

<<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：9787115283672

10位ISBN编号：7115283672

出版时间：2012-8

出版单位：人民邮电出版社

作者：邓永坚

页数：270

字数：615000

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>>

内容概要

《Maya光与材质的视觉艺术（第4版）》是一本注重实践的教学用书，其中所有案例都将技术、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，《Maya光与材质的视觉艺术（第4版）》中的教学范例对技术应用进行了深入浅出的讲解，其制作过程详细而严谨，普通的Maya用户按照步骤就可以制作出范例。

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 2012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、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。

《Maya光与材质的视觉艺术（第4版）》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相关专业的教材使用。

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

作者简介

邓永坚，网名b2046。

中国众多自由CG人之一。

性格直爽，敢想敢做。

在广州美术学院胡乱画过两年画，自某年、某月、某天、某个回家的路上因为她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，学习3ds Max出身，画过效果图、做过建筑漫游动画、当过几年培训3ds Max和Maya的教师、也当过角色动画片的艺术与技术指导。

目前是“凹凸人”，喜欢用Maya做自己想做的事情。

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

书籍目录

Jack——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 2012的中文界面
视图元素
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>复制节点
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
指定工程目录>设置灯光>灯光链接表
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>底座的岩石材质>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
Vlewport2.0 (硬件渲染2.0)
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 (不透明度) > 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

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

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
天光与烘焙贴图——Sky Light and Batch Bake
使用Sky Light（天光）
使用Batch Bake（烘焙贴图）>烘焙类型
Vertex bake（烘焙顶点）详解
Texture bake（烘焙贴图）详解>烘焙过程
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 Effects
打开场景文件>Transfer maps（贴图传递）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
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——SubSurfaceScattering
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

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

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 (卡通线) > 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

.....

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

章节摘录

版权页：插图：随笔有许多CG人也许是因为对3D动画的热爱而对Haya坚持着。坚持，是这些年我的座右铭。

曾经有个学生在看我用Haya做事的时候对我说：“看你在用Haya做事的时候好像是在享受样。”对啊！

在Haya里从无到有的创作，难道还有比这更吸引人的事情吗？

当你花费了时间和精力去创作个作品的时候，渲染的窗口一格一格地把成品显示在显示器上，那种成就感也许只有创作本人才会感受得到。

相信看本书的每位热爱cG的朋友都有同感。

2000年7月的某一天放学时，我和她在回家的路上讨论着以后从事什么样的职业，对于一个刚从美院毕业的我来说，选择什么职业是件非常迷惘的事情。

“不如你学3D吧”耳边响起一句这样的话，尽管她并不懂什么是3D。

就这样，我购买了第一张3ds Max 3.0和Haya 3.0的盘。

从此以后，对于3D软件的学习与热爱一发不可收拾。

5年左右的时间过去了，虽然我不知道她现在在哪里，我仍在努力地寻找她。

指定工程 请读者将工程目录指定到本书光盘中的projects \ bell_Project \ scenes \ hell_c_h_mo_001.mb文件，这是一个建立好小闹钟模型和设置好摄像机的Haya文件。

<<Maya光与材质的视觉艺术>>

编辑推荐

经典Maya畅销书更新升级针对性强，注重实践提供17种不同类型的经典材质与光影效果，是作者对自己实践的商业案例与个人创作经验的总结所有范例融合技术、艺术与商业性，为您提供卓越的解决方案附赠DVD盘提供了《Maya光与材质的视觉艺术》内所有的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，供您有效学习使用

<<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>