

MAYA渲染的艺术



[MAYA渲染的艺术 下载链接1](#)

著者:郭涛

出版者:北京希望

出版时间:2007-4

装帧:

isbn:9787801728128

本书最大的特点是以实例出发，通过实例讲解，让读者能够深入地了解Maya的有关渲染技术，书中的所有范例都是作者从多年来的制作项目中精心挑选出来的，有游戏角色

、动画短片和影视剧特效以及一些Maya通用功能的介绍，凡是行业内所能涉及的范围本书基本都涉及到了。本书围绕Maya渲染而展开，具体内容大致分为灯光材质渲染、角色渲染、场景渲染、卡通渲染和MentalRay渲染器等，共10章。将材质灯光、绘画角色贴图、建筑场景、卡通效果、PaintEffect笔刷和MentalRay渲染器等做系统讲解，环环相扣，帮助读者

循序渐进、由浅入深。因为本书不是定式的操作手册，所以软件的升级并不会影响本书的使用，但读者要想学好Maya，也需付出一定的努力和耐心，在使用的同时不要单纯依赖现成工具，而要以点带面，横向深入地全面了解其他功能，这样才能取得较快较大的进步。

本书配套光盘内容为书中部分素材、实例文件以及视频文件。

作者介绍:

目录:

[MAYA渲染的艺术_下载链接1_](#)

标签

评论

[MAYA渲染的艺术_下载链接1_](#)

书评

[MAYA渲染的艺术_下载链接1_](#)