

<<三维动画材质表现技术>>

图书基本信息

书名：<<三维动画材质表现技术>>

13位ISBN编号：9787517000266

10位ISBN编号：7517000268

出版时间：2012-8

出版时间：水利水电出版社

作者：殷均平 主编

页数：114

字数：191000

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>

<<三维动画材质表现技术>>

内容概要

殷均平主编的《三维动画材质表现技术》重点介绍了三维动画中材质与贴图的基本概念、基本材质表现种类和表现方法、几种常见的特殊材质的表现方法，同时还介绍了灯光和照明在材质表现中的应用技巧，学习如何对模型进行UV展开与编辑，如何对场景进行整体渲染，并专门介绍场景渲染中使用较多的mental ray渲染器，结合具体实例学习它们的制作方法和技巧，软件操作平台为 Maya2010。

本书实现的教学任务是在掌握Maya模型制作的前提下，熟练地运用材质和灯光等表现工具，根据影视动画故事的彩色设定稿或镜头的色彩地图设计三维模型色彩和质感，设计模型的纹理特征，对三维模型进行UV编辑，使用图形图像软件绘制贴图，使用虚拟灯光塑造镜头中场景的空间感和气氛，营造故事情绪，使用材质或灯光特技制作特效。

《三维动画材质表现技术》作者来自企业和高校，蕴涵了作者丰富的教学经验、实际工程经验，既可以作为本专科院校动画和数字媒体等相关专业的教材，也可作为动画制作人员的参考用书。

<<三维动画材质表现技术>>

书籍目录

前言

第1章 默认渲染

- 1.1 Render Settings (渲染设置)
- 1.2 Common (通用)
 - 1.2.1 File Output (文件输出)
 - 1.2.2 Frame Range (帧范围)
 - 1.2.3 Renderable Camera (渲染的摄像机)
 - 1.2.4 Image Size (图像尺寸)
 - 1.2.5 Render Optio (渲染选项)
- 1.3 Maya Software (Maya软件渲染)
 - 1.3.1 Anti—aliasing Quality (抗锯齿的质量)
 - 1.3.2 Field Optio (场选项)
 - 1.3.3 Raytracing Quality (光线追踪质量)
 - 1.3.4 Motion Blur (运动模糊)
 - 1.3.5 Render Optio (渲染选项)
 - 1.3.6 Menary and Perfonmnce Optio (内存与性能选项)
 - 1.3.7 IPR Optio (实时渲染选项)
 - 1.3.8 PaintEffectsRendering Optio (绘画效果渲染选项)
- 1.4 RenderView (渲染窗口) 的使用
- 1.5 Maya分层渲染
- 1.6 渲染实例——制作静物场景

拓展练习

课外作业

第2章 材质基础

- 2.1 Maya材质基础
 - 2.1.1 材质概念
 - 2.1.2 Hypehade (材质超图) 的使用
- 2.2 常见的材质类型和使用
 - 2.2.1 材质的通用属性
 - 2.2.2 材质的高光属性
 - 2.2.3 材质的特效
 - 2.2.4 不透明遮罩
 - 2.2.5 光线追踪
- 2.3 Maya其他常用工具节点
- 2.4 基础材质设置实例
 - 2.4.1 制作玻璃材质
 - 2.4.2 制作双面材质

拓展练习

课外作业

第3章 灯光照明

- 3.1 Maya灯光基础
 - 3.1.1 如何创建灯光
 - 3.1.2 Mayaq~的灯光类型
- 3.2 Maya灯光属性
- 3.3 Shadows (灯光阴影)

<<三维动画材质表现技术>>

3.4 Light Effects (灯光特效)

3.4.1 LightFog (灯光雾)

3.4.2 Light Glow (辉光)

3.5 灯光链接

3.6 实例

拓展练习

课外作业

第4章 Maya特殊材质

4.1 Shading Map (材质贴图)

4.2 Surface Shader (表面材质)

4.3 Layered Shader (分层材质)

4.4 Use Background (使用背景)

4.5 实例

拓展练习

课外作业

第5章 UV编辑

5.1 UV的概念

5.2 UV编辑器的常用操作命令

5.2.1 UV Texture Editor (UV编辑器)

5.2.2 UV编辑器的常用操作命令

5.3 UV编辑实例制作

5.3.1 场景道具UV编辑

5.3.2 场景建筑UV编辑

5.3.3 UV编辑技巧

拓展练习

课外作业

第6章 高级渲染器Mental ray的应用

6.1 Mental ray简介

6.2 Mental ray渲染质量设置

6.3 Mental ray的全局照明

6.3.1 Global Illumination (全局照明)

6.3.2 Final Gathering (最终聚集)

6.3.3 Image Based Lighting (基于图片照明)

6.4 Mental ray的常用材质纹理节点

6.5 实例

拓展练习

课外作业

<<三维动画材质表现技术>>

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>