

<<Maya材质与渲染实战技法>>

图书基本信息

书名：<<Maya材质与渲染实战技法>>

13位ISBN编号：9787113121280

10位ISBN编号：7113121284

出版时间：2011-2

出版时间：中国铁道出版社

作者：朱万林 等编著

页数：367

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材质与渲染实战技法>>

内容概要

朱万林、杨阳、徐亮编写的《Maya材质与渲染实战技法》通过大量的实例，全面介绍了Maya的灯光、材质和渲染技术的基本知识和操作技巧。

《Maya材质与渲染实战技法》从Maya软件的基本操作开始介绍，深入讲解了Maya灯光类型、高质量阴影效果制作和使用、数学工具的使用、各种常用材质类型的具体应用、自定义连接和颜色工具的综合使用、Fur技术的使用技巧、Paint Tool和PSD技术的综合使用、渲染的基本知识、使用UV和贴图改进纹理的方法、Toon材质技术及其应用、Maya卡通材质应用、mental ray渲染的技巧和具体应用，最后通过一个大型综合实例，讲解了Maya灯光、材质和渲染技术的综合使用方法。

《Maya材质与渲染实战技法》配套光盘中提供书中实例的素材文件和工程源文件，以及制作实例的全程语音讲解视频教学文件。

《Maya材质与渲染实战技法》适合Maya初级读者阅读，可作为影视传媒、游戏制作等相关专业初学者的参考书，也可作为相关专业的教材。

<<Maya材质与渲染实战技法>>

书籍目录

第1章 走进Maya世界

- 1.1 Maya的应用领域
- 1.2 Maya的项目管理
- 1.3 Maya渲染技术简介
- 1.4 计算机的色彩知识
- 1.5 Maya的界面
- 1.6 Render Settings(渲染参数设置)
- 1.7 Light(灯光)
- 1.8 Material and Textures(材质和纹理)
- 1.9 灯光、材质和渲染的完整体验

第2章 Maya灯光类型

第3章 高质量的阴影效果

第4章 Maya数学工具

第5章 材质实例应用

第6章 创建自定义连接和颜色工具

第7章 Maya的Fur

第8章 3D Paint Tool和PSD

第9章 渲染

第10章 使用UV和贴图改进纹理

第11章 Maya的toon材质

第12章 Maya卡通材质

第13章 mental ray

第14章 综合实例

<<Maya材质与渲染实战技法>>

章节摘录

版权页：插图：《Maya材质与渲染实战技法》内容简介：Maya是目前世界上最为优秀的三维动画制作软件之一，最早是由美国的Alias公司在1998年推出的。

虽然在此之前已经出现了很多三维制作软件，但Maya凭借其强大的功能、友好的用户界面和丰富的视觉效果，一经推出就引起了动画和影视界的广泛关注，成为顶级的三维动画制作软件。

Maya的应用领域包括专业的影视广告、角色动画、电影特技等多媒体制作甚至在游戏制作领域也有很出色的表现。

Maya功能完善，工作灵活，易学易用，制作效率高，渲染真实感强，是电影级别的高端制作软件。制作者掌握了Maya，能极大地提高制作效率，易于制作出逼真的动画角色，渲染出电影般的真实效果。

基于以上优点，Maya从其诞生起就参与了多部国际大片的制作。

从早期的《玩具总动员》、《精灵鼠小弟》、《金刚》到后来热映的《WEI-LE》《变形金刚》等众多知名影视作品的动画和特效都有Maya的参与制作。

Maya参与制作的一些著名影视作品如图1-1～图1-3所示。

Maya由于其优异的三维制作功能而大受欢迎，短短几年中就不断推出新的版本。

在2005年10月4日，著名的Autodesk公司宣布花费1.82亿美元现金收购Alias公司。

《Maya材质与渲染实战技法》所应用的Maya 2009，其最新的启动界面如图1-4所示。

<<Maya材质与渲染实战技法>>

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>