

<<Maya材质与灯光技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<Maya材质与灯光技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302240921

10位ISBN编号：7302240922

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学出版社

作者：刘文菊

页数：336

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材质与灯光技术精粹>>

内容概要

《maya材质与灯光技术精粹》共分13章，内容涵盖灯光基本知识、色彩理论和构图、创建高品质阴影、设置正确的纹理与贴图、应用3d贴图、使用粒子、应用hypershade、自动设置取样点、应用数学工具、改进纹理的方法、设置最佳渲染效果、maya渲染器和mental ray渲染器的光线追踪、全局照明、最终聚集、mental ray明暗器等。

案例包括：室内光线的布光、使用灯光照亮内部空间、火堆光照效果、使用过程纹理产生皮肤、创建自定义的绘画材质、建立自定义的卡通阴影网络、冰球、使用最终聚焦创建焦散等。

《maya材质与灯光技术精粹》定位于maya初中级，非常适合三维制作及动画相关行业人员使用，还可以作为相关院校的教材及辅导用书。

<<Maya材质与灯光技术精粹>>

书籍目录

第1章 灯光、色彩及作品

- 1.1 灯光知识
- 1.2 色彩理论和构图
- 1.3 案例：室内光线的布光

第2章 maya中的灯光

- 2.1 maya灯光类型
- 2.2 链接灯光
- 2.3 使用光雾和光晕
- 2.4 案例：使用灯光照亮内部空间

第3章 创建高品质阴影

- 3.1 深度贴图的渲染
- 3.2 射线追踪阴影
- 3.3 链接阴影和断开阴影
- 3.4 产生特效阴影
- 3.5 实例：火堆光照效果

第4章 设置正确的纹理与贴图

- 4.1 阴影模型和材质
- 4.2 二维纹理的类别和使用方法
- 4.3 其他贴图选项
- 4.4 材质和纹理的堆叠
- 4.5 使用blinn材质

第5章 应用3d贴图

- 5.1 三维纹理
- 5.2 应用environment(环境)纹理
- 5.3 2d纹理的projection(投影)选项
- 5.4 案例：使用过程纹理产生皮肤

第6章 使用粒子

- 6.1 了解粒子的作用
- 6.2 粒子发射器
- 6.3 编辑粒子
- 6.4 粒子特效

第7章 应用hypershade(材质超图)

- 7.1 hypershade(材质超图)
- 7.2 创建自定义连接
- 7.3 整理节点
- 7.4 应用色彩转换工具
- 7.5 案例：创建自定义的绘画材质

第8章 自动设置取样点

- 8.1 采样器的使用
- 8.2 在一个网络中连接多种材质
- 8.3 使用studio clear coat工具
- 8.4 案例：建立自定义的卡通阴影网络

第9章 应用数学工具

- 9.1 数学工具
- 9.2 使用stencil(模板)工具和optical fx(光学fx)

<<Maya材质与灯光技术精粹>>

第10章 改进纹理的方法

- 10.1 uv纹理空间
- 10.2 绘图工具
- 10.3 create psd network(创建psd网络)
- 10.4 bump贴图 and displacement贴图
- 10.5 自定义属性

第11章 最佳渲染效果

- 11.1 摄像机的设置
- 11.2 设置渲染图像的文件格式、分辨率和像素
- 11.3 render settings(渲染器设置)窗口
- 11.4 改进预览质量
- 11.5 加快渲染速度的方法

第12章 maya渲染器和mental ray渲染器的光线追踪

- 12.1 maya渲染器和mental ray渲染器
- 12.2 使用maya渲染器的光线追踪
- 12.3 使用mental ray渲染器的光线追踪
- 12.4 生成水的效果
- 12.5 生成玻璃效果
- 12.6 案例：冰球

第13章 使用全局照明、最终聚集和mental ray明暗器

- 13.1 了解global illumination(全局照明)
- 13.2 austics(焦散)
- 13.3 mentalray明暗器
- 13.4 使用最终聚焦
- 13.5 使用康奈尔盒渲染
- 13.6 案例：使用最终聚焦创建焦散

<<Maya材质与灯光技术精粹>>

编辑推荐

内容涵盖：基础材质、纹理材质、灯光、阴影、摄像机、光线追踪、控制渲染器、特效和合成、硬件渲染、矢量渲染、画笔效果、集散、全局光、最终聚焦、IDRI、Mental ray材质、动力学基础、刚体动力学、刚体约束器、优化刚体、粒子系统、刚体和粒子、粒子碰撞、粒子表达式、发射函数、高级粒子表达式、Goals（目标）等。

<<Maya材质与灯光技术精粹>>

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>