**题目：基于RWing渲染器的三维城市场景材质制作和渲染**

**1．题目要求：**

以“CG绘小康”为主题，用Maya作为制作平台，通过大赛主办方提供的三维城市场景（仅提供城市几何模型），通过主办方提供的Rwing渲染器，为城市场景添加灯光、材质、模型动画、镜头动画等，并渲染出一个不少于3分钟的CG动画作品。作品视觉效果要求主题突出，形式新颖，可通过不同光影效果展现我国城市蓬勃发展现状。

**2．具体要求：**

（1）作品必须基于主办方提供的城市场景，该场景是山东潍坊城市规划的场景模型，参赛者围绕潍坊的历史文脉、城市发展与建设展开制作，可以在原城市场景的基础上增加部分角色、动画等。参赛作者不得使用网上下载或者自行制作的其他城市场景模型作为输入。

（2）作品必须采用RWing渲染器进行渲染，材质和灯光均需要基于主办方提供的Rwing for Maya插件进行制作。参赛者不得使用其他商用渲染器（如Vray, Arnold等）进行制作。

（3）作品中必须包含城市的全景镜头，体现出城市规模，以及蓬勃发展的现状。

（4）推荐参赛者渲染并制作立体视觉短片。

（5）参赛者可以自行选择为渲染作品添加后期（不做硬性要求）。

（6）提交作品包括：场景以及所有素材源文件，3分钟以内4K分辨率CG动画短片。

（7）潍坊城市场景模型、Rwing渲染器软件、Rwing渲染器使用说明等相关文件从如下地址下载：https://pan.baidu.com/s/1lDzyBLo9\_DZBrjVyEzabYg 提取码：2xjj

RWing渲染器使用视频教程：<https://www.bilibili.com/video/BV12J411S7eH/>