

<<Maya材质、贴图与渲染精粹>>

图书基本信息

书名：<<Maya材质、贴图与渲染精粹>>

13位ISBN编号：9787111219279

10位ISBN编号：7111219279

出版时间：2007-8

出版时间：机械工业

作者：王以斌

页数：306

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>

<<Maya材质、贴图与渲染精粹>>

内容概要

本书来自Maya资深专家有关材质、贴图与渲染技术的专业精讲。作者将自己多年来对Maya的深入了解和相关应用，通过本书全面无私地展现出来。全书从介绍理论及概念入手，通过实例讲解，使您能够深入地了解Maya有关材质、贴图与渲染技术的应用以及相关知识的整合。

在材质贴图方面，除了完整地介绍Maya材质与贴图的制作方法外，还讲述如何与Photoshop整合，让您拥有更完整的后期制作知识；在渲染方面，重点介绍Maya所提供的不同渲染器以及如何应用在不同的视觉领域，例如介绍矢量图形、卡通材质、逼真效果表现技法，还专门讲述如何表现脏污效果、RenderFarm网络渲染的概念与应用、Maya与Combustion的合成应用。

本书的配套光盘包含书中所有实例的素材、实例文件，以方便读者学习参考。本书适合Maya初学者或已在CG业界工作多年的从业人员阅读与参考。

<<Maya材质、贴图与渲染精粹>>

书籍目录

Chapter01 Maya材质与贴图基本概念 1.1 材质特性 1.1.1 灯光在物体上所产生的效果 1.1.2 物体产生的反射方式 1.2 材质范例 1.2.1 塑料 1.2.2 金属 1.2.3 条纹状金属 1.2.4 铅/银 1.2.5 玻璃 1.3 着色网络 1.4 Maya所提供的材质 1.4.1 常用材质 1.4.2 特殊材质 1.5 什么是贴图 1.5.1 贴图的重要性 1.5.2 真实照片 1.5.3 贴图大小及文件格式 1.5.4 程序贴图 1.5.5 贴图种类 1.6 Texture方式 1.6.1 2DTexture 1.6.2 Nomal贝占图练习 1.6.3 Projection贴图练习 1.6.4 3DTexture 1.6.5 Environment Texture 1.6.6 Reflected.~di图练习

Chapter02 材质与贴图的应用 2.1 什么是Unfold UVs 2.1.1 Unfold UVs练习 2.1.2 手臂UV 2.1.3 脚部Uv 2.1.4 其他配件uv 2.2 Pelting Tools 2.2.1 软件安装 2.2.2 基本工作流程 2.3 制作贴图小技巧 2.4 与Photoshop整合 2.4.1 制作Bump贴图 2.4.2 制作Specularai图 2.4.3 制作Reflectivity贴图 2.5 Layered Shader 2.6 一般Uv贴图 2.7 3D PaintTb01 2.8 Layered Texture 2.9 Ramp Texture 2.10 发光质感 2.11 Surface ShaderChapter03 Maya渲染类型与非拟真运算 3.1 渲染种类 3.1.1 Software Renderer 3.1.2 mental ray 3.1.3 Vector Renderer 3.1.4 Hardware Renderer 3.2 渲染概念 3.2.1 Scanline(扫描线) 3.2.2 Raytrace(光线追踪) 3.2.3 Radiosity(热辐射) 3.3 Hardware Render渲染方式 3.3.1 Hardware Render Buffer 3.3.2 Hardware Renderer 3.3.3 Create Particle Disk Cache 3.4 Vector Renderer范例 3.4.1 设定主体色.....Chapter04 mental ray逼真渲染Chapter05 合成前的准备Chapter06 Combustion后期合成

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>