

<<Maya实用教程。 材质与渲染篇>>

图书基本信息

书名：<<Maya实用教程。
材质与渲染篇>>

13位ISBN编号：9787040167351

10位ISBN编号：7040167352

出版时间：2005-7

出版时间：高等教育出版社

作者：本社

页数：184

字数：350000

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>

前言

计算机图形（computer Graphics，CG），通俗地讲就是利用计算机及其相关软件来辅助人手画画。随着计算机图形、图像技术的进一步发展，逐渐将图形、图像领域的设计、制作人员从低效、繁琐的工作中解脱出来，原来低水平的工作也被不断提高到令人叹为观止的水平。因此可以说，这一技术的出现是计算机技术发展史上的一座里程碑。

本书结合具体案例，逐一且系统地介绍Maya在影视、游戏制作中的贴图制作原理，系统地剖析了场景和角色贴图的制作思路。

书中所涉及的经验 and 技巧也是我们在实践和教学过程中不断积累的成果，希望能给读者以启发和帮助。

内容概要

本书是“高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材”中的一本，是在充分汲取本课程教学改革成果及能奇数位艺术工作室多位老师多年教学经验与实践的基础上编写而成的。

本书主要内容包括：Maya材质编辑器，Maya基本材质，Maya纹理节点，常用材质编辑案例，高级材质与纹理编辑案例，UV贴图技术，游戏场景、游戏角色贴图案例等。

本书所涉及的所有模型案例，都可以从站点hv.hep.com一下载，其中包含模型案例的Maya源文件等内容。

本书适用于高等职业学校、高等专科学校、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院使用，也可供示范性软件职业技术学校、继续教育学院及民办高校用于培养技能型紧缺人才，还可供本科院校、计算机专业人员和爱好者参考、使用。

书籍目录

第1章 材质编辑器 1.1 Maya材质编辑器简介 1.2 认识Hypershade 1.3 Maya材质节点网络结构
本章小结 思考与练习第2章 Maya基本材质 2.1 Maya材质类别 2.2 Maya常用材质 2.3 材
质的属性 本章小结 思考与练习第3章 Maya纹理节点 3.1 Maya纹理节点简介 3.2 常用2D纹理
节点 3.3 常用3D纹理节点 本章小结 思考与练习第4章 常用材质编辑案例 4.1 金属材质(铬
) 4.2 玻璃材质 4.3 陶瓷材质 本章小结 思考与练习第5章 高级材质与纹理编辑案例 5.1
眼球纹理 5.2 熔岩效果 本章小结 思考与练习第6章 UV贴图技术 6.1 认识UV贴图坐标 6.2
设定UV贴图坐标的方式 6.3 UV贴图坐标的设置原则 本章小结 思考与练习第7章 游戏场景
贴图案例 7.1 游戏场景制作中所需的美术常识 7.2 游戏场景贴图案例制作过程 本章小结 思考
与练习第8章 游戏角色贴图案例 8.1 了解你所创作的角色 8.2 为角色着装 本章小结 思考与
练习

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>