

<<Maya白金手册4>>

图书基本信息

书名：<<Maya白金手册4>>

13位ISBN编号：9787115259738

10位ISBN编号：7115259739

出版时间：2011-9

出版时间：人民邮电

作者：火星时代 编

页数：296

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白金手册4>>

内容概要

火星时代主编的《火星人——Maya 白金手册》是一套全面学习并使用 Maya 软件制作三维动画的大型多媒体教学手册，它对 Maya 的强大功能做了详尽的讲解。本套丛书共分 6 册：基础，建模，材质、灯光与渲染，Mentalray 渲染，动画与特效。

本册为第 4 册，即 Mentalray 渲染，内容包括焦散、全局照明和最终聚焦，材质 Shader，渲染设置，Motion Blur(运动模糊)，Mentalray 参数设置等。

随书附带 3 张 DVD 多媒体教学光盘，教学视频时间长达 16 小时，内含 Mentalray 渲染基础与书中大部分实例的操作过程演示；素材则包括读者学习本手册过程中需要使用到的场景及相关素材文件。

《火星人——Maya 白金手册》不仅适合 Maya 初中级读者阅读，也可以作为高等院校三维动画设计相关专业的教辅图书及相关教师的参考图书。

<<Maya白金手册4>>

书籍目录

- 第1章 Mental ray介绍 1
 - 1.1 什么是mental ray 2
 - 1.2 为什么使用mental ray 2
 - 1.3 mental ray的发展历程 2
 - 1.4 如何加载mental ray 3
 - 1.5 mental ray基本概念 4
 - 1.5.1 材质定义 4
 - 1.5.2 Scanline(扫描线)渲染和Raytracing(光线追踪)渲染 7
 - 1.5.3 全局照明 7
- 第2章 Indirect Lighting(间接照明) 12
 - 2.1 Environment(环境) 13
 - 2.1.1 Image Based Lighting(基于图像照明) 13
 - 2.1.1.1 Image Based Lighting Attributes(基于图像照明属性) 14
 - 2.1.1.2 Render Stats(渲染状态) 15
 - 2.1.1.3 Light Emission(灯光发射) 16
 - 2.1.1.4 Photon Emission(光子发射) 17
 - 2.1.1.5 Extra Attributes(附加属性) 18
 - 2.1.2 Physical Sun and Sky(物理阳光和天空) 22
 - 2.1.2.1 Shading(阴影) 23
 - 2.1.2.2 Extra Attributes(附加属性) 27
 - 2.2 Global Illumination(全局照明) 28
 - 2.3 Caustics(焦散) 33
 - 2.4 Photon Tracing(光子追踪) 35
 - 2.5 Photon Map(光子贴图) 35
 - 2.6 Photon Volume(光子体积) 36
 - 2.7 Importons 36
 - 2.8 Final Gathering(最终聚集) 37
 - 2.9 Irradiance Particles(发光粒子) 42
 - 2.10 Ambient Occlusion(环境光吸收) 43
- 第3章 材质 45
 - 3.1 材料的材质 46
 - 3.1.1 基本照明材质 47
 - 3.1.2 采样合成材质 54
 - 3.1.3 集成类型表面材质 65
 - 3.1.4 Sub-Surface Scattering 93
 - 3.2 Shadow Shaders(阴影材质) 102
 - 3.3 Photonic Materials(光子材质) 104
 - 3.4 Volumetric Materials(体积材质) 106
 - 3.5 Photon Volumetric Materials(光子体积材质) 112
 - 3.6 Textures(纹理) 113
 - 3.7 置换材质 141
 - 3.8 Environment(环境) 145
 - 3.9 Contour(轮廓) 153
 - 3.9.1 Contour Store(轮廓存储) 154
 - 3.9.2 Contour Contrast(轮廓对比) 154

<<Maya白金手册4>>

- 3.9.3 Contour Shader(轮廓材质) 159
- 3.9.4 Contour Output(轮廓输出) 178
- 3.10 MentalRay Lights(MentalRay灯光) 182
- 3.11 Light Maps(灯光贴图) 195
- 3.12 Lenses(镜头) 201
- 3.13 Data Conversion(数据转换) 222
- 3.14 Geometry(几何体) 230
- 3.15 Miscellaneous(杂项) 246
- 第4章 渲染设置 261
 - 4.1 渲染方式 262
 - 4.1.1 Scanline(扫描线)渲染器 262
 - 4.1.2 Rasterizer(Rapid Motion) [栅格化(快速运动)] 渲染器 263
 - 4.1.3 Raytracing(光线追踪)渲染器 263
 - 4.1.4 结合使用扫描线和光线追踪渲染器 263
 - 4.2 分层渲染 264
 - 4.2.1 mental ray分层渲染介绍 264
 - 4.2.2 Render Passes(渲染通道) 265
 - 4.2.3 Pre-Compositing(预合成) 270
- 第5章 Motion Blur(运动模糊) 276
- 第6章 mental ray参数设置 281
 - 6.1 Features(特性) 282
 - 6.1.1 Rendering Features(渲染特性) 282
 - 6.1.2 Contours(轮廓) 284
 - 6.2 Quality(质量) 287
 - 6.2.1 Anti-Aliasing Quality(抗锯齿质量) 289
 - 6.2.2 Raytracing(光线追踪) 291
 - 6.2.3 Rasterizer(栅格化) 293
 - 6.2.4 Shadow(阴影) 293
 - 6.2.5 Framebuffer(帧缓冲) 295

<<Maya白金手册4>>

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>