

<<5DS+Maya光影与合成技术实录>>

图书基本信息

书名：<<5DS+Maya光影与合成技术实录>>

13位ISBN编号：9787302223092

10位ISBN编号：7302223092

出版时间：2010-11

出版时间：罗军 清华大学出版社 (2010-11出版)

作者：罗军

页数：503

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

本书的内容起点是基本参数，向读者展示各种软件参数的实际应用。

适合各个层次的CG爱好者阅读。

本书主要解决如何通过软件的灯光、材质、渲染、合成这几种手段来完成作品，并且让已经有一定基础的读者的作品更上一层楼。

书中集结了作者为实现效果的众多手段，渲染方法有很多种，渲染效果好的花费时间长，渲染快的效果又一般。

最好的方式是，在有限的时间里得到最好的效果。

希望广大读者可以从中找到最合适的创作方法。

初学者可能会感觉内容繁琐，建议依据目录大纲截取自己感兴趣的部分开始探索。

前翻可以回溯根源，后翻可以引领思路。

本书使用Maya软件为切入点，使用理性思维方式，诠释CG绘画技术，讲解Photoshop、：Maya与After Effects的配合。

让掌握建模的人更快的掌握材质、渲染与合成。

软件版本可能和读者使用的有些出入，但操作思路是相通的，望读者可以认真踏实的学习每一个技术点。

对于理性的模型工作来讲，材质渲染有着很多感性的因素，让人琢磨不透。

本书用基础理论的方法讲解“光影”。

“光影”是一切画面艺术的起点，任何艺术类的学科与启蒙教育都是从光影开始的，本书的中心思想也是围绕这个核心概念进行，并通过实际例子给读者说明，辅助读者更快的把模型作品制作成CG成品。

第1章绘画中的光影追根溯源的来讲解，光影是如何以最基本的绘画方法展现在我们面前的。

使用最基本的“素描立方体”来了解最初人们是如何把一个实物从纸上构建起来，引发我们对绘画的思考。

是否绘画工具的更新使我们丢掉了最基本的常识，用一只铅笔就可以表现的东西，现在用电脑则如此的困难。

第2章Photoshop光影表现介绍CG艺术是对传统绘画工具的更新，是一种新形式的绘画手法。

但这种新形式的绘画手法也不能脱离传统绘画的要点和技巧，在这一章详细的讲解了Photoshop的技术原理，并且让传统绘画理念在电脑平面软件中得到完美的结合。

<<5DS+Maya光影与合成技术实录>>

内容概要

《5DS+Maya光影与合成技术实录》定位于Maya光影与合成，内容涵盖绘画光影（基本的光影意识启发）、Photoshop光影（CG艺术的基本形态）、Maya光影（三维空间的灯光光影表现）、Maya材质光影（个体物体的光影表现）、Maya贴图光影（在三维空间中绘画光影表现）、Maya渲染光影（渲染器的特殊光影制作）、Maya及After Effects合成光影（突破软件、束缚的光影表现）。

《5DS+Maya光影与合成技术实录（全彩印刷）》适合Maya初中级读者、对光影与合成有兴趣的影视及三维从业人员，也可以作为高等院校相关专业的教材和参考用书。

作者简介

罗军，河北张家口人，网名No.7 CRompute。

爱好绘画、游戏、编程。

1997年开始自学3D studio max，1999年自学3dsMax，2004年自学Maya，在漫长的自学过程中打下了扎实的理论基础。

熟悉Maya各个模块，尤其擅长模型、材质及合成。

2002年毕业于张家口职业技术学院计算机应用系。

2004年入职五谛风格动画制作有限公司。

参与制作了CCTV-6、上海卫视等多家电视台的栏目包装项目。

2005年参与5DS数字艺术学院的教学工作，将经验技术融入到教学当中，在众多毕业学员中获得一致好评。

在5DS出版的《5DS影视包装实例教程》一书中，担任了重要教程的编写工作。

2008年开始撰写《5DS+Maya光影与合成技术实录》，把10年来对光影与材质的认知汇总成此书，希望得到读者的认可和喜爱。

书籍目录

第1章 绘画中的光影第2章 Photoshop光影表现2.1 初试Photoshop绘画2.2 Photoshop基础知识2.2.1 通道2.2.2 调整2.2.3 图层叠加模式2.3 使用Photoshop绘制彩色图像2.4 使用Photoshop绘制三维立体标志第3章 Maya灯光3.1 灯光的类型3.1.1 聚光灯3.1.2 平行光3.1.3 体积光3.1.4 面光源(3.1.5 环境光3.2 灯光强度类型3.2.1 强光3.2.2 主光3.2.3 辅光3.2.4 弱光3.3 现实灯光与Maya灯光的区别第4章 Maya材质4.1 材质类型4.1.1 Blinn4.1.2 Lambert4.1.3 Anisotropic4.1.4 Layered Shader4.1.5 Surface Shader4.1.6 UseBackground4.1.7 其他4.2 材质特性4.2.1 光滑程度4.2.2 透明与吸光程度4.2.3 发光程度第5章 Maya贴图5.1 Ramp(渐变)节点5.1.1 基本属性5.1.2 渐变控制5.1.3 控制渐变颜色5.1.4 层材质实现复合渐变5.2 渐变实例5.3 刚e(文件)节点5.3.1 基本属性5.3.2 贴图控制5.3.3 手绘贴图建模实例5.3.4 照片文件信息分析5.3.5 贴图动画实例5.4 环景节点5.4.1 贴图环景5.4.2 程序环景5.5 贴图混用5.5.1 渐变与材质球5.5.2 渐变与程序纹理5.5.3 贴图与材质球5.5.4 文件节点与贴图纹理5.6 材质与贴图的总结第6章 Maya渲染与分层6.1 Mayasof渲染设置6.2 MR特殊渲染效果6.2.1 全局光6.2.2 焦散6.2.3 闭塞6.2.4 半透明6.3 分层渲染概述6.4 Maya层渲染预设6.4.1 Luminance Depth(景深通道)6.4.2 Occlusion(闭塞通道)6.4.3 Normal Map(法线贴图)6.4.4 Geometr Mate(物体蒙版)6.4.5 Diffuse(漫反射)6.4.6 Specular(高光)6.4.7 shadow(阴影)6.5 分层渲染大纲6.5.1 物体特性分层6.5.2 环境效果分层6.5.3 视觉效果分层6.5.4 分层渲染总结6.6 批处理渲染6.6.1 Maya文件准备6.6.2 建立批处理文件6.6.3 开始批渲染第7章 光影与合成实例7.1 Photoshop合成实例7.1.1 背景7.1.2 颜色7.1.3 光照7.1.4 发光7.1.5 高光7.1.6 反射7.1.7 挡风玻璃7.1.8 景深7.2 After Effects基础7.2.1 载入素材7.2.2 composition(合成片段)7.2.3 叠加模式7.2.4 MASK7.2.5 遮罩与抠像7.2.6 设置关键帧7.2.7 素材替换7.2.8 渲染输出7.3 After Effects合成大纲7.3.1 物体效果合成7.3.2 环境效果合成7.3.3 视觉效果合成7.4 After Effects合成实例7.4.1 晴天7.4.2 雨天7.4.3 雪天附录A 为模型添加圆角及增加细节建模提示1 曲线产生圆角建模提示2 曲线生成曲面中创建圆角建模提示3 曲面创建圆角附录B Nurbs模型细分提示1 细分属性提示2 模型细分提示3 细分的整体调整提示4 渲染细分控制附录C 视频基础

章节摘录

插图：

<<5DS+Maya光影与合成技术实录>>

编辑推荐

《5DS+Maya光影与合成技术实录(全彩印刷)》：5DS智作公司最新力作/定位于Maya光影与合成表现。绘画光影、Photoshop、Maya光影、Maya材质光影、Maya图光影、Maya渲染光影、Maya合成光影。光盘赠送：作者原创蚂蚁角色骨骼系统100多张相关的材质，40000多张案例渲染文件。

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>