

<<MAYA RENDERING渲染卷>>

图书基本信息

书名：<<MAYA RENDERING渲染卷>>

13位ISBN编号：9787502759513

10位ISBN编号：7502759514

出版时间：2004-7-1

出版时间：海洋出版社

作者：史天赫,郭鹏鹏,刘畅,朱诚斌,陈明,许翎

页数：293

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

环球数码媒体科技研究（深圳）有限公司（Institute of Digital Media Technology（Shenzhen）Limited，简称IDMT）是总部位于香港的环球数码创意控股有限公司（Global Digital Creations Holdings Limited，简称GDC）于2000年8月在中国大陆创办的全资子公司。

GDC公司定位于亚洲电脑三维图形图像（Computer Graphics，简称CG）设计和制作领域的领导者，并通过向亚洲引进多功能数码电影服务系统专有技术来建立其在亚洲数码产品发行领域的主导地位。

电脑三维动画具有虚拟现实、超越现实的独特表现力，其技术正越来越广泛地被应用于制造业、信息产业、广告业和影视娱乐业等传统及新兴产业领域之中。

目前，中国对从事电脑三维动画设计的专业人才的需求量快速增长，而在亚洲乃至全世界范围内有能力制作具有挑战性的影视级三维动画的高端CG人才严重短缺；全球一百部最卖座的电影当中有七部是电脑图像影片；数码电影独特的魅力和对当今及未来时代的影响力，触发了IDMT创办人兼CEO梁定雄先生的创业大计，决心开辟中国数码电影市场，创中国数码电影之先河。

我们认为：“在国内发展数码电影，是一门产业、一项长远的投资。

数码电影制作在国内刚起步，市场前景远大”。

<<MAYA RENDERING渲染卷>>

内容概要

《MAYA RENDERING渲染卷》是动画专业的必修课。

作者系亚洲最大的CG制作基地——深圳环球数码媒体培训中心（IDMT）多年从事一线教学与生产的老师，具有丰富的教学和动画制作经验。

《高等院校动画专业教材：MAYA RENDERING渲染卷（附光盘）》以深入浅出的文字、图文并茂的方式，以IDMT公司首部大型全CG影片《Thru the Moebius Strip》生产流程为核心，以片中的角色和场景为蓝本，同时结合典型实例，系统地讲解了MAYA中材质、灯光、渲染以及摄像机的设置和使用技巧。

《高等院校动画专业教材：MAYA RENDERING渲染卷（附光盘）》内容：全书共6章，包括灯光照明基础知识以及在Maya中的布光原则和制作思路；材质和工具在模型贴图、渲染中的应用；通过“墙壁映画”、“真实的眼睛”、“图像上的水波”纹理效果的具体实现方法介绍Texture（纹理）的应用；通过为影片中的角色Jac现场贴图、渲染介绍Polygons（多边形）模型UV的划分和贴图的制作；最后一章介绍了渲染和摄像机功能的使用，以及电影学中常涉及的景别、镜头、透视、画面组接与蒙太奇等影片制作技巧与必备常识。

《高等院校动画专业教材：MAYA RENDERING渲染卷（附光盘）》特点：1. 首次在国内披露CG制作公司角色设计、场景模型贴图和渲染的技术内幕，专业性、启发性、指导性强。

2. 针对三维动画培训专业课的教学任务系统地安排全书结构，将影片中的制作经验和模型源文件作为活的教学案例，大大激发读者学习兴趣，学习轻松、上手容易。

3. 图文并茂，讲解循序渐进，重点突出，光盘内容丰富、实用，大大提高学习效率，事半功倍。

光盘内容：教学中涉及到的范例源文件和素材文件，IDMT培训部简介，IDMT Siggraph 2003作品展，三维动画作品（Ragged Ann）和IDMT培训部学员作品欣赏。

读者对象：高等院校电脑动画专业教科书，社会三维动画培训班教材和广大CG爱好者优秀的自学范本。

<<MAYA RENDERING渲染卷>>

作者简介

史天赫，广告专业毕业，从事两年平面培训工作后通过Adobe、Discreet、Alias教师资格认证，现就任于IDMT培训班，从事CG教育工作，精通MAYA的灯光、材质和后期处理。

书籍目录

第1章 CG技术在电影中的应用 第2章 灯光照明 (Lighting) 2.1 Maya灯光基础 2.1.1 Maya提供的光源类型 2.1.2 各种类型灯光的特点 2.1.3 灯光的创建和定位操作 2.1.4 灯光属性 2.1.5 Shadows (灯光阴影) 2.1.6 Light Effects (灯光特效) 2.1.7 Barn Doors (光栅) 2.1.8 Decay Regions (衰减区域) 2.1.9 亮度曲线(Intensity Curve)和颜色曲线(Color Curves) 2.1.10 灯光的链接与操纵器的使用 2.2 摄影学照明基础 2.2.1 光的物理特性 2.2.2 光强和照度的概念 2.2.3 光原的性质和分类 2.2.4 光位及不同光位的照明效果 2.2.5 照明用光的种类 2.3 有关Maya布光原则和思路的讨论 2.4 布光实例 2.4.1 角色照明与三点照明 2.4.2 室内场景练习 2.4.3 室外场景布光照明 2.5 本章小结 第3章 材质和工具(Shader & Utilities) 3.1 Hypershade的使用 3.1.1 Hypershade超材质 (操作窗口) 的构成 3.1.2 Shading Group 3.2 Shader的控制 3.2.1 标准Shader的属性 3.2.2 特殊Shader的属性 3.3 Utility功能节点 3.3.1 General Utilities 3.3.2 Color Utilities 3.3.3 其他节点的使用方法 3.4 本章小结 3.5 课后练习 第4章 Texture的应用 4.1 了解Maya纹理的应用 4.1.1 Normal常规投影方式 4.1.2 As Projection投影方式 4.1.3 As Stencil标签投影方式 4.2 实例1: 墙壁映画 4.3 实例2: 制作真实的眼睛 4.4 实例3: 图像上的水波 4.5 本章小结 4.6 课后练习 第5章 Polygons (多边形) 模型UV的划分和贴图的制作 5.1 了解多边形模型UV的编辑 5.1.1 UV检测纹理的应用 5.1.2 UV编辑的注意事项 5.1.3 多边形的UV映射 5.1.4 管子的UV划分 5.1.5 其他的UV映射命令 5.1.6 解决UV偏移 5.1.7 UV Set的使用问题 5.1.8 UV Texture Editor中的编辑面板 5.2 角色UV的完整划分 5.2.1 头部UV的划分 5.2.2 衣服和其他部分UV的划分 5.3 贴图的制作 5.3.1 用3D Paint Tool对模型进行定位 5.3.2 用Deep Paint 3D对模型进行定位 5.4 NURBS模型在贴图时的注意事项 5.5 本章小结 5.6 课后练习 第6章 渲染Render 6.1 Render Global参数介绍 6.2 Motion Blur (运动模糊) 6.3 Ray Tracing (光线追踪) 6.4 介绍Render Global窗口中新增的渲染功能 6.4.1 Mental Ray 6.4.2 Maya Vector参数介绍 6.5 硬件渲染 6.5.1 怎样控制硬件渲染 6.5.2 硬件渲染窗口分辨率 6.6 摄像机的功能 6.6.1 创建新的摄像机 6.6.2 摄像机工具 6.6.3 改变摄像机的设置 6.6.4 在摄像机视窗间切换 6.6.5 批渲染 6.6.6 Depth of Field (景深) 6.6.7 提高摄像机的渲染速度 6.6.8 为渲染使用剪切平面来优化摄像机 6.6.9 使用环境雾(Environment Fog) 6.7 电影学知识 6.7.1 景别 6.7.2 景深 6.7.3 镜头角度 6.7.4 表现空间深度与浅空间 6.7.5 透视 6.7.6 镜头 6.7.7 画面组接和蒙太奇的叙述方式 6.7.8 镜头 6.8 本章小结 6.9 课后练习

章节摘录

插图：有过CG制作经验的读者都知道灯光照明在三维场景中的重要性，也一定体会到了布光的复杂性和难以掌握性。

在这一章中，笔者将自己所掌握的灯光技术和工作学习的经验加以组织和整理，逐一介绍给大家，希望对大家的学习能够有所帮助。

“光”是我们作品中最重要的重要组成部分，往往是我们作品的灵魂所在。

场景中物体的造型、材质、体量都需要用光来刻画和体现，没有光的画面将是一片漆黑，什么也看不到。

作品的气氛和意境也往往是通过光来营造的。

所以有人把光比作是一把雕刻刀——留下想要的，去掉不想要的部分，即用它来雕刻作品。

虽然布光最后得到的是一个感性的结果，但必须要有理论基础，以理性的分析为前提。

盲目地、毫无原则地在场景中放置灯光只会事倍功半，把事情越搞越糟。

本章由浅入深地介绍Maya中的灯光技术。

在讲解的过程中，先全面介绍Maya中灯光工具和各项参数的使用，作为操作方面的基础。

然后逐渐深入、系统地学习摄影学中有关灯光照明方面的知识。

接着将结合Maya软件来讨论布光的原则和方法。

这些原则和方法，作为布光的指导思想，同样也适用于其他三维软件。

大家在学习和应用的过程中要结合实际情况进行实际分析，不应该生搬硬套，而应该在理解的基础上做到举一反三和灵活运用。

<<MAYA RENDERING渲染卷>>

媒体关注与评论

书评一套影响中国动画发展和未来的权威专业教材。

<<MAYA RENDERING渲染卷>>

编辑推荐

《MAYA RENDERING渲染卷》是由海洋出版社出版的。

<<MAYA RENDERING渲染卷>>

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>