

<<游戏渲染教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏渲染教程>>

13位ISBN编号：9787508489247

10位ISBN编号：7508489241

出版时间：2011-9

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：71

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>

<<游戏渲染教程>>

内容概要

本书从易教与易学的实际目标出发,用丰富的范例对Maya渲染的知识作了生动、详细的讲解。本书共5章,分别讲解了Maya材质的特性及灯光的使用、Maya层纹理实例制作、Maya场景模型贴图制作及渲染、Maya Fur毛发制作和Maya巨猿渲染实例。

本书内容丰富,讲解精细,通俗易懂,边讲解边操作,大大降低了学习的难度,激发了学习兴趣和动手欲望。

从始至终以讲解Maya渲染实战为重点,任务明确,步骤清晰,操作方便。

本书适用于全国高校动漫游戏专业学生,游戏美术从业人员,各类动漫游戏爱好者的学习用书。本书提供相关文件,读者可到中国水利水电出版社网站(<http://www.waterpub.com.cn/softdown>)免费下载。

<<游戏渲染教程>>

书籍目录

丛书序

前言

第1章 Maya材质的特性及灯光的使用

1.1 Maya材质的特性

1.2 材质和纹理的定义

1.3 确定光源：怎样看物体

1.4 识别物体存在的环境

1.5 认识光

1.5.1 阳光

1.5.2 辅助光

1.6 物体自身的特性

1.7 光线与物体的照明

1.8 物体上光线的反射

1.9 阴影与光线

1.10 物体的透视

1.11 色彩的对比与和谐

1.12 光线方向与质感

1.12.1 光线性质与质地

1.12.2 表面结构与质感

本章小结

第2章 Maya层纹理实例制作

2.1 光影设置

2.2 材质与贴图

2.3 节点运用

2.4 Maya模型渲染

本章小结

第3章 Maya场景模型贴图制作及渲染

3.1 什么是三维场景中的灯光

3.2 灯光的布置方法

3.3 实例制作

.....

第4章 Maya Fur毛发制作

第5章 Maya巨猿渲染实例

<<游戏渲染教程>>

章节摘录

版权页：插图：光线方向的重要性可以达到影响人类生活方式的程度。

在寒带或温带的山区，房屋多建筑在向阳坡上，建筑学家、城市规划工程师设法尽可能地改善采光条件，让门窗、阳台更多地享受太阳的光和热；在热带国家里则恰恰相反。

当我们用人工光源照明拍摄一尊塑像时，如果人工光源的方向违反了日光照明的规律，其结果可能是令人失望的，在某些场合，连立体感也会调转过来，把凸出的部分看成是凹进去的了。

对于一些古典艺术的照明方向，如果不遵循原作者的采光习惯，往往会产生怪异的和令人不快的感觉。

主光是真正照明物体并把它置于空间中的光线；辅助光，顾名思义，只起辅助照明作用，用以更好地确定物体形状及边缘界限。

辅助光多是闪射的。

对于使用人工光源的摄影师，光源可以来自任何方向，也就是以物体为中心的圆球体中的任何一点。

投影的形状取决于相对于被摄物体的光线的位置。

投影对于画面中物体的形状及细微结构的表现起着重要的作用。

（1）顶光。

它从视点的上方正面照射物体。

当光线为点光源并且较为强烈时，投影生硬而短小，这种照明有利于表现物体的对称性，但并不能显示其细微的结构。

正是由于这种原因，顶光照明常常用于拍摄“好莱坞”式的肖像，它能使一个漂亮的姑娘更加美丽动人。

顶光照明立体感不强，但有时，对于某些物体来说，它是唯一可用的照明方式。

（2）正面光。

这是在有可能使用其他照明角度时最不提倡的光线。

它不产生任何阴影，立体感常常被它破坏。

然而，这种照明方式在拍摄物体时，比如拍摄某些中空的物体或是只有在沿光轴进行照明时才显现色彩的物体（电子集成电路就是一种）时，有其特殊的价值。

在彩色摄影中，正面光线的呆板照明可以被色彩的高对比度所补偿。

（3）底光。

正如我们所看到的，这是一种“效果光”，它给物体一种非正常的表象。

人物肖像摄影中使用底光往往使人物显得恐怖阴森，就像被地狱之火烧灼的小鬼一样。

<<游戏渲染教程>>

编辑推荐

《游戏渲染教程》是普通高等教育“十二五”规划教材(动漫游戏类)之一。

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>