

<<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：9787115174543

10位ISBN编号：7115174547

出版时间：2008-3

出版单位：人民邮电

作者：邓永坚

页数：305

字数：750000

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，其制作过程详细和严谨，普通的Maya用户按照步骤就能制作出范例。

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 2008渲染功能的简介、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。

书中配套的DVD光盘里提供了本书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培训机构及大专院校作为教材使用。

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

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、某天、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，

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

书籍目录

Jack——带您进入Maya的世界 Maya的应用领域 运行Maya的硬件要求 Maya的项目管理
 Maya渲染技术简介 计算机的色彩知识 Maya 2008的界面 Render Settings (渲染参数设置)
) Maya Light (灯光) Material and Textures (材质和纹理) 小闹钟——流逝的时间 指定
 工程 设置灯光 设置材质 IPR的渲染测试 用环境纹理制作金属反射 拷贝节点 剩余材质的设
 置 Maya里的渲染设置 最终成品 反射与折射——Reflectivity and Refractions 指定工程 设置灯光 灯
 光连接表 调节Reflectivity (反射) 调节Refractions (折射) 调节环境 节点的使用 调节节点
 使用3D程序纹理模拟石灰墙 石灰墙上的冷暖变化 Orange的纹理 设置渲染后高精度输出
 用Photoshop进行后期处理 体验极速的硬件渲染——Hardware Rendering 硬件渲染 High Quality
 Rendering (高质量渲染) Hardware Alpha (硬件阿尔法) Hardware Shadows (硬件阴影)
 Hardware Reflectivity (硬件反射) Hardware Particles (硬件粒子) Expression (表达式)
 Color (颜色属性) Opacity (选项) Motion Blur (运动模糊) 粒子缓存 流体特效——Fluid
 Effects Ocean (海洋) 导入模型 Environment Fog (环境雾) Fog Type (雾的类型) 光与影
 虚幻的海洋 设置材质 Environment (环境) Glow (辉光) 导入船模型 Caustics (焦散) 补
 光增加细节 神奇的Paint Effects 了解Paint Effects的基础 使用Paint Effects制作星空 石柱上的
 花朵 Paint Effects的阴影 石梁上的花与草 最终渲染的成品 运动模糊/艺术的相通——色温/环境颜
 色 浅谈运动模糊 2D Motion Blur (2D运动模糊) 3D Motion Blur (3D运动模糊) 浅谈色温
 浅谈环境颜色 体验间接照明的魅力——mental ray 选择mental ray 使用Final Gather 设置灯光
 指定材质 观察光子分布 通过材质控制Final Gather 优化Final Gather 在Output Window里显示渲染
 时间 全局物体光子与单个物体光子 设置材质 2D凹凸贴图与3D凹凸贴图的混合使用 最终
 成品 进入无灯时代——Final Gather 导入汽车模型 使用Final Gather 设置材质 控制曲面高
 光 剩余材质的设置 水波纹的地面 最终成品 天光与烘培贴图——Sky Lights and Batch Bake 使
 用Sky Lights (天光) 使用Batch Bake (烘培贴图) 烘培类型 Vertex bake (烘培顶点) 详解
 Texture bake (烘培贴图) 详解 烘培过程 使用Maya Software (软件渲染) 用Photoshop绘制凹
 凸贴图 用Photoshop绘制颜色贴图 使用Paint Effects 用Photoshop进行后期处理 闪电特效与辉
 光——Create lightning and Glow 打开场景文件 设置灯光 设定材质 Create Lightning (创建闪
 电) 渲染设置 最终成品 法线贴图与体积光——Normal Map and Light Effes 毛发——Tennis Ball
 Mental ray的次表面散射材质——Sub-Surface-Scattering Mental ray的焦散——Caustics 卡通着色器
 与卡通线——Toon Shader and Toon Outline 鞋的写生——在娱乐的过程中工作 海龟渲染器—
 —Occlusion and Batch Bake

<<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>