

<<Maya 5材质与渲染的艺术>>

图书基本信息

书名：<<Maya 5材质与渲染的艺术>>

13位ISBN编号：9787508319186

10位ISBN编号：7508319184

出版时间：2004-2-1

出版时间：中国电力出版社

作者：秦向阳

页数：231

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 5材质与渲染的艺术>>

内容概要

本书主要介绍了一些利用Maya进行渲染的基本知识，这些知识都是在3D渲染中必须掌握的。在介绍这些渲染知识的时候特别注重理论与实践的结合，每介绍一些渲染知识都会跟上一个实例，通过这些实例来加深读者对这些渲染技术的理解。

全书共分6章，分别介绍了Maya渲染节点图表、纹理、工具、相机和灯光、Mental Ray和渲染等方面的内容。

本书适合有一定Maya基础的中、高级用户阅读，也适合广大的3D爱好者和影视制作人员阅读。

<<Maya 5材质与渲染的艺术>>

书籍目录

第1章 Maya 渲染节点图表 1.1 材质 (Materials) 节点图表 2 1.2 从属节点 7 1.3 基本的材质类型节点 Lambert 8 1.4 固有色 26 1.5 透明 28 1.6 环境色 32 1.7 自发光 32 1.8 凹凸 32 1.9 半透光 39 1.10 辉光 41 1.11 反射节点 48 1.12 Blinn、Phong、PhongE和Anisotropic节点 50 1.13 RampShader 着色器节点 56 1.14 ShadingMap着色器节点、SurfaceShader着色器节点和UseBackground着色器节点 57 1.15 层材质 (Layershader) 和层纹理 (Layertexture) 61第2章 纹理 2.1 位图纹理和程序纹理 64 2.2 纹理修改的方法 79 2.3 环境纹理 81 2.4 贴图坐标 87 2.5 uv Chooser uv选择节点 90 2.6 开关工具 92 2.7 Projection NURBS贴图投射节点和stencil标签节点 94第3章 工具 3.1 渲染工具节点的菜单位置 98 3.2 判断节点Condition 99 3.3 光源信息节点Light Info 102 3.4 乘除运算节点 Multiply Divide 104 3.5 加减平均节点 +/-Average 106 3.6 反向节点 Reverse 107 3.7 信息取样节点 Sample Info 108 3.8 范围节点set Range和夹具节点Clamp 119 3.9 向量乘积节点 Vector Product 120 3.10 颜色融合节点 Blend colors 125 3.11 对比节点Contrast和伽马校正节点 Gamma Correct 128 3.12 颜色空间转换工具 Hsv to Rgb\ Luminance\ Rgb to Hsv 128 3.13 光照信息节点 Surf Luminance 134 3.14 间距节点 distanceBetween 136 3.15 表面信息取样节点pointOnSurfaceInfo 和曲面上的最近点节点ClosestpointonSurf 138 3.16 动画曲线节点 141第4章 相机和光源 4.1 运动模糊景深 144 4.2 光源 148 4.3 深度贴图阴影 150第5章 Mental Ray 5.1 概述 154 5.2 全局光照、耀斑效果 162 5.3 Final Gather流程 164 5.4 理解HDRI 166 5.5 Mental Ray专有着色器 167 5.6 【实例47】体积雾光子散射 175第6章 渲染 6.1 硬件渲染 180 6.2 向量渲染 181 6.3 联网分布渲染 184 6.4 3D制作流程与渲染的关系 186 6.5 层和通道层渲染 187 6.6 关联场景在渲染中的应用 193 6.7 【实例50】网格线渲染 195 6.8 雾效 198 6.9 NURBS的细分 211附录

<<Maya 5材质与渲染的艺术>>

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>