第一图书网, tushu007.com

<<三维动画材质灯光设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维动画材质灯光设计与制作>>

13位ISBN编号：9787111310396

10位ISBN编号：711131039X

出版时间：2010-8

出版时间：机械工业出版社

作者：胡铮 编

页数：221

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

随着互联网加速向传统产业渗透，产业边界日益交融，新型商业模式和服务经济加速兴起，新业态衍生日趋明显，我国实用技能新型人才供需矛盾更加突出，人才培养越发紧迫。
为深入贯彻落实科学发展观，坚持走中国特色新型工业化道路，加快互联网的发展和应用，特别是推进互联网和传统产业的改造提升有机结合，以及推动游戏动漫产业的发展，根据《国务院办公厅关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》（国办发[2006]32号）、财政部、教育部、科技部、原信息产业部、商务部、文化部、税务总局、工商总局、广电总局、新闻出版总署《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》中“要支持国家动漫产业基地建设，促进动漫‘产、学、研’一体发展，支持动漫人才培养，增强动漫产业发展后劲”的要求，工业和信息化部有关部门推出“全国网游动漫学院项目（简称GCC项目）”，设立全国网游动漫学院项目管理办公室，负责项目的运营及管理：并搭建“全国网游动漫产业联盟”，联合国内、国际知名游戏动漫企业及各运营商，旨在推动我国游戏产业与动漫产业的发展，培养本土网游动漫专业人才，以形成“人才培养一动画片生产一代理加工一影视剧制作一手机游戏、手机动漫增值业务及技术应用平台一衍生产品开发”为一体的产业链，构建“产、学、研”一体化基地，共同推动我国信息技术及网游动漫产业链的快速、良性发展。
GCC项目旨在围绕国家信息化建设，发挥互联网在促进国民经济发展中的重要作用，充分利用相关资源与专业优势，针对产业升级、技术发展过程中急需的技能型人才，设计、开发出人才测试标准和课程体系，开展国家新型游戏动漫人才培养，促进产业发展。
GCC：项目由工业和信息化部中国电子信息产业发展研究院、工业和信息化部职鉴中心等单位密切配合，全国网游动漫学院项目管理办公室（GCC-MO）负责管理，国信高新技术培训中心（工业和信息化部有关部门批准设立的信息化及游戏动漫培训考试机构）负责具体的运营工作，项目面向社会、各类院校及游戏动漫行业，培养游戏动漫技术应用复合人才及具有国际水准的高端产业人才。
本教材是工业和信息化部全国网游动漫学院项目（GCC）培训考试指定教材，同时也非常适合作为高等院校及各类职业学校（学院）、培训机构的游戏动漫类相关专业教材。
而本书丰富的制作案例和素材也为教师和学生提供了理论知识和实践相结合的最好参考资料。
本书着重基础的培养，内容上由浅入深、循序渐进，重点内容在于三维动画制作的核心技术上，因此也适合初学者阅读学习。
同时书中包含了大量从实际生产当中提取的成熟案例，所以也适合有一定经验的从业人员参考借鉴。

内容概要

本书全面介绍三维动画中材质灯光制作方面的专业知识，主要内容包括：Maya的材质节点与渲染、灯光与摄像机基础、金属材质、透明与半透明材质、UV纹理贴图编辑器、基础贴图绘制、特殊材质、Mental Ray等；注重理论联系实际，培养和提高分析问题与解决问题的能力。
本书特别适合动画制作的初学者阅读，也可供专业人员参考，还适合作为高等院校动画相关专业的教材。

书籍目录

前言 第1章　渲染概述　1.1　渲染简介　1.1.1　渲染程序介绍　1.1.2　初识Maya渲染过程及设置　1.1.3　最终渲染　1.2　Maya图层及分层渲染设置　1.2.1　图层的设置及使用　1.2.2　分层渲染设置　本章习题 第2章　材质概述　2.1　Hypershade（超级图表）　2.1.1　Hypershade的组成　2.1.2　Hypershade的使用　2.2　Maya的Materials（材质）类型及属性　2.2.1　一般材质球及属性　2.2.2　其他材质球及属性　2.3　HyperShader中的其他节点　2.3.1　Volumetric (体积)和Displacement(置换)　2.3.2　2D/3D Texture（纹理）　2.3.3　Env Texture/Other Texture　2.3.4　Lights/Switch Utilities/Particle Utilities/　Image Planes/Glow　2.3.5　General Utilities（常规工具）　2.3.6　Color Utilities（颜色工具）　本章习题 第3章　灯光与摄像机基础　3.1　Maya灯光　3.1.1　Maya灯光的创建及类型　3.1.2　Maya灯光的属性　3.2　光效及阴影　3.2.1　光效　3.2.2　阴影　3.3　摄像机属性及设定　3.3.1　Maya中摄像机的概念及属性　3.3.2　Maya中摄像机的相关设定　本章习题 第4章　金属材质与透明材质　4.1　金属材质的特性与制作　4.1.1　了解金属材质的特性　4.1.2　不锈钢水龙头　4.1.3　铬钢小球　4.1.4　黄金材质　4.1.5　铝材质　4.1.6　刮痕金属　4.2　透明材质的特性与制作　4.2.1　透明与半透明材质的特性　4.2.2　玻璃杯与酒　4.2.3　磨砂玻璃　本章习题 第5章　UV纹理贴图编辑器　5.1　什么是UV　5.2　UV映射的方法　5.2.1　UV映射的几种方式　5.2.2　UV在实际生产中的注意事项　5.2.3　实例讲解　5.3　理解UV纹理贴图编辑器的作用　5.3.1　UV纹理贴图编辑器命令——Polygons　5.3.2　UV纹理贴图编辑器命令——Subdivs　5.3.3　UV纹理贴图编辑器命令——View　5.3.4　UV纹理贴图编辑器命令——Select　5.3.5　UV纹理贴图编辑器命令——Tool　5.3.6　UV纹理贴图编辑器命令——Image　5.3.7　UV纹理贴图编辑器命令——Texture/UV Sets/Help　5.3.8　UV纹理贴图编辑器命令——工具架　本章习题 第6章　基础贴图绘制 第7章　特殊材质 第8章　Mental Ray 第9章　角色制作实例

章节摘录

插图：从图1.1所示界面中可以看出，未经渲染的场景显然不能与渲染后的效果相比。
Shade和Render在三维软件中是两个完全不同的概念。
Shade仅是一种显示方案，只是简单地将指定好纹理贴图的模型和灯光效果实时地显示出来。
在Maya中，还可以用Shade表现出简单的灯光、阴影和表面纹理效果，这对硬件的性能也绝对是一种考验，但硬件设备无论如何强悍，都无法将显示出来的三维图形变成高质量的图像。
这是因为Shade采用的是一种实时显示技术，硬件的速度条件限制它无法实时地反馈出场景中的反射或折射等光线追踪效果，以及光能的传递和透明物体的透光效果。
而在现实工作中我们往往要把模型或者场景输出成图像文件、视频信号或者电影胶片，这就必须使用Render（渲染器）。
几乎所有的三维软件都有内置渲染器，也有很多专门作为渲染器单独发行的独立软件，大都为大型三维软件提供接口，这些插件有的可以独立使用，有的可以加载到三维软件内部以内置插件的形式使用。

编辑推荐

《三维动画材质灯光设计与制作(Maya实现)》：工业和信息化部全国网游动漫学院项目（GCC）培训考试指定教材，美国好莱坞动画大量担任顾问，三维动画科学与实践的培训体系，企业一线动画师多年设计与制作的经验结晶，汇集教学培训和企业一线的成功案例。
材质是表现三维动画中一切元素的颜色、纹理、质感的主要手段，而灯光则是在三维动画软件中模拟出真实的光射效果，构建出真实质感的动画场景。
材质灯光是相辅相成的技术环节，两者的配合协调才能达成统一的效果，缺一不可。
《三维动画材质灯光设计与制作(Maya实现)》通过两者的技术制作过程、技术要点以及应用实例，引导读者掌握材质灯光的技术真谛。
《三维动画材质灯光设计与制作(Maya实现)》要点：渲染基础材质概述与制作贴图绘制灯光制作一本好书就是一位好老师，好老师能够为我们节省学习时间、指明学习方向、传授学习经验。
更重要的是，我们能从中学到企业实用的技术。
本套书的目标就是成为“学习三维技术的好老师”，按照动画制作流程的模块来讲解：模型制作UV划分材质设置灯光设定渲染设置动画制作特效制作后期剪辑制作本教材是工业和信息化部全国网游动漫学院项目（GCC）培训考试指定教材，同时也非常适合作为高等院校及各类职业学校（学院）、培训机构的游戏动漫类相关专业教材。
而《三维动画材质灯光设计与制作(Maya实现)》丰富的制作案例和素材也为教师和学生提供了理论知识和实践相结合的最好参考资料。
《三维动画材质灯光设计与制作(Maya实现)》着重基础的培养，内容上由浅入深、循序渐进，重点内容在于三维动画制作的核心技术上，因此也适合初学者阅读学习。
同时书中包含了大量从实际生产当中提取的成熟案例，所以也适合有一定经验的从业人员参考借鉴。

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