

<<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>