

<<国外写实动画场景制作与渲染>>

图书基本信息

书名：<<国外写实动画场景制作与渲染>>

13位ISBN编号：9787560176840

10位ISBN编号：7560176844

出版时间：2011-9

出版时间：吉林大学出版社

作者：陈永华 编

页数：339

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>

## <<国外写实动画场景制作与渲染>>

### 内容概要

本书由多年从事国外动画场景项目制作的，3D动画艺术家编写  
全面结合美术基础知识讲解3D场景空间制作与渲染  
由浅深入的讲解了VRay 2.0渲染器的基础知识，并通过10多个经典案例进行深入学习  
多达13个室外动画场景空间镜头的制作与讲解，深入学习了高质理场景的制作与渲染技术  
通过8个案例，由浅深入的学习了照片级室内场景渲染技术

## <<国外写实动画场景制作与渲染>>

### 作者简介

陈永华(Edward  
chen)。

3D动画制作资深人士，多年从事国外大型项目制作(包括动画电影的场景制作及管理)。

对写实类动画场景制作有着丰富的工作经验：对场景的制作和光影渲染有着极为深刻的见解，以及对画面有着较强的把控能力。

## <<国外写实动画场景制作与渲染>>

### 书籍目录

#### 第一章 美术基础学

##### 第一节 明暗知识

- 一、认识素描中的明暗
- 二、光照方式
- 三、阴影
- 四、光线细节质感上的变化(退晕)
- 五、光线的相互反射变化(漫反射 / 反光)

##### 第二节 构图

- 一、对称平衡
- 二、黄金分割构图
- 三、重复对比
- 四、对角线构图
- 五、利用环境来衬托主体
- 六、垂直线构图
- 七、环形构图
- 八、统一中求变化
- 九、注重主体的突出

##### 第三节 透视

- 一、透视的基本原理

.....

#### 第二章 VRay起步与提高

#### 第三章 场景动画制作与渲染

#### 第四章 室内场景空间渲染

章节摘录

版权页：插图：物体在受光线照明后，会出现亮面、灰面、暗面等明暗变化，这就是我们在学习美术中常说的三大面；在三大面中又可根据受光的强弱不同，将它们共细分为五个调子：即亮面、灰面、明暗交界线、反光、投影。

这是物体直接受光照的部分，也是物体受光线照明条件最好的区域，该部分为最亮的区域。

灰面是物体受到光线照明的侧面的部分，也称为半受面，与亮部及暗部相连接，是从受光部向暗部过渡的区域。

灰面的明暗层次最为丰富。

由于色阶过渡的微妙变化，因此看起来比较难分辨。

在表现这部分的层次时，必须反复和暗部、明部及其他层次进行比较。

同时灰面也是最能体现出物体本身的材质质感。

在实际工作中，如果我们能比较好的表达出这一光影的层次感，那么物体也会表现出比较丰富的层次感。

明暗交界线处在物体受光部和背光部交界处，它跟物体的自身形体也有一定的关系。

这一部分，既不受光线直接照明，又很少受到反光的影响。

但是，因为光源角度的变化和周围环境光反射的相互影响，明暗交界线也往往产生相应的变化。

一般情况下，明暗交界线处在物体的边缘，与轮廓线相吻合，因此轮廓线的变化也就显得复杂多样，在逆光的情况下，明暗交界线可以很好的反映出对象物体的体积和形态变化。

因此在实际工作中，在对一些产品造形的渲染中，如果需要表现也该物体的形态，我们可以使用一个最亮的灯光为背光，来照明物体的轮廓，使用一个侧光源来照明物体；最后再使用一个最暗的灯光为环境光的，三点灯光布光方法。

## <<国外写实动画场景制作与渲染>>

### 编辑推荐

《国外写实动画场景制作与渲染》由吉林大学出版社出版。

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>