影片不仅在各大影院获得票房满堂彩，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，它已经成为了一个时代的标志和里程碑。

在三维动画盛行的今天，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。

放眼国内，随着个人电脑软件和硬件的发展，三维动画创作已经逐渐取代了传统的二维手绘方式，成为了新的视觉影像主流。

国内动画市场人才缺口逐年扩大，更多的爱好者跻身到这个行列。

由于三维软件的学习对硬件和软件的要求相对简单，因此更多的人可以通过自学来掌握软件的操作，并通过互联网和全世界的爱好者们进行学习交流。

本书献给所有热爱变形金刚、热爱三维创作的朋友。

书中涉及到的内容和知识点非常丰富，覆盖了工业造型、角色设计、角色动画、变形动画、后期特效等方面。

力求使读者能够通过本书了解变形金刚的制作幕后，创作出属于自己的变形金刚！

通过本书的学习，笔者希望读者能够了解和掌握实用、先进的技术。

除了熟练运用软件之外，还能学习和了解相关的美术知识、影视知识等，把生活中观察积累到的元素合理应用到创作中去。

我们鼓励原创，在学习了他人先进的技术和设计思路的同时，要主动地去研发、创作，通过借鉴和学习，创作出属于自己的作品来。

内容概要

本书献给所有热爱三维创作、热爱变形金刚及工业造型设计的朋友！

通过本书，您将详细了解到电影版变形金刚、动画版变形金刚、变形文字的制作方法技巧。

书中详细讲解了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、变形动画制作以及后期合成、剪辑的全部过程。

作者通过多年的工作经验总结，分析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，使读者在轻松的状态下完成自身能力的飞跃，创作出属于自己的变形金刚！

随书光盘中包含了全书所有实例的角色模型、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。

本书实例精美、图文并茂，可帮助具有一定3ds Max软件使用基础的用户提高实际应用能力，同时也可供从事三维造型、工业设计、影视动画设计的人士参考以及变形金刚爱好者收藏。

作者简介

姓名：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、鑫源摩托等知名企业制作了多部三维广

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 变形金刚动画版角色制作 5.1
 玩具制作的前期准备 5.1.1 资料收集与整理 5.1.2 平面图分析 5.2 玩具模型制作 5.2.1 准备
 工作 5.2.2 制作模型 5.3 材质、灯光、渲染制作 5.3.1 材质制作 5.3.2 灯光制作 5.3.3
 使用VRay渲染玩具效果 5.3.4 使用Photoshop后期合成 5.4 变形金刚玩具骨骼绑定 5.4.1 骨骼
 制作 5.4.2 骨骼绑定 5.5 变形动画制作 5.5.1 关键帧制作 5.5.2 变形动画的制作过程详解
 5.6 使用After Effects进行后期颜色调节 5.6.1 导入序列 5.6.2 创建工作区 5.6.3 渲染输出
 第6章 影视级变形文字及动画制作 6.1 变形文字动画原理解析 6.2 变形文字动画制作 6.2.1 模型
 拆分制作 6.2.2 导入素材处理 6.2.3 动画效果制作 6.2.4 生成动画预演 6.3 渲染与输出
 6.3.1 材质制作 6.3.2 灯光制作 6.3.3 使用VRay渲染变形文字效果 6.3.4 渲染输出 6.4 后
 期制作 6.4.1 使用combustion进行后期制作 6.4.2 使用After Effects输出视频 附录

章节摘录

插图：第1章 重要知识点概述1.1 3ds Max软件应用3ds Max是Autodesk公司旗下Discreet公司开发的三维动画软件。

它适用于广告设计、动画设计、产品造型设计、建筑设计领域。

本书全部教学内容都是使用3ds Max2009来完成的。

3ds Max 2009是一个功能全面的三维建模、动画、渲染和视觉特效制作软件，广泛应用于三维游戏以及电影和视频制作。

它能够快速高效地生成逼真的角色、绚丽的CG特效和令人瞩目的环境效果。

Autodesk 公司将3ds Max 2009分割成两个产品线：用于游戏以及影视制作的3dsMax 2009 Entertainment和用于建筑设计、工业设计以及视觉效果制作的3ds Max Design2009。

两个版本都会提供与新版渲染单元的协同功能，以及同其他产品的整合功能，并附加高效率的动画和贴图工具。

其中，3ds Max Design 2009包含了3ds Max 2009 Entertainment所提供的所有特性，还提供了新的曝光技术（Exposuretechnology）来模拟和分析阳光、天空和人工光源等，并通过了LEED 8.1工业标准认证。

3ds Max 2009 Entertainment包含一组新的渲染工具集来统一复杂的工作流程，提供一个专业材质库来模拟现实的物理属性，还有多项增强的骨骼部分、新的uv编辑系统。

新提供的场景识别和载入技术将改进并增强软件内部同Revit Architecture 2009的协同性。

1.1.1 工业类模型制作目前，在全球范围内，工业及产品设计已经形成了一个很大的体系，并且正向着多元化、科技化、智能化、产量化、信息化的方向发展。

随着种类繁多的产品不断推向市场，相关宣传及广告作品的需求也随之增加，同时也带动了服务行业的繁荣，三维动画设计也是业内的重要组成部分。

.....

编辑推荐

带给读者极具震撼的视觉感觉，轻松打造属于自己的变形金刚。

《3ds Max/VRay变形金刚影视效果制作技法》献给所有热爱变形金刚，热爱三维创作的朋友！

采用由浅入深的教学方法，无论基础如何都可以轻松学习。

作者多年积累的经验之谈，带您揭开变形金刚的制作奥秘。

大量精美震撼的教程实例，给您带来变形金刚的视觉盛宴。

请跟随《3ds Max/VRay变形金刚影视效果制作技法》一起打造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>