第一图书网, tushu007.com

<<Mental Ray for Maya渲 >

图书基本信息

书名：<<Mental Ray for Maya渲染风云>>

13位ISBN编号：9787801724946

10位ISBN编号：7801724941

出版时间：2005-9

出版时间：兵器工业出版社

作者：杨涌涛

页数：357

字数：556000

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

本书面向Maya用户编写，系统全面地解析了Mental Ray for Maya的使用与工作原理。
以制作实例为主，也兼顾必须理解的基础理论，不仅让初学者能在最短的时间内全面地掌握Mental Ray for Maya的应用，同时还能对渲染场景实施最好的性能控制。
本书对于3ds max、XSI等整合了mental ray的用户，也有一定的参考价值。

书籍目录

第1章 概论 1.1 本书的宗旨 1.2 Mental Ray的应用范围 1.3 一些基本概念 1.4 安装和配置Mental Ray渲染器 1.4.1 Mental Ray Standalone版本解析 1.4.2 安装Mental Ray Standalone 1.4.3 配置Mental Ray for Maya 1.5 mi文件的场景结构 1.6 Mental Ray for Maya用户界面第2章 相机 2.1 相机的工作原理 2.1.1 小孔相机 2.1.2 正视图相机 2.1.3 剪切平面 2.2 透镜相机 2.3 实例第3章 material shader 3.1 表面着色 3.2 色彩和照明 3.3 反射、折射与透明 3.3.1 反射 3.3.2 折射和透明 3.3.3 glossy模糊反射 3.3.4 模糊传播(半透明) 3.4 照明模式的总结 3.5 实例第4章 纹理 4.1 纹理贴图 4.1.1 简单的XY投影 4.1.2 所有投影方式 4.2 本地纹理和内存映像纹理 4.3 纹理过滤 4.3.1 取样值与反走样 4.3.2 简单的纹理过滤 4.3.3 椭圆形纹理过滤 4.4 凹凸贴图 4.5 置换纹理贴图 4.6 环境贴图 4.7 实例第5章 scanline、ray tracing和全局光照 5.1 scanline和ray tracing 5.2 全局光照 5.2.1 diffuse、glossy和specular 5.2.2 焦散和全局光照 5.2.3 Final gathering 5.2.4 科内尔盒子 5.3 实例第6章 光源和体积特效 6.1 光源 6.1.1 光源的种类 6.1.2 面光源 6.2 阴影 6.2.1 阴影贴图 6.2.2 光线跟踪的阴影 6.2.3 shadow shader的透明阴影 6.2.4 阴影模式 6.2.5 阴影的设定与性能 6.3 灯光烘焙 6.4 体积特效 6.4.1 全局体积特效 6.4.2 局部体积特效 6.4.3 ray marching 6.4.4 光子体积特效 6.5 实例第7章 运动模糊 7.1 Linear(Transformation)和Exact(Defomlation) 7.2 Rapid运动模糊 7.3 性能第8章 勾边和卡通特效 8.1 标准的勾边生成 8.2 外轮廓勾边 8.3 PostScript输出 8.4 几何体边缘勾边 8.5 反射和折射的勾边 8.6 可变宽度的勾边 8.7 发光的边缘和镶嵌细分 8.8 Maya 6.0的改变 8.9 性能 8.10 实例第9章 几何体替换 9.1 geometry shader替换 9.2 hair geometry 9.3 on-demand geometry 第10章 自定义shader和Phenomena 10.1 编写一个texture shader 10.1.1 编写shader说明文件 10.1.2 编写C文件 10.1.3 编译源代码 10.1.4 添加并使用自定义shader 10.2 修改并添加现有的shader library 10.2.1 更改源代码及说明文件 10.2.2 编译目标文件 10.3 Phenomena附录后记

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