

# 《Maya材质、灯光、渲染》

## 书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2016年06月01日

开本：16开

纸张：胶版纸

包装：平装-胶订

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787040396157

编辑推荐

## • 知识系统化

本套教程共6册，包括

《Maya三维动画基础》《Maya影视动画建模》《Maya影视动画与绑定》《Maya材质、灯光、渲染》《After Effects影视后期合成》《Maya影视后期特效》，知识点设置环环相扣，全面覆盖。

## • 丰富的数字资源配套

本套书籍提供丰富的学习资源，包括PPT教学课件、案例素材和源文件、部分精选案例的教学视频等。

## • 实训、实战、实用

本书是“十二五”职业教育国家规划教材，秉承水晶石教育

“实战教学、实用教学、实时教学”的理念，主要通过案例讲解知识点。

内容简介

本书由水晶石教育学院影视专家组教师编写，是在水晶石教育内部培训资料的基础上整理而成。本书秉承水晶石教育“实战教学、实用教学、实时教学”的理念，主要通过案例来讲解如何用Maya 2013软件处理三维动画中的材质、灯光和渲染，并通过两个综合案例来讲解角色制作中的材质、灯光、渲染的应用技巧。

本书共分8章，内容为：第1章 渲染基础，第2章 材质基础，第3章 mental ray应用，第4章 灯光，第5章 分层与合成，第6章 道具场景材质，第7章 卡通角色制作，第8章 写实角色制作。

本书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，适合作为高职高专院校相关课程的教材，还可作为相关培训机构的培训教材及影视动画专业工作者和爱好者的自学读物。

## 目录

### 前辅文

#### Chapter1 渲染基础

##### 1.1 Render Settings (渲染设置)

###### 1.1.1 Common (公用) 选项卡

###### 1.1.2 Maya Software (Maya 软件) 选项卡

##### 1.2 灯光类型及属性

###### 1.2.1 灯光的类型

###### 1.2.2 灯光的基本属性

##### 1.3 三点光照的运用

###### 1.3.1 三点光照

###### 1.3.2 案例：角色布光

###### 1.3.3 关键技术点睛

###### 1.3.4 拓展训练

#### Chapter2 材质基础

##### 2.1 常用材质球的基本属性和高光属性

###### 2.1.1 材质的概念

###### 2.1.2 Hypershade (超级材质编辑器) 的使用

###### 2.1.3 常用Shader (材质) 的类型和属性

##### 2.2 2D程序纹理和3D程序纹理

###### 2.2.1 Ramp (渐变) 纹理和File (文件) 纹理的应用

###### 2.2.2 案例：制作桌布

###### 2.2.3 投射器与纹理组合

###### 2.2.4 案例：杯子纹理投射

##### 2.3 反射与折射

###### 2.3.1 Raytrace (光线追踪) 制作真实反射

###### 2.3.2 环境贴图制作虚拟反射

###### 2.3.3 案例：玻璃制作

##### 2.4 Bump2d (2D凹凸) 和Bump3d (3D凹凸)

##### 2.5 关键技术点睛

##### 2.6 拓展训练——简单场景 81 Maya 材质、灯光、渲染

#### Chapter3 mental ray 应用

##### 3.1 Final Gathering (最终聚集) 的应用

###### 3.1.1 Final Gathering 的计算原理

###### 3.1.2 Final Gathering 相关属性参数设置

###### 3.1.3 关键技术点睛

- 3.1.4 拓展训练
- 3.2 HDRI (高动态范围图像) 的应用
  - 3.2.1 案例：HDRI 的应用
  - 3.2.2 关键技术点睛
  - 3.2.3 拓展训练——汽车场景
- 3.3 焦散及全局照明的使用
  - 3.3.1 光子和焦散的概念 102 III
  - 3.3.2 案例：焦散的参数设置与控制
  - 3.3.3 关键技术点睛
  - 3.3.4 拓展训练——玻璃装饰品
  - 3.3.5 案例：全局照明的参数设置与控制
  - 3.3.6 关键技术点睛
  - 3.3.7 拓展训练——GI 练习
- 3.4 mia\_material\_x 的应用
  - 3.4.1 mia\_material\_x 材质的特性
  - 3.4.2 mia\_material 的常用参数
  - 3.4.3 mia\_material 材质的快捷调整方式
  - 3.4.4 案例：相机
  - 3.4.5 关键技术点睛
  - 3.4.6 拓展训练——餐具质感表现
- 3.5 Sub Surface Scattered 的应用
  - 3.5.1 misss\_fast\_simple\_Maya 材质的基本属性
  - 3.5.2 案例：玉石制作
  - 3.5.3 关键技术点睛
  - 3.5.4 拓展训练——制作玉石笑佛
- 3.6 Physical Sun and Sky 天光和mental ray 灯光的综合应用
  - 3.6.1 案例：Physical Sun and Sky 天光的基本属性
  - 3.6.2 关键技术点睛
  - 3.6.3 拓展训练——天光照明
  - 3.6.4 案例：mental ray 常用灯光节点
  - 3.6.5 关键技术点睛
  - 3.6.6 拓展训练——室内场景照明
- 3.7 mental ray 常用节点的应用
  - 3.7.1 案例：mental ray 材质和照明
  - 3.7.2 关键技术点睛
  - 3.7.3 拓展训练
- Chapter4 灯光
  - 4.1 灯光基础
    - 4.1.1 灯光基本原理
    - 4.1.2 光与色的一般
- ..... 全部内容请购买实物书籍

前言

序言

媒体评论

评论

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)