第一图书网, tushu007.com

<<Maya材质与渲染实战技法>>

图书基本信息

书名：<<Maya材质与渲染实战技法>>

13位ISBN编号：9787113121280

10位ISBN编号：7113121284

出版时间：2011-2

出版时间：中国铁道出版社

作者：朱万林　等编著

页数：367

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

第一图书网, tushu007.com

<<Maya材质与渲染实战技法>>

内容概要

朱万林、杨阳、徐亮编写的《Maya材质与渲染实战技法》通过大量的实例，全面介绍了Maya的灯光、材质和渲染技术的基本知识和操作技巧。
《Maya材质与渲染实战技法》从Maya软件的基本操作开始介绍，深入讲解了Maya灯光类型、高质量阴影效果制作和使用、数学工具的使用、各种常用材质类型的具体应用、自定义连接和颜色工具的综合使用、Fur技术的使用技巧、Paint
Tool和PSD技术的综合使用、渲染的基本知识、使用UV和贴图改进纹理的方法、Toon材质技术及其应用、Maya卡通材质应用、mental
ray渲染的技巧和具体应用，最后通过一个大型综合实例，讲解了Maya灯光、材质和渲染技术的综合使用方法。

《Maya材质与渲染实战技法》配套光盘中提供书中实例的素材文件和工程源文件，以及制作实例的全程语音讲解视频教学文件。

《Maya材质与渲染实战技法》适合Maya初级读者阅读，可作为影视传媒、游戏制作等相关专业初学者的参考书，也可作为相关专业的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya材质与渲染实战技法>>

书籍目录

第1章　走进Maya世界
1.1　Maya的应用领域
1.2　Maya的项目管理
1.3　Maya渲?技术简介
1.4　计算机的色彩知识
1.5　Maya的界面
1.6　Render Settings(渲染参数设置)
1.7　Light(灯光)
1.8　Material and Textures(材质和纹理)
1.9　灯光、材质和渲染的完整体验
第2章　Maya灯光类型
第3章　高质量的阴影效果
第4章　Maya数学工具
第5章　材质实例应用
第6章　创建自定义连接和颜色工具
第7章　Maya的Fur
第8章　3D Paint Tool和PSD
第9章　渲染
第10章　使用UV和贴图改进纹理
第11章　Maya的toon材质
第12章　Maya卡通材顶
第13章　mental ray
第14章　综合实例

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页：插图：《Maya材质与渲染实战技法》内容简介：Maya是目前世界上最为优秀的三维动画制作软件之一，最早是由美国的Alias公司在1998年推出的。
虽然在此之前已经出现了很多三维制作软件，但Maya凭借其强大的功能、友好的用户界面和丰富的视觉效果，一经推出就引起了动画和影视界的广泛关注，成为顶级的三维动画制作软件。
Maya的应用领域包括专业的影视广告、角色动画、电影特技等多媒体制作甚至在游戏制作领域也有很出色的表现。
Maya功能完善，工作灵活，易学易用，制作效率高，渲染真实感强，是电影级别的高端制作软件。
制作者掌握了Maya，能极大地提高制作效率，易于制作出逼真的动画角色，渲染出电影般的真实效果。
基于以上优点，Maya从其诞生起就参与了多部国际大片的制作。
从早期的《玩具总动员》、《精灵鼠小弟》、《金刚》到后来热映的《WEI-LE》《变形金刚》等众多知名影视作品的动画和特效都有Maya的参与制作。
Maya参与制作的一些著名影视作品如图1-1～图1-3所示。
Maya由于其优异的三维制作功能而大受欢迎，短短几年中就不断推出新的版本。
在2005年10月4日，著名的Autodesk公司宣布花费1.82亿美元现金收购Alias公司。
《Maya材质与渲染实战技法》所应用的Maya 2009，其最新的启动界面如图1-4所示。

第一图书网, tushu007.com

<<Maya材质与渲染实战技法>>

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