

<<Maya动画技术大全>>

图书基本信息

书名：<<Maya动画技术大全>>

13位ISBN编号：9787113108397

10位ISBN编号：7113108393

出版时间：2010-3

出版时间：中国铁道出版社

作者：寇宁

页数：376

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动画技术大全>>

内容概要

本书秉承实用的理念，融合作者多年的制作经验与技巧，用简练清晰的语言和极具特色的实例诠释Maya三维材质中最为经典的灯光使用方法、场景布光法则、材质的调整方法与高级渲染器的使用。书中详细介绍了在三维动画制作中灯光与材质的重要作用，灯光的基本参数和使用方法，材质设置的常用命令功能、使用方法及各种常见材质的制作技巧，mental ray渲染器的使用方法和技巧，黄金、象牙、黑色塑料、卡通材质、皮肤材质等各种常见材质的制作技巧，灯光阵列、多点布光等灯光技术。

本书附赠2张DVD多媒体教学光盘，内容涵盖书中所有实例的教学视频、场景源文件及素材文件

本书适合Maya初、中级用户使用，是三维动画爱好者、影视动画制作从业人员理想的参考书，也可作为大中专院校影视动画、广告及相关专业的教材。

书籍目录

- 第1章 初识灯光与材质1.1 灯光与材质在实际应用中的优势1.2 初识灯光与材质1.2.1 基本灯光1.2.2 基本材质1.2.3 精致材质纹理与高级照明1.3 身边的灯光与材质1.3.1 商业设计1.3.2 影视动画1.3.3 虚拟现实1.4 灯光与材质的相关知识和技巧1.4.1 照明用光的种类1.4.2 布光的注意事项1.4.3 材质的类型1.5 关于渲染1.6 灯光、材质与渲染的关系第2章 灯光2.1 灯光照明的原理2.2 Maya灯光类型2.3 灯光的属性2.4 基础灯光实例——夜读2.4.1 实例分析2.4.2 正确指定工程目录2.4.3 布置主灯光2.4.4 布置环境灯光2.5 阴影的属性2.5.1 Depth Map ShadowAttributes(深度贴图阴影)2.5.2 Raytrace ShadowAttributes(光线跟踪阴影)2.6 灯光操纵器2.7 布光2.8 三点布光实例——茶具2.8.1 实例分析2.8.2 正确指定工程目录2.8.3 布置主灯光2.8.4 布置辅光2.8.5 布置背光2.8.6 布置环境反射光第3章 材质3.1 Hyper shade(材质编辑器)3.1.1 材质编辑器的功能3.1.2 材质编辑器的构成3.2 细说材质3.2.1 高反光的物体3.2.2 低反光的物体3.2.3 毛发3.2.4 发光体3.3 材质类型3.3.1 Surface Materials(表面材质)3.3.2 表面材质属性3.3.3 制作地球凹凸实例3.3.4 Volumetric Materials(体积材质)3.3.5 Displacement Materials(置换节点)3.4 Textures(纹理)3.4.1 2D Textures(二维纹理)3.4.2 3D Textures(三维纹理)3.4.3 Environment Textures(环境纹理)3.4.4 Layered Texture(层纹理)3.5 基础材质实例3.5.1 实例分析3.5.2 指定工程目录3.5.3 制作无反光墙面材质3.5.4 制作光滑金属材质3.5.5 制作透明玻璃材质3.5.6 渲染场景第4章 Maya Software(软件渲染器)4.1 渲染程序4.2 测试渲染的两种方式及使用方法4.2.1 标准渲染与IPR(实时更新)渲染4.2.2 测试渲染的开启途径4.3 Render View(测试渲染窗口)的使用4.4 Render Settings(渲染参数设置)4.4.1 Common(通用编辑器)4.4.2 Maya Software(Maya软件渲染设置)4.5 Batch Render(批量渲染)4.6 渲染实例——茶具4.6.1 实例分析4.6.2 指定并打开场景文件4.6.3 茶具外壁材质制作4.6.4 茶具内壁材质制作4.6.5 茶具木纹材质制作4.6.6 桌面材质制作第5章 万宝龙黄金钢笔5.1 实例分析5.2 熟悉场景5.3 辅光5.4 主光5.5 黄金材质5.6 象牙材质5.7 黑色塑料材质5.8 抛光地面材质5.9 Mark材质5.10 笔尖材质5.11 渲染输出第6章 卡通材质6.1 实例分析6.2 布置灯光6.2.1 辅助光6.2.2 主光6.3 制作卡通材质6.3.1 身子的材质制作6.3.2 头发的材质制作6.3.3 鼻子、眼睛材质的制作6.4 摄影机贴图6.5 制作阴影材质6.6 添加边线6.7 用Shading Map(阴影贴图)制作卡通材质第7章 生锈的螺母7.1 实例分析7.2 搭建场景7.3 布置灯光7.3.1 布置主光源7.3.2 布置辅光源7.4 材质7.4.1 环境材质7.4.2 腐蚀地面材质7.4.3 腐蚀金属材质第8章 mental ray渲染器8.1 mental ray的关键参数介绍8.2 Final Gather(最终聚集)渲染实例——趣味灯泡8.2.1 实例分析8.2.2 打开场景并设置渲染参数8.2.3 模拟灯光8.2.4 制作玻璃材质8.2.5 制作透明液体材质8.2.6 金属和底座木纹材质的制作8.2.7 Paint Effects(画笔特效)8.2.8 沙石置换材质8.2.9 Final Gather(最终聚集)使用技巧第9章 翡翠佛9.1 实例分析9.2 指定工程并测试场景9.3 Image Based Lighting(贴图环境照明)9.4 制作翡翠材质9.4.1 制作翡翠材质的绿色部分9.4.2 制作翡翠材质的白色部分9.4.3 合成翡翠材质9.5 后期合成图像9.6 制作翡翠阴影第10章 红酒10.1 实例分析10.2 熟悉场景文件10.3 布置灯光10.3.1 布置主光10.3.2 布置辅光10.4 制作材质10.4.1 桌面材质10.4.2 墙壁材质10.4.3 制作花篮材质10.4.4 制作金色锡纸材质10.4.5 制作玻璃材质10.4.6 制作瓶身材质10.4.7 制作红酒材质10.4.8 制作Caustics(焦散)10.4.9 制作阴影加深层10.4.10 合成渲染效果第11章 彩妆11.1 实例分析11.2 熟悉场景11.3 制作环境与灯光11.3.1 制作主光11.3.2 制作辅光11.3.3 制作反射环境11.4 材质制作11.4.1 眼睛材质11.4.2 制作皮肤UV11.4.3 制作角色皮肤贴图11.4.4 制作miss_fast_skin_rnaya(Sss皮肤材质)11.4.5 使用层材质Mix20layers叠加皮肤材质节点11.5 制作毛发11.6 分层渲染11.7 后期合成与调色

<<Maya动画技术大全>>

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>