

<<动画传奇>>

图书基本信息

书名：<<动画传奇>>

13位ISBN编号：9787302240389

10位ISBN编号：7302240388

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：环球数码

页数：245

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>

<<动画传奇>>

内容概要

本书主要讲解如何赋予三维对象色彩和纹理来模拟真实的环境效果，内容包括maya灯光的类型、使用灯光、灯光链接、控制效果、灯光雾、阴影、三点光源的照明原理、深度贴图阴影、基础渲染、高级渲染、分层渲染、材质纹理节点及使用技巧、utility节点及使用技巧等，每章根据逐次递进的方式以理论为开端，以实例操作递进的讲解方式，理论与实践相结合。

本书适用于cg爱好者，maya中级读者尤其是计划从事或者刚从事影视动画工作的初中级读者使用，也可以作为专业人士的参考资料。

书籍目录

第1章 灯光 1.1 灯光的作用 1.2 灯光的工作流程 1.3 小结 第2章 灯光基础知识 2.1 maya的灯光类型 2.2 创建及使用灯光 2.3 灯光链接 2.4 小结 第3章 灯光进阶知识 3.1 精确控制灯光的照射效果 3.2 灯光雾 3.3 light glow 3.4 小结 第4章 阴影 4.1 阴影的视觉功能 4.2 深度贴图阴影 4.3 光线追踪阴影 4.4 小结 第5章 maya灯光实例运用 5.1 综合实例——三点光源的照明 5.2 综合实例——全局光源照明的 5.3 综合实例——吸光(负灯光) 5.4 小结 第6章 mental ray渲染器 6.1 mental ray渲染器介绍 6.2 mental ray渲染器设置 6.3 mental ray的物理天光 6.4 mental ray的shader 6.5 mental ray的烘焙功能 6.6 小结 第7章 分层渲染 7.1 分层渲染的优势 7.2 分层渲染的一些基本概念 7.3 角色物体分层 7.4 场景分层 7.5 小结 第8章 mental ray for maya渲染设置 8.1 mental ray简介 8.2 mental ray for maya的工作流程 8.3 mental ray渲染设置 8.4 小结 第9章 mental ray shader 9.1 dgs_material 9.2 dielectric_material 9.3 mi_calpainlphen 9.4 miss_fast_skin_maya 9.5 mental ray textures 9.6 mental ray bump 9.7 ambient occlusion 9.8 小结 第10章 材质纹理节点及使用技巧 10.1 materials材质节点 10.2 textures纹理节点 10.3 小结 第11章 utility节点及使用技巧 11.1 utility节点 11.2 动画着色器 11.3 小结

<<动画传奇>>

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>