

## <<水晶石技法Maya 2008灯光与>>

### 图书基本信息

书名：<<水晶石技法Maya 2008灯光与材质>>

13位ISBN编号：9787115195418

10位ISBN编号：7115195412

出版时间：2009-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：水晶石数字教育学院

页数：372

字数：719000

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>

## <<水晶石技法Maya 2008灯光与>>

### 前言

在全球图像化市场迅猛增长的过程中，水晶石得益于广大合作伙伴的信任和自身不懈的努力，历经13年的时间，发展成为一家以三维图像为技术核心的数字影像制作和多媒体应用服务公司。

今年，我们实现了奥运会赞助的成功，开创r CG公司赞助国际活动的新形式。

作为北京2008奥运会图像设计服务供应商和2010年上海世博会指定多媒体设计服务商，我们深知，信任，才是最重要的财富。

受人信任的程度越高，应该承担的责任就越大。

2003年，依托公司多年专业制作经验的积累，水晶石数字教育学院成立，致力于数字媒体技术的推广普及工作。

教育的意义在于引导和促进学生的发展和自我完善，在于引领行业发展的技术研发与革新，在于为社会的发展和需要输入源源不断的新鲜血液。

秉持这个大的原则，水晶石数字教育学院初始就将教育重点立足在学员操控实际项目能力的培养上。

水晶石公司将参与过国内国际重大项目的数字技术表现专家和高级人才组成教育学院的师资队伍，目的就是使这些来自第一线的专家级教师在教授理论知识的同时，更能将水晶石多年丰厚的实际项目制作经验传授给学员，以培养行业真正需要的人才。

时至今日，水晶石数字教育学院成果丰硕，更是把培养中国cG行业实用型人才作为自身责无旁贷的使命。

图书作为教育环节的一个重要形式，将和水晶石数字教育学院的面授相辅相成。

水晶石的专业图像技术在大量的实践项目中获得迅速发展，并在主营业务领域具备相当的自主创新能力及国际竞争能力。

此次和人民邮电出版社合作出版水晶石系列教材，目的就是将这些图像技术转换为教学案例，以飨读者。

我们诚意将公司多年的制作经验，分享给行业中共同奋斗的人，为发展中国民族创意产业尽自己的绵薄之力。

水晶石愿继续与业界同仁保持沟通、相互学习、共同进步！

## <<水晶石技法Maya 2008灯光与>>

### 内容概要

本书由水晶石数字教育学院编著，是由珍贵的水晶石内部培训资料整理而成的教材。它凝聚着水晶石影视动画的技术精髓，饱含水晶石人的技巧经验。

本书主要介绍Maya灯光与材质的制作方法和技巧。

全书共7章，第1章阐述了CG行业的概况和应用前景；第2章介绍材质的基础操作和流程，以及常见材质球和工具的使用；第3章介绍了灯光原理，包括布光原则和技巧；第4章和第5章讲解如何制作纹理和贴图；第6章和第7章通过实例详细介绍mental ray渲染器的应用和分层渲染的技巧。

本书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，讲解由浅入深且循序渐进，涵盖面广又不失细节描述的清晰细致。

同时本书附带3张DVD多媒体教学光盘，内容包括书中所有案例的视频教学录像，以及书中所有案例的场景源文件。

本书适合广大CG爱好者，尤其是想进入和刚从事影视动画工作的初、中级读者阅读，也可供从业多年的业内人士参考。

# <<水晶石技法Maya 2008灯光与>>

## 书籍目录

第1章 CG的前景及其在影视中的应用	1.1 CG的特点及前景	1.2 CG在影视中的应用	第2章 材质基础
2.1 Maya材质基础	2.1.1 什么是材质	2.1.2 Hypershade (材质超图) 的使用	
2.2 Shading Group (阴影组)	2.3 常见Shader (材质) 的类型和基本控制	2.3.1 标准Shader的属性	2.3.2 Common Material Attributes (通用材质属性)
2.3.3 Bump Mapping (凹凸贴图)	2.3.4 Translucence (半透明)	2.4 Maya特殊材质介绍	2.4.1 Shading Map (材质贴图)
2.4.2 Surface Shader (表面材质)	2.4.3 Layered Shader (分层材质)	2.4.4 Use Background (使用背景)	2.5 其他常用节点工具
2.5.1 Bump2d (2D凹凸) 和Bump3d (3D凹凸)	2.5.2 Sampler Info (信息采样)	2.5.3 Condition (条件)	2.5.4 Reverse (反转)
2.5.5 Blend Colors (混合颜色)	2.5.6 Contrast (对比度)	2.5.7 HSV To RGB	2.6 反射和折射
2.6.1 反射现象	2.6.2 Raytrace (光线追踪) 制作真实反射	2.6.3 环境贴图制作虚拟反射	2.6.4 折射现象
2.6.5 实例: 玻璃的制作	2.7 本章总结	第3章 灯光照明	3.1 灯光制作的流程及要求
3.2 光的简单介绍	3.2.1 光与色的一般变化规律	3.2.2 色彩的冷暖关系	3.2.3 色彩的空间透视
3.3 Maya灯光基础	3.3.1 Maya中的灯光类型	3.3.2 Maya灯光属性	3.3.3 Shadows (灯光阴影)
3.4 Light Effects (灯光特效)	3.4.1 Light Fog (灯光雾)	3.4.2 灯光雾的阴影	3.4.3 Light Glow (辉光)
3.5 灯光链接	3.6 实例: 三点光照	3.7 室内灯光效果	3.8 室外灯光效果
3.9 本章总结	第4章 程序纹理及贴图制作	4.1 纹理与贴图在生产流程中的要求	4.2 Maya的纹理
4.2.1 Normal (常规) 投影方式	4.2.2 As projection (投影方式)	4.2.3 As stencil (标签贴图方式)	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	4.4 纹理的混合	4.4.1 程序纹理与文件纹理的混合
4.4.2 程序纹理之间的混合	4.4.3 使用层纹理的混合	4.5 NURBS的UV贴图和Polygon (多边形) 的不同之处	4.6 制作实例
4.6.1 布料纹理的制作	4.6.2 金属纹理的制作	4.6.3 沙发纹理的制作	4.7 本章总结
第5章 多边形模型UV的划分和贴图制作	5.1 UV的概念	5.2 多边形UV编辑	5.2.1 UV检测纹理的应用
5.2.2 多边形的UV映射方式	5.2.3 UV Texture Editor (UV纹理编辑器) 的使用	5.2.4 Subdivision (细分表面) 的UV编辑	5.2.5 UV编辑的注意事项
5.2.6 多边形UV的转换与传递	5.3 牌坊贴图	5.4 角色头部UV划分方案	5.5 贴图制作方案
5.5.1 角色贴图分析	5.5.2 贴图的制作	5.6 本章总结	第6章 mental ray在渲染中的应用
6.1 mental ray概述	6.2 mental ray渲染质量的参数设置	6.3 mental ray的全局照明	6.3.1 Global Illumination (全局照明)
6.3.2 Final Gathering (最终汇聚)	6.3.3 Global Illumination (全局照明) 和Final Gathering (最终汇聚) 的综合应用	6.4 mental ray的焦散	6.5 mental ray的Shader (材质)
6.6 mental ray的其他应用	6.7 本章总结	第7章 渲染设置及分层渲染	7.1 Render Settings (渲染设置) 简介
7.2 Common (普通) 标签	7.2.1 Image File Output (图像文件输出)	7.2.2 Renderable Camera (可渲染的摄像机)	7.2.3 Advanced Image Naming (扩展的图像命名)
7.2.4 Image Size (图像尺寸)	7.2.5 Render Options (渲染选项)	7.3 Maya Software (Maya软件渲染) 标签	7.3.1 Anti-aliasing Quality (抗锯齿的质量)
7.3.2 Field Options (场选项)	7.3.3 Raytracing Quality (光影追踪质量)	7.3.4 Motion Blur (运动模糊)	7.3.5 Render Options (渲染选项)
7.3.6 Memory and Performance Options (存储与属性选项)	7.3.7 IPR Options (实时渲染选项)	7.3.8 Paint Effects Rendering Options (绘画效果渲染选项)	7.4 Maya的分层渲染与实例
7.5 本章总结			

## <<水晶石技法Maya 2008灯光与>>

### 章节摘录

插图：

## <<水晶石技法Maya 2008灯光与>>

### 编辑推荐

《水晶石技法Maya2008灯光与材质》是《水晶石教材系列·影视动画》精品教材之一。  
水晶石图书系列包括：《水晶石教材系列》《水晶石案例系列》《水晶石手册系列》此次出版的《水晶石教材系列·影视动画》是水晶石数字教育学院推出的专门针对影视动画行业的精品教材。  
水晶石公司将参与过国内国际重大项目的数字技术表现专家和高级人才组建成水晶石数字教育学院的师资队伍，使这些来自第一线的专家级教师在教授理论知识的同时，更能有效地传达水晶石多年丰厚的实际项目制作经验。  
在本套图书的编写过程中，教师们对技术精益求精。  
竭力将新技术、重要知识点奉献给读者。  
在配套光盘中。  
还有教师亲自录制的视频教学演示过程。  
使读者的学习更为轻松有效。  
水晶石影视动画教材系列，作为北京2008奥运会图像设计服务供应商和2010年上海世博会指定多媒体设计服务商。  
水晶石诚意将公司多年的制作经验。  
分享给同行业中共同奋斗的人。

<<水晶石技法Maya 2008灯光与>>

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>