第一图书网, tushu007.com

<<完全掌握Maya电影级灯光和材质制作>>

图书基本信息

书名：<<完全掌握Maya电影级灯光和材质制作超级手册>>

13位ISBN编号：9787111284543

10位ISBN编号：7111284542

出版时间：2010-1

出版时间：机械工业出版社

作者：张悦

页数：324

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

第一图书网, tushu007.com

前言

亲爱的读者，大家好！　当你拿起这本书的时候，可能你只是从书店路过，顺手拿起这本书：也许你只是想在CG这个行业有一个好的开头，也可能你已经从事这个行业很多年，也许比我从事的时间还要长，但是突然有一天遇到了瓶颈，不知道该如何深入。
我想我们该从七嘴八舌的论坛辩论中跳出来，或者把目光从一大堆写满数据的灯光技术书籍中移开，休息一下，想想我们选择灯光师这个工作的最初目的，与朋友讨论一下技术，甚至未来。

Anyway，记得我的第一本灯光指导书，是在家里书柜中翻到的一本关于马克笔建筑画的书，里面有如何加强画面表现力的一些指导，那时候我的脑海中没有Maya，也不知道什么是CG，但是我很感激这本书把我从游戏杂志和初中生随时随地产生的叛逆思想中解救出来，我很快乐，而且也在快乐中“捡”到了知识。
工作之后，每天都在拼命学习，但却很难有这种既有乐趣又轻松且印象深刻的经历。

于是我想，既然已经走到这里，倒不如用类似的简单的办法，把我从事灯光设计这些年积攒下来的一些小经验与其他人分享，也算是对自己乱七八糟发散性思维的一个归纳整理。
因为我们来自不同的环境、不同的项目，熟悉不同的导演风格，但作为灯光从业人员，我们不仅仅是坐在电脑前神经紧张地赶着项目，却忘了我们本身在导演给出Deadline的最后期限来临之前，喝着咖啡调试着参数，做着Trouble—Shooting的意义。

对于我来说，这些都是我开始用Maya做自己的东西之前，必须经过的训练，貌似于“成长的烦恼”，看似繁琐且无穷无尽的工作，却让我们一点点提高了，一点点变得强大了。
贪心的我们，只是希望强大到可以拯救世界的那天不要来得太晚。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书由国内著名Maya灯光设计师总结6年设计经验编写而成。
全书共分两大部分，前4章介绍灯光材质基础，灯光部分包括现实生活中的灯光理论和Mava灯光基础，材质部分包括Maya材质基础与Maya材质的节点和网络，通过近百张图片示例，为场景中的灯光材质表现奠定坚实的基础。
第2部分通过6个精心设计的专题：水果、神秘色彩的瓶子和古书、SUV概念车、有奇幻感的欧洲古代街道、东方氛围的小巷、水下图书馆，介绍超写真静物、场景道具、概念车、室外白天场景、室外夜景、水下建筑场景共6类场景的材质制作、灯光表现技术及整体设计思路。
作者亲自录制所有实例的多媒体教学录像，播放时间近16小时，除了实例的制作过程，还有制作思路、流程、技术及扩展应用的讲解。
学会本书，足以胜任任何Mava项目灯光师的设计工作。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

张悦，多年CG制作经验，曾经任职于IDMT环球数码科技研究所（深圳）、深圳eview视觉效果公司、北京某大型CG培训机构研发部、首诺数码（GDAT成都公司），曾担任灯光师、培训导师、视效组长等职位，参与过多部美国动画连续剧集、欧洲动画电影、建筑虚拟动画的灯光设定、材质制作

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 灯光理论基础 1.1 现实生活中的灯光 1.2 灯光师的使命与工作内容第2章 Maya灯光基础 2.1 Maya灯光类型和作用 2.2 灯光的基本属性和参数 2.3 三点式照明法 2.4 灯光的连接技巧 2.5 本章小结第3章 Maya 材质基础 3.1 现实生活中的材质类型 3.2 Maya 中的超材质编辑器 3.3 Maya 中的材质类型和用途 3.4 Maya 的材质属性与参数 3.5 本章小结第4章 Maya 材质的节点和网络 4.1 认识节点和网络 4.2 Maya 的默认节点 4.3 节点网络的概念 4.4 小结第5章 制作超写真静物——水果 5.1 场景布置与灯光设定 5.2 水果材质制作 5.3 渲染设置 5.4 本章小结第6章 制作神秘色彩的瓶子和古书 6.1 设定氛围 6.2 UV 划分技术 6.3 书籍材质制作 6.4 瓶子材质制作和渲染技法 6.5 最终渲染设置 6.6 本章小结第7章 制作SUV 概念车 7.1 制作汽车漆主体和其他材质 7.2 在Mental Ray 中体现金属漆效果 7.3 使用HDRI 贴图快速渲染 7.4 本章小第8章 室外白天—有奇幻感的欧洲古代街道 8.1 本章案例介绍 8.2 室外布景和灯光技术 8.3 建筑和地面材质 8.4 场景最终渲染 8.5 本章结第9章 室外夜景—东方氛围的小巷 9.1 夜景布光思路 9.2 建筑材质和道具材质制作 9.3 场景最终渲染设置 9.4 本章结第10章 水下图书馆 10.1 室内照明布光思路 10.2 增加超现实色彩—模拟水下场景 10.3 主要道具材质 10.4 分层渲染与合成技巧 10.5 本章小节

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

我们来了解一段被误解的历史：从1 837年开始，海因里希·格佩尔就全身心的致力于研究人造光源。
在电弧发光试验遭遇了多次火灾而不得不中止后，他转而寻找发光纤维，但大多数材料都会很快烧毁。
竹丝的使用让试验获得了重大进展。
1 854年，智慧的灵光闪现，格佩尔将灯丝置于真空环境中进行试验，在那次试验中灯丝整整坚持了40小时，而今天它已经点亮了整个世界。
图1.9所示为早期的白炽灯。

此后，通过科学家的不断努力，工业设计艺术家的不断创造，让我们拥有了各种因人类的存在而存在的人造灯光。
无论我们是夜晚走在雾气弥漫的大桥，还是繁华的商业街，或者是在舒适的室内，各式各样的人造光源让我们的生活多姿多彩。
我们在制作CG灯光时，对人造光源的利用是必不可少的。
人造光源在某种程度上让人类有了大自然的权利，而CG灯光艺术家分享了更多的权利，除非我们用真实的眼光来认识这个世界。
图1.10所示为造型各异的灯具。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

2DVD 15.5小时 31课 多媒体视频讲解　　深入内涵 全盘理解 一次到位　　6大实战专题写真题 写真场景道具概念车白天室外场景夜间室外夜景水下场景　　4大关键技术灯光 理论灯光技术材质节点与网络　　6大案例有机静物：水果场景道具，古书和瓶子SUV概念车 欧洲街景东方氛围小巷水下图书馆　　5种必备渲染技能12种材质制作关键技术　　多媒体讲堂课程索引　　第5章5堂课，共计128分钟　　第6章8堂课，共计230分钟　　第7章5堂课，共计127分钟　　第8章4堂课，共计141分钟　　第9章4堂课，共计144分钟　　第10章5堂课，共计153分钟

第一图书网, tushu007.com

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