

<<Maya渲染与特效技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<Maya渲染与特效技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302240938

10位ISBN编号：7302240930

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学出版社

作者：孙军

页数：364

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渲染与特效技术精粹>>

### 内容概要

孙军的《Maya渲染与特效技术精粹》共分25章，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、焦散、全局光、最终聚集、HDMI、

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)。

书中涉及的领域非常多，从模型的材质贴图，到场景的灯光阴影摄像机、渲染器的设置，乃至刚体动力学和粒子方程式系统都涵盖其中。

《Maya渲染与特效技术精粹》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渲染与特效技术精粹>>

## 书籍目录

### 阶段1

#### 第1章 Maya材质

- 1.1 IPR(交互照片级渲染)
- 1.2 Shading network(着色网络)
- 1.3 Shading group(着色组)
- 1.4 连接着色网络到着色组
- 1.5 Bins(箱子)
- 1.6 Containers(容器)
- 1.7 Maya材质库(Shader Library)
- 1.8 Materials(材质)
- 1.9 Lambert(朗伯)材质
- 1.10 Phong、PhongE、Blinn
- 1.11 专有表面材质
- 1.12 各向异性材质
- 1.13 分层材质
- 1.14 分层材质练习
- 1.15 The ramp shader渐变材质
- 1.16 Shading maps材质贴图
- 1.17 制作汽车喷漆材质
- 1.18 The surface shader表面材质
- 1.19 总结

#### 第2章 纹理材质

### 阶段2

#### 第3章 灯光

#### 第4章 阴影

#### 第5章 摄像机

#### 第6章 光线追踪

### 阶段3

#### 第7章 控制渲染器

#### 第8章 特效和合成

#### 第9章 硬件渲染

#### 第11章 Maya画笔效果

### 阶段4

#### 第12章 焦散和全局光

#### 第13章 最终聚集和HDRO

#### 第14章 Mental ray材质

### 阶段5

#### 第15章 Maya动力学

#### 第16章 刚体动力学

#### 第17章 刚体约束器

#### 第18章 优化刚体

### 阶段6

#### 第19章 粒子系统简介

#### 第20章 刚体和粒子

#### 第21章 粒子碰撞

<<Maya渲染与特效技术精粹>>

第22章 粒子表达式

第23章 发射函数

第24章 高级粒子表达式

第25章 Goals(目标)

## <<Maya渲染与特效技术精粹>>

### 编辑推荐

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。

<<Maya渲染与特效技术精粹>>

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>