

## <<Maya光与材质的视觉艺术>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya光与材质的视觉艺术>>

13位ISBN编号：9787115228185

10位ISBN编号：7115228183

出版时间：2010-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：邓永坚，叶志峰 著

页数：305

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光与材质的视觉艺术>>

### 前言

我想众多CG人都有个共通点，大家都是孤独与寂寞的。因为孤独，所以您变得坚韧，能在深夜里钻研技术和攻克技术。也因为寂寞，所以您变得感性而美丽，使您制作出来的作品富有遐想，对往后的生活充满憧憬。Maya是一个工具软件，借着它强大的工具平台让我们的制作和创作变得简单和容易，但是要掌握这些新的技术与知识，是需要坚韧的耐力和恒心的。我相信这是每一位优秀CG人都共同拥有的特点之一。在自学的路上很苦，相信许多朋友们都深有同感。自学的路上很容易走许多弯路，有些简单的技术知识往往要反复地实践才能得以证实，所以坚持是很重要的，因此这些年来我一直坚持着。谈到工作，对工作的专业素质和敬业态度是更重要的。我想从事这一行业的CG人都应该具备这最基本的条件，要不我们如何做出属于“自己”的3D动画产业？

在现时因为技术的不全面，CG教育的不完善，导致了許多学习者进入了误区而不能自拔。我想写本书也许能为现在的CG教育略尽绵力，但我的能力实在是有限，借此抛砖引玉，希望看完本书的CG朋友们往后能做出更好的作品，创作更好的CG教育图书。本书的教学方法都是一致的，手把手地教，通俗地讲解，统一的排版，制作过程里的每个步骤都非常详细和严谨，就如面对面交流一样，没有技术的隐瞒，没有哗众取宠的实例。更多的是坦诚的态度、客观的分析、制作想法与制作思路、软件的技术应用与解决方案。这些都毫无保留地奉献给每一位翻阅本书的Maya爱好者。我相信看完本书后，您可以自豪地对身边的朋友们说“我是一位数码艺术工作者，因为我懂Haya。”我很感谢我的父母无条件地支持我完成本书的写作，虽然他们并不懂得什么是Hayd，什么是三维计算机应用，但他们在精神上给了我很大鼓励，谨以此书献给他们，感谢他们对我的支持与鼓励。在编写本书的过程中，叶志峰CEO、杜奕然董事、梁海涛、麦晓敏、刘莉娜、牛建勋、邓维克、孙圆、蒋志勇、方建等人对本书的编写工作给予了大力的支持和帮助，在此表示感谢。由于本书是我一个人独立完成的，个人观点较重，虽然我已经一次又一次地认真校对本书，但精力实在有限，又要赶出版时间，也许难免会有错漏之处，还请广大读者能严厉地批评与指正。我希望写作下一本Maya教学书籍时，能比现在做得更好。

## <<Maya光与材质的视觉艺术>>

### 内容概要

本书注重实践，书中的所有案例都将技术、艺术、商业紧密地结合在一起。

成品概念是本书的重点，更重要的是，本书教学范例对技术应用进行了深入浅出的讲解，其制作过程详细和严谨，普通的Maya用户按照步骤就能制作出范例。

书中内容包括三维计算机图形学、认识Maya的应用领域、Maya的基础、Maya 2008渲染功能的简介、多种不同情况下的灯光设置要求、渲染测试、材质的应用、材质节点、工具节点、纹理节点、光线跟踪、硬件渲染、硬件粒子、mental-ray渲染技术、Final Gather、Caustics、Bake、Turtle渲染技术、Occlusion的应用、Photoshop配合绘制纹理、合成等。

书中配套的DVD光盘里提供了本书所有教学案例的场景文件、贴图文件、制作文件、参考文件和成品文件，这些都是作者多年制作和教学经验的精髓。

本书适合Maya发烧友和Maya专业动画创作者阅读，也适合Maya培训机构及大专院校作为教材使用。

## <<Maya光与材质的视觉艺术>>

### 作者简介

邓永坚，英文名Jack，网名b2046。

中国众多自由CG人之一。

性格直爽，敢想敢做，敢做敢为。

在广州美术学院胡乱画过两年画，自某年、某月、某天、某次回家的路上因为她的漫不经心的一句话丢下了画笔拿起了手写板，一头栽入3D动画里，一直坚持到现在。

与很多CG人一样，学3ds max出身，画过效果图，做过建筑漫游动画，当过几年3ds max和Maya的培训教师，也当过某角色动画片连续剧的艺术与技术指导。

目前是自由CG创作人，喜欢用Maya做自己想做的事情。

2003年某天突然有了出版一本关于Maya书籍的念头，因为工作的关系，断断续续地在筹备着。

也不知道为何出书的念头一天比一天强烈。

直到2005年的某天把心一横，丢下手头上所有的工作，断绝和外界朋友们的一切联系，回到自己家中不到12平方米的房间内没日没夜地在写，这些完全来源于我的直觉，直觉告诉我这样做能结束困扰我多年的“悠长假期”。

## &lt;&lt;Maya光与材质的视觉艺术&gt;&gt;

## 书籍目录

OTTO——带您进入Maya的世界 Maya的应用领域 运行Maya的硬件要求 Maya的项目管理 Maya渲染技术简介 计算机的色彩知识 Maya 2008的界面 Render Settings(渲染参数设置) Maya Light(灯光) Material and Textures(材质和纹理)小闹钟——流逝的时间 指定工程 设置灯光 设置材质 IPR的渲染测试 用环境纹理制作金属反射 拷贝节点 剩余材质的设置 Maya里的渲染设置 最终成品反射与折射——Reflectivity and Refractions 指定工程 设置灯光 灯光连接表 调节Reflectivity(反射) 调节Refractions(折射) 调节环境 节点的使用 调节节点 使用3D程序纹理模拟石灰墙 石灰墙上的冷暖变化 Orange的纹理 设置渲染后高精度输出 用Photoshop进行后期处理 体验极速的硬件渲染——Hardware Rendering 硬件渲染 High Quality Rendering(高质量渲染) Hardware Alpha(硬件阿尔法) Hardware Shadows(硬件阴影) Hardware Reflectivity(硬件反射) Hardware Particles(硬件粒子) Expression(表达式) Color(颜色属性) Opacity(选项) Motion Blur(运动模糊) 粒子缓存流体特效——Fluid Effects Ocean(海洋) 导入模型 Environment Fog(环境雾) Fog Type(雾的类型) 光与影 虚幻的海洋 设置材质 Environment(环境) Glow(辉光) 导入船模型 Caustics(焦散) 补光增加细节 神奇的Paint Effects 了解Paint Effects的基础 使用Paint Effects制作星空 石柱上的花朵 Paint Effects的阴影 石梁上的花与草 最终渲染的成品运动模糊/艺术的相通——色温/环境颜色 浅谈运动模糊 2D Motion Blur(2D运动模糊) 3D Motion Blur(3D运动模糊) 浅谈色温 浅谈环境颜色 体验间接照明的魅力——mental ray 选择mental ray 使用Final Gather 设置灯光 指定材质 观察光子分布 通过材质控制Final Gather 优化Final Gather 在Output Window里显示渲染时间 全局物体光子与单个物体光子 设置材质 2D凹凸贴图与3D凹凸贴图的混合使用 最终成品进入无灯时代——Final Gather 导入汽车模型 使用Final Gather 设置材质 控制曲面高光 剩余材质的设置 水波纹的地面 最终成品天光与烘培贴图——Sky Lights and Batch Bake 使用Sky Lights(天光) 使用Batch Bake(烘培贴图) 烘培类型 Vertex bake(烘培顶点)详解 Texture bake(烘培贴图)详解 烘培过程 使用Maya Software(软件渲染) 用Photoshop绘制凹凸贴图 用Photoshop绘制颜色贴图 使用Paint Effects 用Photoshop进行后期处理 闪电特效与辉光——Create lightning and Glow 打开场景文件 设置灯光 设定材质 Create Lightning(创建闪电) 渲染设置 最终成品法线贴图与体积光——Normal Map and Light Effes 打开场景文件 Surface Sampler(曲面采样)图解 设置灯光 调整Normal Map 设置材质 完善手柄材质 体积材质灯光雾 使用Paint Effects 用Photoshop进行后期处理 最终成品毛发——Tennis Ball 浅谈Fur(毛发) 设置灯光 设置材质 Fur的入门 Fur属性参数图解 Fur的阴影 最终成品Mental ray的次表面散射材质——Sub-Surface-Scattering 指定工程 设置灯光 设置材质 使用misss\_fast\_simple材质 使用Final Gather misss\_fast\_simple材质图解 Mental Ray的凹凸节点 渲染设置 最终成品Mental ray的焦散——Caustics 打开场景文件 设置灯光 设置玻璃和酒的材质 设置标签材质 关于HDRI图片 Caustics(焦散) 渲染设置 Photoshop调色 最终成品卡通着色器与卡通线——Toon Shader and Toon Outline 打开场景文件 设置灯光 设置材质 渲染设置 最终成品 Toon Shader(卡通着色器)详解 制作2D卡通效果 使用Toon Outline(卡通线) Toon Outline属性详解 重新指定Toon Outline 渲染设置 最终成品鞋的写生——在娱乐的过程中工作 指定工程 设置灯光 设定鞋的材质 颜色贴图和凹凸贴图 使用阵列灯光模拟GI效果 使用Paint Effects 渲染设置 用Photoshop进行后期处理 最终成品海龟渲染器——Occlusion and Batch Bake 指定工程 设置灯光 Turtle简介 使用Occlusion(阴影遮罩) Turtle Baking Options(海龟烘培选项) Bake(烘培) 用Photoshop绘制凹凸和做旧颜色贴图 模拟GI与HDRI效果 渲染设置 最终成品

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

章节摘录

插图：

## <<Maya光与材质的视觉艺术>>

### 媒体关注与评论

感谢你出了这么一本好书，书的质量和内容都不错，我就看中了书中对知识点的着重介绍和详细的彩色图示。

——读者wowowo 我是一个地地道道的初学者，看过这书之后，确实受益匪浅，我相信随着深入的学习，Maya会慢慢成为我的工具，也希望能够尽快看到您的下一本书尽快出版。

——读者yuzhe 我是一位Maya的初学者，这本书中的知识点是我在别的书中所没有学到的，写得很详细，感觉很好。

——读者1982\_2006

## <<Maya光与材质的视觉艺术>>

### 编辑推荐

《Maya光与材质的视觉艺术(第3版)》作者从事了多年的Maya制作和Maya教学。能够亲身体会到学习者的真正需求，书中没有技术的隐瞒，没有哗众取宠的实例，更多的是坦诚的态度、客观的分析、制作的思路、软件的技术应用与解决方案，使您在阅读过程中，如同与作者面对面交流一样。

《Maya光与材质的视觉艺术(第3版)》是《Maya光与视觉艺术》一书的第二次修订，随着Maya 2009年发布，《Maya光与材质的视觉艺术(第3版)》也对一些技术内容进行了修订。这次修订包括以下内容：软件操作界面的修改，软件通用属性及操作，所有章节的错漏环节.海龟渲染器最新插件的介绍及在Mava 2009下的烘焙操作等。

《Maya光与材质的视觉艺术(第3版)》是一本专项攻克技术的教学图书，最大的特点就是针对性强，注重实践！

书中示范了18种不同类型的经典材质及光影效果.是作者对过去的商业案例与个人创作的总结，所有范例都融合技术、艺术、商业于一身，让您惊绝之余，学习事半功倍。

繁体中文版在3D创作中，光线与材质的表现，扮演着画龙点睛的灵魂角色，国际级大师的作品为何能如此引人注目，往往差别就在于此，好的材质与灯光的设定能够打破原有设计的平淡，营造气氛，吸引观众的目光。

若想置身3D创作人之列。

《Maya光与材质的视觉艺术(第3版)》绝对是您不可或缺的一本观摩经典。

提供了《Maya光与材质的视觉艺术(第3版)》内所有教学案例的场景文件、贴图文件、制作文件、参考文件和成品文件。

这些都是作者多年制作和教学经验的精髓。

以帮助读者最有效地学习《Maya光与材质的视觉艺术(第3版)》中的案例。

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

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>