

<<Maya总动员>>

图书基本信息

书名：<<Maya总动员>>

13位ISBN编号：9787802480384

10位ISBN编号：7802480388

出版时间：2008-6

出版时间：兵器工业出版社

作者：张宝荣

页数：373

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总动员>>

### 内容概要

本书是Maya总动员教学系统的第3部分——渲染篇，本书配有6张高画质的DVD多媒体视频教学光盘，提供24个小时的视频教学，详细介绍了Maya渲染模块的全部命令功能和操作技巧，内容包括灯光属性，灯光使用技巧，材质设置基础操作，曲面材质，2D纹理，3D纹理，多边形UV纹理映射，UV纹理编辑器，角色UV编辑，通用工具节点，颜色工具节点，开关工具节点，粒子工具节点以及高级复杂材质网络的设置等。

本书精选的数十个教学案例都来自世界著名制作或教学团队以及官方的成功案例，可帮助读者迅速成为材质渲染师。

本书特别适合CG相关从业人员使用，是动画设计、影视制作等行业的材质渲染应用技术指南，也是CG爱好者理想的自学用书，同时也可作为相关领域培训教材。

## 书籍目录

第1章 Maya渲染功能简介 1.1 欢迎使用Maya渲染功能 1.2 常用渲染技巧和信息 1.3 测试渲染 1.4 诊断场景问题第2章 材质节点 2.1 节点和材质网络 2.2 Hypershade 2.3 Hypershade中的鼠标操作 2.4 创建、复制和删除节点 2.5 连接节点 2.6 设置节点属性 2.7 为节点属性设置动画 2.8 导入和导出节点 2.9 创建渲染节点 2.10 Visor 2.11 Maya的Multilister第3章 Render菜单 3.1 预览渲染菜单项 3.2 测试分辨率 3.3 Render Diagnostics 3.4 批渲染第4章 编辑渲染属性 4.1 Attribute Editor 4.2 Attribute Spread Sheet 4.3 Connection Editor 4.4 Rendering Flags窗口 4.5 Hardware Rendering第5章 Render Settings 5.1 Render Settings Presets 5.2 图像文件输出 5.3 图像的文件格式 5.4 深度通道 5.5 分辨率 5.6 分辨率预设 5.7 场选项 5.8 抗锯齿质量 5.9 光线跟踪质量 5.10 运动模糊 5.11 2D motion blur疑难解答 5.12 渲染选项 5.13 Memory and Performance Options 5.14 光线跟踪 5.15 IPR选项 5.16 绘画效果渲染选项第6章 硬件渲染属性 6.1 Hardware Render Buffer 6.2 Hardware Render Settings第7章 视图面板菜单 7.1 View菜单 7.2 Shading菜单 7.3 Lighting菜单第8章 灯光/材质菜单 8.1 材质属性 8.2 从Maya的主菜单指定材质第9章 纹理菜单 9.1 3D Paint Tool 9.2 参考对象 9.3 NURBS纹理放置工具 9.4 纹理放置选项第10章 灯光和阴影 10.1 创建灯光 10.2 区域光 10.3 环境光 10.4 平行光 10.5 定位和交互地设置灯光 10.6 通用灯光属性和选项 10.7 自定义强度和颜色衰减 10.8 Light Effects属性 10.9 关于灯光的疑难解答 10.10 阴影 10.11 去除阴影 10.12 关于阴影的疑难解答 10.13 阴影属性第11章 曲面渲染 11.1 设置曲面品质 11.2 细划分 11.3 设置NURBS细划分 11.4 多边形细划分 11.5 纹理贴图 11.6 渲染状态 11.7 发光的曲面 11.8 解决曲面上的问题第12章 转换为文件纹理第13章 材质属性 13.1 创建材质 13.2 将材质指定到曲面 13.3 通用的材质属性 13.4 共享的材质属性 13.5 通用曲面材质属性第14章 曲面材质 14.1 Anisotropic 14.2 Blinn 14.3 Lambert 14.4 Layered Shader 14.5 Phong 14.6 PhongE 14.7 Ramp Shader 14.8 材质贴图 14.9 曲面材质 14.10 Use Background第15章 位移材质 15.1 位移贴图概述 15.2 位移材质 15.3 基于特征的位移贴图属性 15.4 设置取样速率 15.5 非基于特征的位移贴图第16章 2D和3D纹理 16.1 通用的2D和3D纹理属性 16.2 2D纹理 16.3 放置2D纹理 16.4 交互式地放置2D纹理 16.5 3D纹理 16.6 交互式地放置3D纹理第17章 创建背景 17.1 概述 17.2 环境纹理 17.3 图像平面 17.4 关于背景的疑难解答第18章 分层纹理 18.1 分层纹理 18.2 创建分层纹理第19章 多边形曲面UV 19.1 关于UV和映射 19.2 编辑多边形曲面uv第20章 体积材质 20.1 环境雾 20.2 简单雾 20.3 物理雾 20.4 关于环境雾的疑难解答 20.5 体积雾和体积图元 20.6 灯光雾 20.7 粒子云 20.8 体积材质第21章 常用工具 21.1 Array Mapper 21.2 Bump Utilities 21.3 Bump 2d 21.4 Bump 3d 21.5 ClearCoat 21.6 Condition 21.7 Double-sided Shading 21.8 Height Field 21.9 Light Info 21.10 Multiply Divide 21.11 Plus Minus Average 21.12 Projection 21.13 Stencil 21.14 Reverse 21.15 Sampler Info 21.16 Set Range 21.17 Vector Product 21.18 UV Chooser第22章 切换工具 22.1 单一材质切换 22.2 双重材质切换 22.3 三重材质切换第23章 颜色工具 23.1 调色 23.2 Clamp 23.3 对比度 23.4 伽马修正 23.5 HSV To RGB 23.6 Luminance 23.7 RGB To HSV 23.8 曲面亮度第24章 辉光工具 24.1 创建光学效果 24.2 光学FX属性 24.3 通用的光学FX和材质辉光属性 24.4 材质辉光属性 24.5 关于材质辉光的疑难解答第25章 准备渲染 25.1 选择摄像机 25.2 设置渲染图像的文件格式 25.3 设置渲染文件的文件名和扩展名 25.4 设置渲染图像的分辨率和像素宽高比 25.5 使渲染图像包含颜色、蒙板和深度通道 25.6 设置渲染图像保存的位置 25.7 设置渲染图像为帧或场 25.8 选择渲染的对象 25.9 选择单独的对象或阴影进行渲染 25.10 在渲染前后运行MEL命令 25.11 渲染场景 25.12 在多台计算机上渲染 25.13 在较低分辨率下测试渲染 25.14 网络渲染第26章 预览渲染后的场景 26.1 为预览渲染建立场景 26.2 硬件渲染 26.3 使用渲染视图 26.4 使用IPR 26.5 IPR限制 26.6 渲染视图按钮 26.7 渲染视图面板

## &lt;&lt;Maya总动员&gt;&gt;

## 章节摘录

第1章 Maya渲染功能简介 主要内容： 本章主要介绍常用渲染技巧和测试渲染以及诊断场景。

学习重点： 渲染技巧 1.1 欢迎使用Maya渲染功能 渲染概览 渲染是3D制作过程中的最后阶段。

它可将源自Maya内部子系统的数据综合在一起，解算建模的历史记录、IK链、变形、刚体、柔体和粒子动力学等。

同时解算与细划分、纹理贴图、材质、剪辑和照明有关的自身数据。

Maya节点的每一个属性均可设置纹理和制作动画。

也就是说Maya节点的一个属性值或属性设置可以是另一Maya节点片段的结果。

编写自定义插件程序 除Maya的材质、纹理、灯光和工具外，用户可以编写自定义的插件程序来渲染节点，并将其有机地综合到Maya中。

鼠标按键的首字母缩写 RMB——鼠标右键。

LMB——鼠标左键。

MMB——鼠标中键。

1.2 常用渲染技巧和信息 下面介绍加快渲染速度的技巧和为渲染做准备的必要信息。

1.2.1 加快渲染速度 在Optimize Scene Size窗口（File>Optimize Scene Size）中，打开或关闭其中的选项可对场景中的每个元素进行优化，并去除不使用的或无效的元素。

Test Resolution（Render>Test Resolution）可让用户选择较小的分辨率来测试渲染场景。

在渲染之前，请关闭所有应用程序（如果从UNIX shell或DOS窗口进行渲染，则包括Maya）以使渲染的内存空间最大化。

如果场景所包含的对象带有不再需要的历史记录，则将其删除。

使用Render>Render Diagnostics对场景进行诊断以查找加快渲染速度的方法。

此工具可让用户对优化场景的情形进行监控，并找出可能存在的限制条件和潜在的问题。

分别渲染场景的各个部分并将已渲染的图像合成。

若要使临时渲染文件有大量可用的空间，请将临时渲染缓存文件的位置设置为TMPDIR变量：  
-TMPDIR用于UNIX，-TEMP用于Windows。

<<Maya总动员>>

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>