

<<Maya 4.5质感风暴>>

图书基本信息

书名：<<Maya 4.5质感风暴>>

13位ISBN编号：9787900109477

10位ISBN编号：7900109471

出版时间：2003-3-1

出版时间：中国电力出版社

作者：薄海涛,李澎

页数：325

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 4.5质感风暴>>

内容概要

进入2003年，中国电力出版社电脑艺术设计类图书品种、品质上极大地丰富了IT图书市场。这些图书以全面而翔实的技术讲解、独特新颖的设计理念，深受广大读者的欢迎。

Maya的材质设计是三维制作人员长期以来的难题。

为此我们特约国内著名3D制作专家、资深IT作家刘正旭先生组织编著了本书。

本书以影视广告中最常见的材质效果为制作实例，通过深入浅出的材质理论知识详细的操作步骤介绍了Maya高级材质制作的技巧和方法。

本书所介绍的实例涵盖了Maya材质中常用的金、钢铬、X光、粒子材质、灯光特效、光线追踪材质、水材质、玻璃才质、云材质、污垢材质、高凹*材质、双面叶材质、鹅卵石材质、云材质、眩光材质、烟火材质、雪材质等方面的技术和知识点。

<<Maya 4.5质感风暴>>

书籍目录

第1章 Maya材质的概述	
1.1 Maya的材质特性	2
1.1.1 材质的物理特性	2
1.1.2 绘制模型阴影	3
1.1.3 材质的基本属性	4
1.1.4 材质的类型	4
1.2 纹理	6
1.2.1 Maya的纹理贴图	7
1.2.2 纹理贴图	8
1.2.3 贴图属性	8
1.3 光线的处理	10
1.3.1 光的特性	10
1.3.2 物体的Raytracing模式	11
1.3.3 Maya的运用	12
1.4 Maya材质节点	14
1.4.1 节点	14
1.4.2 阴影组	14
1.4.3 场景的视觉元素	15
1.4.4 渲染节点和网络	15
1.4.5 剖析阴影网络	15
1.5 Maya的材质纹理贴图	15
1.5.1 文件纹理和程序纹理	15
1.5.2 文件纹理	15
1.5.3 建立表面材质的纹理	16
1.5.4 二维纹理	16
1.5.5 三维纹理	18
1.5.6 环境纹理	19
1.6 二维纹理布置	19
1.6.1 定位纹理	19
1.6.2 缠绕和交错	21
1.6.3 共享纹理节点	22
1.6.4 几何上的二维纹理	22
1.6.5 多边形和细分表面	24
1.7 三维纹理布置	25
1.7.1 三维纹理图标	25
1.7.2 变形表面的三维纹理	26
1.7.3 投影贴图	26
1.7.4 投影贴图类型	26
1.7.5 环境纹理节点	30
1.8 反射	32
1.8.1 反射高光	32
1.8.2 是否使用光线追踪	33
1.8.3 环境贴图	33
1.8.4 光线追踪反射	34
1.9 凹凸和置换	35

<<Maya 4.5质感风暴>>

- 1.9.1 凹凸贴图和置换贴图 35
- 1.9.2 凹凸贴图 36
- 1.9.3 置换贴图 36
- 1.9.4 反射和凹凸贴图 37
- 1.9.5 获得逼真的置换效果 37
- 1.9.6 建立置换贴图模型 38
- 1.9.7 设置置换深度 40
- 1.9.8 结合使用凹凸和置换贴图 41
- 1.10 文件纹理 41
 - 1.10.1 设置纹理尺寸 41
 - 1.10.2 纹理库 41
 - 1.10.3 绘画效果画布 42
 - 1.10.4 可拼接纹理 (建立无缝贴图) 42
 - 1.10.5 建立足球纹理 42
- 1.11 小结 42
- 第2章 材质编辑器
 - 2.1 材质编辑器的界面布局和操作 44
 - 2.1.1 Maya的材质节点编辑 44
 - 2.1.2 网络节点连接 44
 - 2.1.3 观看节点和网络节点 45
 - 2.1.4 查看网络节点 45
 - 2.1.5 缩放和移动网络节点视图 46
 - 2.1.6 查看节点的输入或输出 48
 - 2.1.7 建立、复制和删除节点 49
 - 2.2 高级材质编辑 59
 - 2.2.1 分层纹理 59
 - 2.2.2 功能节点 60
 - 2.3 层材质 61
 - 2.4 在Maya中进行贴图 64
 - 2.4.1 NURBS表面贴图 64
 - 2.4.2 多边形表面贴图 64
 - 2.4.3 关于交互放置 64
 - 2.5 小结 64
- 第3章 金属也疯狂
 - 3.1 黄金材质 66
 - 3.2 钢铬材质 70
 - 3.3 小结 82
- 第4章 光线追踪材质
 - 4.1 水材质 87
 - 4.2 玻璃材质 96
 - 4.2.1 建立简单的模型 97
 - 4.2.2 建立材质 99
 - 4.3 散焦材质 112
 - 4.3.1 挂起Mental Ray插件 113
 - 4.3.2 用外挂滤镜制作导角特效 114
 - 4.3.3 制作一个平面 117
 - 4.3.4 建立材质 119

<<Maya 4.5质感风暴>>

- 4.3.5 设置散焦效果 121
- 4.4 小结 131
- 第5章 程序贴图
- 5.1 污垢材质 134
 - 5.1.1 制作材质 135
 - 5.1.2 建立材质上的污垢 138
 - 5.1.3 网络节点分析 143
- 5.2 制作X光材质 145
 - 5.2.1 制作材质 145
 - 5.2.2 网络节点分析 149
 - 5.2.3 凹凸效果 150
 - 5.2.4 网络节点分析 153
- 5.3 云雾材质 155
 - 5.3.1 云雾材质的制作 159
 - 5.3.2 为粒子添加相关的动力场 162
 - 5.3.3 将力场连接到粒子物体 162
- 5.4 浓烟材质 164
 - 5.4.1 建立粒子 164
 - 5.4.2 建立粒子材质 169
- 5.5 雪花材质 174
 - 5.5.1 建立雪花 174
 - 5.5.2 建立雪花的材质 176
- 5.6 眩光材质 178
- 5.7 小结 188
- 第6章 高级材质
- 6.1 双面材质 190
 - 6.1.1 制作材质 190
 - 6.1.2 网络节点分析 195
- 6.2 鹅卵石材质 195
 - 6.2.1 制作材质 195
 - 6.2.2 网络节点分析 200
- 6.3 咖啡材质 202
- 6.4 热带鱼贴图 214
- 6.5 高级凹凸贴图 227
 - 6.5.1 建立材质 227
 - 6.5.2 节点分析 230
 - 6.5.3 Bump贴图如何工作 230
 - 6.5.4 凹凸数值和凹凸深度 230
 - 6.5.5 材质的连接图表 230
- 6.6 小结 231
- 第7章 综合实例
- 7.1 美丽的大草原 236
- 7.2 海底世界 248
 - 7.2.1 制作沙滩 248
 - 7.2.2 设置海底雾 255
 - 7.2.3 设置水面效果 257
 - 7.2.4 设置灯光雾 260

<<Maya 4.5质感风暴>>

- 7.2.5 制作海底世界 263
- 7.3 神秘眼睛 267
 - 7.3.1 建立眼球材质 268
 - 7.3.2 制作眼球的凹凸效果 275
- 7.4 花园 286
 - 7.4.1 制作前的准备工作 286
 - 7.4.2 制作云彩 288
 - 7.4.3 制作阳光 290
 - 7.4.4 设置云彩的材质 294
 - 7.4.5 制作地面材质 300
 - 7.4.6 制作小溪材质 303
 - 7.4.7 制作墙材质 304
 - 7.4.8 制作植物 307
 - 7.4.9 制作天光色 311
- 7.5 小结 313
- 附录1 Maya快捷键速记表
- 附录2 Maya材质速查表

<<Maya 4.5质感风暴>>

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>