

<<Maya灯光与材质高级技法>>

图书基本信息

书名：<<Maya灯光与材质高级技法>>

13位ISBN编号：9787115169891

10位ISBN编号：7115169896

出版时间：2008-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：拉尼尔

页数：315

字数：452000

译者：严蓉,李琳

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灯光与材质高级技法>>

内容概要

本书全面系统地介绍了Maya的灯光与材质方面的高级内容。

全书共分为13章，分别介绍了Maya光照和阴影的概念、Maya的材质和工具、UV纹理空间、渲染、光照技术和应用、基础颜色和构图理论、一些鲜为人知的工具和技术(包括HDRI光照、法线贴图和新的Render Layer Editor)等内容。

本书适用于三维课程已经达到较高水平的学生，想要迅速改进Maya技能的爱好者和业余人士以及在Maya其他领域工作的专业人员。

<<Maya灯光与材质高级技法>>

作者简介

Lee Lanier是专业动画制作人和教师，他为影片《圣诞老人》和《魔鬼帝国》制作了数字物，曾是影片《小蚁友兵》《怪物史瑞克》造型和灯光部门的高级动画制作人。

他制作和导演了动画片《千年虫》、《镜子》、《死去的那天》，《大规模杀伤性武器》和《死前13天》。

同时，他还

<<Maya灯光与材质高级技法>>

书籍目录

- 第1章 使用准确的Maya灯光类型 1.1 选择灯光类型 1.1.1 聚光灯的使用 1.1.2 平行光的使用 1.1.3 环境光的使用 1.1.4 点光源的使用 1.1.5 区域光的使用 1.1.6 体积光的使用 1.2 灯光的连接 1.3 灯光雾和灯光辉光的使用 1.3.1 Light Fog(灯光雾)的创建 1.3.2 Environment Fog(环境雾)和Volume Fog(体积雾)节点 1.3.3 Light Glow(灯光辉光) 1.4 本章指南：内景光照第2章 生成高质量的阴影效果 2.1 深度贴图的渲染 2.1.1 深度贴图的理解 2.1.2 深度贴图的改进 2.1.3 光线缺口错误问题的解决 2.1.4 阴影的比较 2.2 射线追踪阴影 2.3 产生特效阴影 2.3.1 使用Light Fog(灯光雾)的阴影 2.3.2 使用Paint Effects(画笔效果)的阴影 2.3.3 使用Fur(毛皮)的阴影 2.3.4 使用Hair(毛发)的阴影 2.4 本章指南：带有阴影的闪烁火焰凹陷的照明第3章 使用适当的材质和二维纹理 3.1 回顾阴影模型和材质 3.1.1 使用Lambert阴影 3.1.2 使用Phong的阴影 3.1.3 使用Blinn的阴影 3.1.4 带有Phong E的阴影 3.1.5 使用Anisotropic材质的阴影 3.1.6 使用Shading Map(阴影贴图)的阴影 3.1.7 使用Surface Shader(曲面明暗器)的阴影 3.1.8 使用Use Background(使用背景)的阴影 3.2 二维纹理的回顾 3.2.1 Cloth(布料)纹理的使用 3.2.2 Water(水)纹理的使用 3.2.3 Perlin Noise(柏林杂点)纹理的使用 3.2.4 Ramps(色彩渐变), Bitmaps(位图)和Square(正方形)纹理的使用 3.3 其他贴图选项的控制 3.3.1 Filter(滤镜)类型的设置 3.3.2 使用Invert(颠倒)和Color Remap(颜色的重贴图)改变颜色 3.4 纹理的堆叠 3.5 掌握Blinn材质 3.5.1 木材效果的生成 3.5.2 金属效果的生成 3.5.3 塑料效果的生成 3.6 本章指南：使用基本纹理技术来生成铜效果第4章 应用三维纹理和投影 4.1 深入三维纹理 4.1.1 Random(随机)纹理的应用 4.1.2 Natural(自然)纹理的应用 4.1.3 Granular(颗粒)纹理的应用 4.1.4 Abstract(抽象)纹理的应用 4.2 Environment(环境)纹理的应用 4.3 2D纹理的Projection(投影)选项 4.3.1 Placement(布置)盒子和Projection(投影) 4.3.1 图标的位置 4.3.2 Convert To File(变换到纵列)工具的应用 4.4 本章指南：使用过程纹理产生皮肤 第5章 创建自定义连接和颜色工具 5.1 掌握Hypershade(材质超图)窗口 5.1.1 基础知识的回顾 5.1.2 自定义连接的创建 5.1.3 清理 5.2 色彩的转变 5.2.1 RGB到HSV的转换 5.2.2 RGB到亮度的转换 5.2.3 颜色的混合 5.2.4 颜色的重贴图 5.2.5 HSV的重贴图 5.2.6 Value(值)的重贴图 5.2.7 颜色的涂抹 5.2.8 灰度系数的校正 5.2.9 对比度的调整 5.2.10 滑块和超白的注释 5.2.11 参数值的夹取 5.2.12 曲面亮度的读入 5.3 本章指南：创建自定义的绘画材质第6章 使用Sampler节点自动化场景 6.1 采样器的使用 6.1.1 Sampler Info(采样器信息)工具的使用 6.1.2 使用Light Info(灯光信息)工具 6.1.3 使用Particle Sampler(粒子采样器)工具 6.1.4 使用Distance Between(间距)工具 6.2 学习Nonmaterial节点 6.2.1 构建历史节点 6.2.2 更改Initial Shading Group节点 6.3 在一个网络中连接多种材质 6.4 使用Studio Clear Coat(工作室清理涂层)工具 6.5 本章指南：建立自定义的卡通阴影网络 第7章 使用强大的数学工具 7.1 数学工具 7.1.1 反相输入法 7.1.2 乘法和除法 7.1.3 加法、减法和平均值 7.1.4 表达式的注解 7.1.5 改变值的范围 7.1.6 映射per-partical(每粒子)的属性 7.1.7 理解矢量数学 7.1.8 测试条件 7.1.9 转换输出 7.2 使用深奥难懂的工具和场景节点 7.2.1 模板印刷色彩 7.2.2 应用Optical FX(光学FX) 7.2.3 转换单元 7.2.4 理解场景节点 7.3 本章指南：用高级Maya工具创建眼睛辉光 第8章 通过常用的UV、贴图和滑块改进纹理 8.1 准备UV纹理空间 8.1.1 准备NURBS曲面 8.1.2 准备多边形 8.2 使用3D Paint(三维绘图)工具 8.2.1 基本的工作流程 8.2.2 草绘纹理 8.3 PSD支持 8.4 Bump(凹凸)贴图和Displacement(位移)贴图 8.4.1 凹凸贴图 8.4.2 位移贴图 8.4.3 Height Field(高度场)工具 8.5 常用的滑块 8.6 本章指南：为多边形模型准备UV 第9章 为成功的渲染做准备 9.1 决定关键的项目设置 9.1.1 解释纵横比 9.1.2 在方形像素和非方形像素间转换 9.1.3 选择胶片板 9.1.4 选择焦距 9.1.5 选择帧率 9.1.6 帧率转换的说明 9.2 精通Render Settings(渲染器设置)窗口 9.2.1 准备Maya软件渲染 9.2.2 准备Maya硬件渲染 9.2.3 准备Maya矢量渲染 9.3 用命令行渲染 9.4 建立渲染 9.4.1 整理 9.4.2 分离渲染 9.4.3 恢复丢失的位图 9.5 选择图像格式和渲染分辨率 9.5.1 区分图像格式 9.5.2 16位色彩空间的注释 9.5.3 改变压缩设置 9.5.4 决定渲染分辨率 9.6 创建景深 9.7 应用运动模糊 9.8 分步实现

<<Maya灯光与材质高级技法>>

分离渲染第10章 使用Maya软件渲染器和mental ray渲染器的光线追踪 10.1 使用Maya Software(软件)渲染器的光线追踪 10.1.1 对比扫描线和光线追踪过程 10.1.2 建立光线追踪 10.1.3 创建反射 10.1.4 管理折射和色差 10.2 使用mental ray渲染器的光线追踪 10.2.1 精通mental ray的特性设置 10.2.2 使用mental ray运动模糊 10.2.3 控制mental ray阴影 10.2.4 用mental ray重建反射和折射 10.3 生成水的效果 10.3.1 平静的水 10.3.2 水滴 10.3.3 冻结的水 10.4 产生玻璃效果 10.4.1 用Maya软件渲染器创建玻璃 10.4.2 用mental ray渲染器产生玻璃效果 10.5 本章指南：纹理化和渲染冰块第11章 全局照明和最终聚焦 11.1 全局照明的理解 11.1.1 光子的追踪 11.1.2 使用mental ray渲染全局照明 11.1.3 全局照明属性的调整 11.1.4 光子碰撞的回顾 11.2 焦散的应用 11.3 带有全局照明的mental ray明暗器的使用 11.3.1 mental ray明暗器的回顾 11.3.2 为全局照明准备mental ray 阴影 11.4 最终聚焦的使用 11.4.1 最终聚焦属性的调整 11.4.2 发光的使用 11.5 mental ray渲染的微调 11.5.1 康奈尔盒的渲染 11.5.2 使用Maya软件渲染康奈尔盒 11.6 本章指南：使用最终聚焦创建焦散

<<Maya灯光与材质高级技法>>

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>