第一图书网, tushu007.com

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

图书基本信息

书名：<<Maya光与材质的视觉艺术>>

13位ISBN编号：9787115146670

10位ISBN编号：7115146675

出版时间：2006-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：邓永坚

页数：305

字数：654000

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

第一图书网, tushu007.com

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

内容概要

本书是一本注重实践的教学书籍，书中的所有案例都将技术、艺术、商业紧密地结合在一起。成品概念是本书的重点，更重要的是，本书教学范例对技术应用进行了深入浅出的讲解，制作过程详细和严谨，普通的Maya用户看完后就能制作出来。

书中内容包括三维计算机图形学、认识Maya的应用领域、Maya的基础、Maya 7的一些新功能简介、多种不同情况下的灯光设置要求、渲染测试、材质的应用、材质节点、工具节点、纹理节点、光线跟踪、硬件渲染、硬件粒子、Mental ray渲染技术、Final Gather、Caustics、Bake、Turtle渲染技术、Occlusion的应用、Photoshop配合绘制纹理、合成等。

配套的DVD光盘里提供了本书内所有教学案例的场景文件、贴图文件、制作文件、参考文件和成品文件，这些都是作者多年制作和教学经验的精髓。

本书适合Maya发烧友和Maya专业动画创作者阅读，也适合Maya培训机构作为教材使用。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

邓永坚，英文名Jack，网名b2046。
中国众多自由CG人之一。
性格直爽，敢想敢做，敢做敢为。
在广州美术学院胡乱画过两年画，自某年、某月、某次回家的路上因为她的漫不经心的一句话丢下了画笔拿起了手写板，一头栽入3D动画里，一直坚持到现在。

与很多CG人一样，学3ds max

第一图书网, tushu007.com

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

书籍目录

Jack——带您进入Maya的世界 1 Maya的应用领域 2 运行Maya的硬件要求 4 Maya的项目管理 5 Maya 7的新增功能 6 计算机的色彩知识 8 Maya的界面 9 Render Settings(渲染参数设置) 11 Maya Light(灯光) 13 Material and Textures(材质和纹理) 17小闹钟——流逝的时间 21 指定工程>设置灯光 23 设置材质>IPR的渲染测试 26 用环境纹理制作金属反射>拷贝节点 27 剩余材质的设置>Maya里的渲染设置>最终成品 28反射与折射——Reflectivity and Refractions 29 指定工程>设置灯光>灯光连接表 31 调节Reflectivity(反射)>调节Refractions(折射) 35 调节环境>节点的使用 36 调节节点>使用3D程序纹理模拟石灰墙 37 石灰墙上的冷暖变化>Orange的纹理 39 设置渲染后高精度输出>用Photoshop进行后期处理 41体验极速的硬件渲染——Hardware Rendering 43 硬件渲染>High Quality Rendering(高质量渲染) 44 Hardware Alpha(硬件阿尔法)>Hardware Shadows(硬件阴影) 45 Hardware Reflectivity(硬件反射) 46 Hardware Particles(硬件粒子) 47 Expression(表达式)>Color(颜色属性) 48 Opacity(选项)>Motion Blur(运动模糊)>粒子缓存 49流体特效——Fluid Effects 51 Ocean(海洋)>导入模型 54 Environment Fog(环境雾)>Fog Type(雾的类型) 55 光与影 57 虚幻的海洋>设置材质>Environment(环境) 59 Glow(辉光)>导入船模型>Caustics(焦散) 63 补光增加细节 65 神奇的Paint Effects>了解Paint Effects的基础 67 使用Paint Effects制作星空 69 石柱上的花朵>Paint Effects的阴影 71 石梁上的花与草>最终渲染的成品 74运动模糊/艺术的相通——色温/环境颜色 77 浅谈运动模糊>2D Motion Blur(2D运动模糊) 78 3D Motion Blur(3D运动模糊) 79 浅谈色温>浅谈环境颜色 80体验间接照明的魅力——Mental ray 83 选择Mental ray 85 使用Final Gather>设置灯光 85 指定材质>观察光子分布>通过材质控制Final Gather 90 优化Final Gather>在Output Window里显示渲染时间 92 全局物体光子与单个物体光子>设置材质 93 2D凹凸贴图与3D凹凸贴图的混合使用 95 最终成品 96进入无灯时代——Final Gather 97 导入汽车模型>使用Final Gather 100 设置材质 101 控制曲面高光>剩余材质的设置 103 水波纹的地面>最终成品 105天光与烘培贴图——Sky Lights and Batch Bake 109 使用Sky Lights(天光) 111 使用Batch Bake(烘培贴图)>烘培类型 113 Vertex bake(烘培顶点)详解 114 Texture bake(烘培贴图)详解>烘培过程 116 使用Maya Software(软件渲染) 121 用Photoshop绘制凹凸贴图>用Photoshop绘制颜色贴图 124 使用Paint Effects 129 用Photoshop进行后期处理 131闪电特效与辉光——Create lightning and Glow 133 打开场景文件>设置灯光 135 设定材质 136 Create Lightning(创建闪电) 139 渲染设置>最终成品 142法线贴图与体积光——Normal Map and Light Effes 144 打开场景文件>Suface Sampler(曲面采样)图解 145 设置灯光 147 调整Normal Map 150 设置材质>完善手柄材质 153 体积材质灯光雾>使用Paint Effects 159 用Photoshop进行后期处理>最终成品 160毛发——Tennis Ball 163 浅谈Fur(毛发)>设置灯光 165 设置材质 168 Fur的入门>Fur属性参数图解 171 Fur的阴影>最终成品 176Mental ray的次表面散射材质——Sub-Surface-Scattering 179 指定工程>设置灯光 181 设置材质 183 使用misss_fast_simple材质>使用Final Gather 185 misss_fast_simple材质图解 187 Mental Ray的凹凸节点>渲染设置>最终成品 190Mental ray的焦散——Caustics 192 打开场景文件>设置灯光 196 设置玻璃和酒的材质 200 设置标签材质 204 关于HDRI图片 209 Caustics(焦散) 211 渲染设置>Photoshop调色>最终成品 215卡通着色器与卡通线——Toon Shader and Toon Outline 217 打开场景文件>设置灯光 219 设置材质>渲染设置> 最终成品 222 Toon Shader(卡通着色器)详解 225 制作2D卡通效果 228 使用Toon Outline(卡通线)>Toon Outline属性详解 231 重新指定Toon Outline>渲染设置>最终成品 235鞋的写生——在娱乐的过程中工作 239 指定工程> 设置灯光 242 设定鞋的材质 245 颜色贴图和凹凸贴图 253 使用阵列灯光模拟GI效果 265 使用Paint Effects 267 渲染设置> 用Photoshop进行后期处理>最终成品 269海龟渲染器——Occlusion and Batch Bake 271 指定工程>设置灯光 273 Turtle简介>使用Occlusion(阴影遮罩) 277 Turtle Baking Options(海龟烘培选项) 280 Bake(烘培) 282 用Photoshop绘制凹凸和做旧颜色贴图 288 模拟GI与HDRI效果>渲染设置>最终成品 303

第一图书网, tushu007.com

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

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