

<<水晶石影视后期精粹>>

图书基本信息

书名：<<水晶石影视后期精粹>>

13位ISBN编号：9787121155116

10位ISBN编号：7121155117

出版时间：2012-2

出版时间：电子工业出版社

作者：水晶石教育

页数：304

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>

## <<水晶石影视后期精粹>>

### 内容概要

本书由水晶石教育学院编著，是由珍贵的水晶石教育内部培训资料整理而成的教材。秉承水晶石教育“实战教学、实用教学、实时教学”的理念，本书主要通过实际项目案例讲解运用Maya2011软件进行影视后期渲染的方法和技巧。

本书共8章，以理论加案例教学的方式进行讲解，通过案例制作的讲解来强化软件的操作技巧。第1章 材质灯光基础、第2章 布光方法与Maya灯光应用、第3章 光照模型与材质、第4章 纹理及贴图制作、第5章 高级渲染应用、第6章 超常规材质与光照、第7章 渲染设置及分层渲染、第8章 影视后期渲染综合案例。

本书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，更有水晶石教育学院老师精选的部分案例视频及操作素材在“帮我学”网站上供读者观摩。

## <<水晶石影视后期精粹>>

### 书籍目录

#### 第1章 材质灯光基础

##### 1.1 材质基础

- 1.1.1 材质相关概念
- 1.1.2 Hypershade ( 超级材质编辑器 )
- 1.1.3 Common Material Attributes ( 通用材质属性 )
- 1.1.4 其它材质及属性
- 1.1.5 Ramp ( 渐变 ) 纹理
- 1.1.6 2d Texture Placement
- 1.1.7 Color Balance ( 颜色平衡 )

##### 1.2 灯光基础操作

- 1.2.1 创建灯光
- 1.2.2 添加阴影

##### 1.3 桌布的制作——材质灯光综合应用

- 1.3.1 案例概述
- 1.3.2 制作步骤

##### 1.4 本章小结

#### 第2章 布光方法与Maya灯光应用

##### 2.1 了解光线

##### 2.2 设计光线及布光基础

- 2.2.1 三点布光初解
- 2.2.2 三点布光方法
- 2.2.3 直射光与散射光
- 2.2.4 光比
- 2.2.5 光与色的一般变化规律
- 2.2.6 色彩的冷暖关系
- 2.2.7 色彩的空间透视

##### 2.3 Maya灯光类型和属性

- 2.3.1 Maya灯光类型
- 2.3.2 Maya灯光属性
- 2.3.3 Shadows ( 灯光阴影 )

##### 2.4 本章小结

#### 第3章 光照模型与材质

##### 3.1 材质对光线的反应——dgs\_material

- 3.1.1 小熊场景—dgs\_material属性
- 3.1.2 小闹钟场景—dgs\_material的应用

##### 3.2 FG和HDRI的应用

- 3.2.1 游乐园场景
- 3.2.2 吃豆人场景
- 3.2.3 手机场景——HDRI与FG的应用
- 3.2.4 天光与FG的综合应用
- 3.2.5 HDRI的制作

##### 3.3 本章小结

#### 第4章 纹理及贴图制作

##### 4.1 纹理与贴图在生产流程中的要求

##### 4.2 了解Maya的纹理

## <<水晶石影视后期精粹>>

- 4.2.1 Normal (常规) 投影方式
  - 4.2.2 As projection (投影方式)
  - 4.3 程序纹理与文件纹理
    - 4.3.1 2D程序纹理——Ramp (渐变) 纹理的使用
    - 4.3.2 File文件纹理的应用
    - 4.3.3 纹理的混合
    - 4.3.4 使用程序纹理与文件纹理的混合
    - 4.3.5 NURBS的UV贴图和Polygon (多边形) 的不同之处
  - 4.4 UV编辑
    - 4.4.1 UV的概念
    - 4.4.2 多边形的UV编辑
    - 4.4.3 UV检测纹理的应用
    - 4.4.4 多边形的UV映射方式
    - 4.4.5 UV Texture Editor (UV纹理编辑器) 的使用
    - 4.4.6 Subdivision (细分表面) 的UV编辑
    - 4.4.7 UV编辑的注意事项
    - 4.4.8 多边形UV的转换与传递
  - 4.5 牌坊贴图
    - 4.5.1 案例概述
    - 4.5.2 制作步骤
  - 4.6 本章小结
- 第5章 高级渲染应用
- 5.1 混合材质应用
    - 5.1.1 蜡烛案例——BlendColors (颜色混合) 节点
    - 5.1.2 马灯案例——BlendColors (颜色混合) 节点
    - 5.1.3 小结
  - 5.2 Mental Ray渲染质量的参数设置
    - 5.2.1 Mental Ray 渲染质量的参数设置
    - 5.2.2 Mental Ray渲染质量的综合练习
    - 5.2.3 小结
  - 5.3 Global Illumination (全局照明)
    - 5.3.1 Mental Ray的全局照明
    - 5.3.2 全局照明中光子的控制
    - 5.3.3 小结
- 第6章 超常规材质与光照
- 6.1 红酒杯案例
    - 6.1.1 案例概述
    - 6.1.2 制作步骤
    - 6.1.3 小结
  - 6.2 翡翠饰物—Misss\_fast\_simple\_Maya的应用
    - 6.2.1 案例概述
    - 6.3.2 小结
  - 6.4 Mental Ray的汽车漆材质—mi\_car\_paint\_phen
    - 6.4.1 节日装饰—mi\_car\_paint\_phen的属性
    - 6.4.2 汽车场景—mi\_car\_paint\_phen的应用
    - 6.4.3 小结
  - 6.5 本章小结

## <<水晶石影视后期精粹>>

### 第7章 渲染设置及分层渲染

#### 7.1 Render Setting (渲染设置) 简介

##### 7.1.1 Common (通用) 标签

##### 7.1.2 Maya Software渲染控制

##### 7.1.3 小结

#### 7.2 Maya的分层渲染

##### 7.2.1 案例概述

##### 7.2.2 制作步骤

#### 7.3 本章小结

### 第8章 渲染综合应用

#### 8.1 室内案例

##### 8.1.1 案例概述

##### 8.1.2 制作步骤

##### 8.1.3 小结

#### 8.2 酒杯焦散案例——透明及焦散的应用

##### 8.2.1 案例概述

##### 8.2.2 制作步骤

#### 8.3 Mental Ray Shader 综合应用

##### 8.3.1 窗台场景案例

##### 8.3.2 桌子场景案例

##### 8.3.3 车轮案例

#### 8.4 Mental Ray的其它应用

##### 8.4.1 Mental Ray shader 的相机焦距的调节

##### 8.4.2 Mental Ray shader 的线框渲染

##### 8.4.3 mentalray shader 的物理灯光及体积材质

##### 8.4.4 mentalray shader 的色彩空间应用

##### 8.4.5 小结

#### 8.5 本章小结

<<水晶石影视后期精粹>>

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>