

<<MAYA渲染的艺术>>

图书基本信息

书名：<<MAYA渲染的艺术>>

13位ISBN编号：9787801728128

10位ISBN编号：7801728122

出版时间：2007-4

出版时间：北京希望

作者：郭涛

页数：308

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渲染的艺术>>

内容概要

本书最大的特点是以实例出发，通过实例讲解，让读者能够深入地了解Maya的有关渲染技术，书中的所有范例都是作者从多年来的制作项目中精心挑选出来的，有游戏角色、动画短片和影视剧特效以及一些Maya通用功能的介绍，凡是行业内所能涉及的范围本书基本都涉及到了。

本书围绕Maya渲染而展开，具体内容大致分为灯光材质渲染、角色渲染、场景渲染、卡通渲染和MentalRay渲染器等，共10章。

将材质灯光、绘画角色贴图、建筑场景、卡通效果、PaintEffect笔刷和MentalRay渲染器等做系统讲解，环环相扣，帮助读者循序渐进、由浅入深。

因为本书不是定式的操作手册，所以软件的升级并不会影响本书的使用，但读者要想学好Maya，也需付出一定的努力和耐心，在使用的同时不要单纯依赖现成工具，而要以点带面，横向深入地全面了解其他功能，这样才能取得较快较大的进步。

本书配套光盘内容为书中部分素材、实例文件以及视频文件。

<<MAYA渲染的艺术>>

作者简介

郭涛，清华美院环境艺术专业。

主要作品：视觉传达：畅春园茶社Logo设计；中国景德镇艺术陶瓷展Logo设计；圣洁盛科贸有限公司Logo设计；浅秋针织服饰有限公司Logo设计；香港Yamato服饰整体包装设计。

影视广告：康健食品《夹心口》产品广告片；游戏《决地》过场动画；天津达人堂《拨云退翳丸》角色动画；《呼噜停》角色动画；《联邦尖端心脑血管清》角色动画。

企业宣传片：蓝色动力汽车改装有限公司宣传片；康健食品有限公司产品宣传片；朗金科技有限公司游戏《决地》宣传片。

<<MAYA渲染的艺术>>

书籍目录

第1章 概述 1.1 Maya软件介绍 1.2 Pixar公司的Photorealistic Renderman 1.3 Mental Images公司的Mental Ray

第2章 灯光 2.1 灯光概述 2.2 灯光创建 2.3 灯光类型 2.4 灯光设置与定位 2.5 通用灯光属性和选项 2.6
属性和选项 2.7 体积光属性和选项 2.8 自定义强度和颜色衰减 2.9 灯光雾 2.10 光辉工具 2.11 阴影 2.12
灯光的疑难解答 2.13 关于阴影的疑难解答 2.14 案例：用半透光阴影制作羊皮灯 2.15 案例：用PointLight
制作蜡烛 2.16 案例：灯光雾的具体应用 2.17 案例：用灯光光斑制作辉光 第3章 材质 3.1 HyperShade介
绍 3.2 建模对材质的影响 3.3 Maya材质概述 3.4 StudioClearCoat节点 3.5 Height Field节点 3.6 SamplerInfo
节点 3.7 MultiplyDivide节点 3.8 次表面散射概述 3.9 SurfaceLuminance节点 3.10 Condition节点 3.11
vectorProduct节点 3.12 Set Range节点 3.13 Clamp节点 3.14 Reverse节点 3.15 Contrast节点 3.16 Remap
Color/Remap Hsv节点 3.17 Reamp Value 节点 第4章 渲染 4.1 渲染概述 4.2 渲染方式 4.3 渲染设置 4.4 渲
出 4.5 分层渲染 4.6 Apply Color硬件调色 4.7 渲染技巧 4.8 Maya Vector渲染器 4.9 Mental Ray渲染器 第
5章 摄像机 5.1 创建Maya工程目录 5.2 摄像机概述 5.3 摄像机参数 5.4 摄像机的目标定位 5.5 模拟摄像机广角
第6章 场景 6.1 创建UV 6.2 光影设置与渲染 6.3 材质与贴图 6.4 玻璃教程 6.5 装饰图书馆外墙面 6.6 后
第7章 角色 7.1 UV概述 7.2 关于UV映射 7.3 UV排列指南 7.4 为多边形应用平面投影贴图 7.5 在多个面
动投影UV点 7.6 UV编辑器新增功能 7.7 诠释角色UV技巧 7.8 输出UV网格及烘焙贴图 7.9 了解角色材质
贴图 7.10 制作凹凸贴图 7.11 制作Displacement（置换）贴图 7.12 路径工具 7.13 绘制置换贴图 7.14 绘制
色贴图 7.15 头盔制作 7.16 皮革的贴图制作 7.17 裤子褶皱的制作 7.18 为角色添加灯光 7.19 使用捆绑法
全局光 第8章 Paint Effects 8.1 创建笔刷 8.2 选择笔刷类型 8.3 设置全局缩放 8.4 设置要创建和修改的通
设置笔刷轮廓 8.6 设置笔画纹理（Shading）属性 8.7 设置管的纹理（Shading）属性 8.8 颜色和不透明度纹
理贴图属性 8.9 照亮笔划绘画 8.10 假阴影 8.11 Back阴影和Center阴影 8.12 绘画发光 8.13 创建管 8.14
长属性 8.15 设置枝条属性 8.16 设置嫩枝属性 8.17 设置叶属性 8.18 设置花属性 8.19 设置芽属性 8.20
长行为 8.21 设置错位属性 8.22 设置力属性 8.23 使用MEL脚本来应用自定义效果 8.24 在管中创建间隙
设置流动动画属性 第9章 MentalRay渲染器精髓 9.1 基础光斑粒子 9.2 高级光斑粒子 9.3 焦散基础 9.4 焦
级 9.5 环境反射 9.6 用MentalRay节点创建琉璃瓶 9.7 用MentalRay节点模拟皮肤3S效果 9.8 用MentalRay节
创建真实光影 第10章 卡通角色 10.1 角色头部纹理制作 10.2 为头部创建3S材质节点节点网 10.3 身体贴图
的制作 10.4 渲染 10.5 卡通材质 10.6 Toon材质的制作 10.7 卡通眼球的制作 10.8 渲染输出

<<MAYA渲染的艺术>>

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>