

<<Maya必备手册>>

图书基本信息

书名：<<Maya必备手册>>

13位ISBN编号：9787300090290

10位ISBN编号：730009029X

出版时间：2008-4

出版时间：中国人民大学出版社

作者：完美动力

页数：360

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必备手册>>

内容概要

《Maya必备手册：材质篇》共分为6章：Lighting Shading（灯光材质）、Texturing（贴图）、Render（渲染）、Toon（卡通）、Paint Effects（特殊笔刷）、Fur（毛发）。

每章的命令参数都进行了详细的讲解，并配有中文标注。

一些常用的命令有详细的案例讲解，而且在光盘中配上了完整的教学视频，读者在观看视频教学的同时，可以参照配套书籍上的参数，进行循序渐进的学习。

“Maya必备手册”系列丛书是目前国内规模最大、讲解最全面的Maya命令速查工具手册之一，是当今市面上最全面、最细致地介绍Maya各个命令、各个参数、各个功能及其应用的鸿篇巨著。

丛书包括《Maya必备手册：基础篇》、《Maya必备手册：模型篇》、《Maya必备手册：动力学篇》、《Maya必备手册：动画篇》、《Maya必备手册：材质篇》，共5个分册。

通篇从不同的着眼点，以一位有着丰富经验的Maya用户的观点出发，根据Maya的主菜单，结合各个功能模块来安排章节。

书籍目录

- 第1章 Lighting Shading[灯光材质]1.1 Material Attributes。
 [材质球属性]1.1.1 Common Material Attributes[通用材质属性]1.1.2 Special Effects[特效效果]1.1.3 Raytrace Options[折射选项]1.1.4 Vector Renderer Control[Vector渲染器的控制]1.1.5 Mental ray[Mental ray的控制]1.1.6 Photon Attributes[光子属性]1.1.7 Node Behavior[节点行为]1.1.8 Hardware Shading[硬件材质]1.1.9 Hardware Texturing[硬件显示纹理]1.1.10 Extra Attributes[其他属性]1.2 Assign New Material[赋予新的材质球]1.2.1 Anisotropic[Anisotropic材质球属性]1.2.2 Blinn[Blinn材质球属性]1.2.3 Hair Tube Shader[头发的材质球]1.2.4 Lambert[Lambert材质球属性]1.2.5 Layered Shader[Layered Shader材质球属性]1.2.6 Ocean Shader[海洋材质]1.2.7 Phong[Phong材质球属性]1.2.8 Phong E[Phong E材质球属性]1.2.9 Ramp Shader[Ramp Shader材质球属性]1.2.10 Shading Map[Shading Map材质球属性]1.2.11 Surface Shader[Surface Shader材质球属性]1.2.12 Use Background[Use Background材质球]1.2.13 Env Fog[环境雾材质球属性]1.2.14 Fluid Shader[流体材质球]1.2.15 Light Fog[灯光雾材质球属性]1.2.16 Particle Cloud[Particle Cloud材质球属性]1.2.17 Volume Fog[体积雾材质球属性]1.2.18 Volume Shader[体积材质球属性]1.2.19 Dgs FDa maerfar[Dgs材质球]1.2.20 Die ctrlc—matenal[电解质材质球]1.2.21 Mi[Mi节点]1.2.22 Mib[Mib节点]1.2.23 Misss[3s材质]1.2.24 Path matertaf[光线跟踪]1.2.25 Transmat[Mental Ray的默认材质球]1.2.26 AutomatiC Attribute Editor[自动打开属性编辑器]1.3 Assign Existing Material[赋予已有的材质球]1.4 Assign New Bake Set[分配新的烘焙组]1.4.1 Texture Bake Set[烘焙贴图组]1.4.2 Vertex Bake Set[烘焙顶点]1.4.3 Light Linking Editor[灯光链接编辑器]1.4.4 Light-Centric[灯光的链接]1.4.5 Object—Centric[物体链接]1.4.6 Make Shadow Links[建立阴影链接]1.4.7 Break Shadow Links[打断阴影链接]1.4.8 Select Objects Shadowed by Light[选择能被这个灯光映射的物体]1.4.9 Select Lights Shadowing Object[选择使这个物体投影的灯光]第2章 Texturing[贴图]2.1 3D Paint Tool[3D Paint 工具]2.2 Create PSD Network[创建PSD网络]2.3 Edit PSD Network[编辑PSD网络]2.4 Update PSD Networks[更新PSD网络]2.5 Create Texture Reference Object[创建参考物体]2.6 Delete Texture Reference Object[删除参考物体]2.7 Select Texture Reference Object[选择参考物体]2.8 NURBS Texture Placement Tool[NURBS放置工具]第3章 Render[渲染]3.1 Render Current Frame[渲染当前帧]3.2 Redo Previous Render[重新渲染之前视图]3.3 IPR IRender Current Frame[IPR渲染当前帧]3.4 Redo Previous IPR Render IPR方式重新渲染之前视图]3.5 Test Resolution[测试渲染尺寸]3.6 Render Diagnostics[渲染诊断]3.7 Set NURBS Tessellation[NURBS镶嵌]3.8 Batch Render[批量渲染]3.9 Cancel Batch Render[停止批量渲染]3.10 Show Batch Render[显示批量渲染图片]3.11 Render Using[使用渲染器]。
 第4章 Toon[卡通]4.1 Assign Fill Shader[赋予填充材质]4.1.1 Solid Color[单一颜色材质球]4.1.2 Light Angle Two Tone[灯光颜色影响两面材质球]4.1.3 Shadea Brightness Two Tone[灯光强度影响两面材质球]4.1.4 Shadea Brightness Three Tone[灯光强度影响三面材质球]4.1.5 Dark Profile[黑色的轮廓材质球]4.1.6 Rim Light[灯光边缘线材质球]4.1.7 Circle Highlight[受光影响的高光材质球]4.2 Assign Outline[赋予轮廓线]4.2.1 Add New Toon Outline[添加新的卡通线]4.2.2 Remove Current Toon Outlines[打断卡通线的链接]4.3 Create Modifier[创建修改]。
 4.4 Set Camera Background Color[选择摄像机的背景颜色]4.5 Get Toon Example[获得卡通材质的例子]4.6 Reverse Surfaces[反转发线]4.7 Assign Paint Effects Brush to Toon Lines [添加Paint Effects笔刷到卡通轮廓线]4.8 Convert Toon To Polygons[转化成Polygons]4.9 Paint Line Attributes 3 Get Brush[获取画笔]5.4 Template Brush Settings[笔刷设置]5.5 Reset Template Brush[恢复默认笔刷]5.6 Flip Tube Direction[管的方向]5.7 Paint on Paintable Objects[在物体上绘制]5.8 Paint on View Plane[平面绘制]5.9 Apply Settings to Last Stroke[更改最近的一个笔画]5.10 Get Settings from Selected Stroke[提取所选择的笔画设置]5.11 Apply Settings to Selected Strokes[应用到所选择的笔画]5.12 Share One Brush[共享一套笔刷]5.13 Remove Brush Sharing[打断笔刷链接]5.14 Select Brush—Stroke Names

<<Maya必备手册>>

Containing [按名字选择场景中的笔画]5.15 Create Modifier[创建修改]5.16 Brush Animation[笔刷动画]5.16.1 LOOP Brush Animation[循环笔刷动画]5.16.2 Make Brush Spring[增大笔刷设置]5.16.3 Bake Spring Animation[烘焙弹性动画]5.17 Curve Utilities[笔刷曲线]5.17.1 Simplify Stroke Path Curves[简化画笔路径凸线]5.17.2 Set Stroke Control Curves[添加控制曲线]5.17.3 Attach Brush to Curves[使曲线成为笔刷路径]5.17.4 Make Pressure Curve[添加压力曲线]5.18 Auto Paint[自动绘画]5.18.1 Paint Grid[自动绘画工具]5.18.2 Paint Random[随机绘画工具]5.19 Paint Effects Globals[全局设定画笔的参数]5.20 Mesh Quality Attributes[笔画网格质量]5.21 Preset Blending[预设混合]5.22 Save Brush Preset[存储笔刷设置]第6章 Fur[毛发]6.1 Attach Fur Description[链接至毛发描述]6.2 Edit Fur Description[修改毛发描述]6.3 Paint Fur Attributes Tool[利用笔刷修改毛发属性]6.4 Update Fur Maps[更新毛发贴图]6.5 Fur Description(more)[毛发描述]6.5.1 Create Unattached[创建独立毛发]6.5.2 Detach[打断毛发链接]6.5.3 Duplicate[复制独立的毛发]6.5.4 Delete[删除毛发]6.5.5 Select Surfaces Attached to[选择毛发所附着的面]6.6 Reverse Fur Normals[毛发的法线反转]6.7 Offset Fur Direction by[偏移毛发描述]6.8 Fur Shadowing Attributes[毛发阴影属性]6.8.1 Add to Selected Light [添加灯光]6.8.2 Remove from Selected Light[打断灯光链接]6.14 Delete Curve . Attractor Set[删除曲线对毛发的控制]

编辑推荐

国人学CG最基本的障碍在于语言，而Maya因其繁多的英文菜单及命令阻碍了大量学习者的步伐。开发本套图收的初衷正是致力于解决此问题，书中对Maya的每个菜单及命令都进行了详尽的解释和配图，适合作为所有Maya学习者及使用者的案头必备手册。

——高级材质讲师 任毅刚 随着数字影视技术的发展，用功能强大的Maya模型技术来模拟真实世界中物体的形体效果已经成为模型师的首选。

您无须打开电脑，无须点击鼠标，只要翻开这套书，即可轻松查对Maya复杂的软件命令，快速了解各参数的含义！

——高级模型讲师 窦和卫 基于近年来CG这行业的兴起，同类图书也陆续出版，但或多或少存在各种缺陷。

因为语言的差异，很多读者在面对Maya众多的命令和陌生的单词前怯步了，而本套书正好满足了读者对于这方面的需要，对熟悉Maya以及掌握Maya动画模块的基本操作会有相当大的帮助。

——高级动画讲师 马乐 CG行业是一个新兴的行业，可以说CG行业在自己发展的同时也推动了很多相关行业的进一步发展，比如游戏、广告、影视等。

而CG技术又主要体现在动力学方面（特效技术）。

本丛书含有很高的技术含量，内容也相当全面，不但适合初学者，也绝对是Maya特效制作人员的必备书籍。

——高级动力学讲师 汤天国

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>