

图书基本信息

书名：<<Maya 6 Wow !  
Book 材质、灯光与渲染篇>>

13位ISBN编号：9787508338415

10位ISBN编号：7508338413

出版时间：2005-1

出版时间：中国电力出版社

作者：陈宇

页数：298

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>

## 内容概要

本书主要介绍Maya渲染工作流程中的一系列相关技术应用，从灯光、材质的应用到高级渲染器的使用再到后期分层、网络渲染等内容，讲解详尽。

本书最大的特点是将众多知识点及操作技巧融合于有针对性的具体实例之中。

重点讲解了Mental Ray等渲染器的一些高级使用技巧，对其中一些功能从原理上进行分析，使读者不仅能够知其然，还能知其所以然。

读者完成本书大量实例的学习之后，在渲染的理论与实际应用能力方面可以有一个很大的提高。

本书适用于有一定经验的Maya中高级用户，使用过其他3D软件并准备向Maya平台过渡、从事渲染相关工作的用户以及广大的CG爱好者和相关专业的学生。

书籍目录

丛书序前言第1章 渲染概述 1.1 渲染的概念 1.2 渲染工作流程的内容 1.3 渲染算法简介 1.4 可用的渲染器 1.5 Maya 6.0的默认渲染器 1.6 小结第2章 Maya的灯光与阴影 2.1 光与物体的相互作用 2.2 阴影的产生和组成 2.3 Maya的灯光种类及属性 2.4 照明场景 2.5 灯光连接 2.6 使用灯光效果 2.7 调整阴影 2.8 小结第3章 节点与材质 3.1 物体表面的材质与纹理 3.2 实用工具节点介绍 3.3 玻璃材质 3.4 卡通材质 3.5 PSD文件节点应用 3.6 使用动画序列贴图 3.7 Normal Map的获取与使用 3.8 最深效果的制作与控制 3.9 贴图技术应用 3.10 小结第4章 用Mental Ray进行渲染 4.1 Mental Ray使用简介 4.2 Mental Ray的全局照明 4.3 Mental Ray焦散效果 4.4 基于图像照明的渲染 4.5 Mental Ray焦散效果 4.6 次表面散射效果 4.7 Ambient Occlusion环境遮挡 4.8 小结第5章 矢量渲染与硬件渲染第6章 渲染新贵——Turtle第7章 分层渲染与分通道渲染第8章 命令行及网络渲染

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>