

RENDERING OF MAYA ART

# MAYA

——真实的MAYA  
True of Maya

# 渲染的艺术

Maya

郭 涛 赵光宇 编著

国内著名CG动画师全新力作

- 灯光应用以及打光技巧
- 材质节点的具体用法
- MentalRay材质节点的用法
- 摄像机路径动画和广角镜头
- 制作真实场景
- 角色设计、UV分配、贴图绘制
- PaintEffect 笔刷参数和应用实例



随书赠送**2DVD**光盘

- 书中涉及的场景文件，共计**2.70GB**、**132**个场景，长达**4小时**的视频教学
- **2套**专业材质贴图库，均达到高清品质，尺寸为**50cm × 50cm**，**100**线分辨率，共计**1078张**
- 首次对ZBrush软件进行长达**2小时**的视频教学



兵器工业出版社



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
[www.bhp.com.cn](http://www.bhp.com.cn)



RENDERING OF MAYA ART

# MAYA

——真实的MAYA

True of Maya

# 渲染的艺术

Maya

郭涛 赵光宇 编著

国内著名CG动画师全新力作

- 灯光应用以及打光技巧
- 材质节点的具体用法
- MentalRay材质节点的用法
- 摄像机路径动画和广角镜头
- 制作真实场景
- 角色设计、UV分配、贴图绘制
- PaintEffect 笔刷参数和应用实例
- 随书赠送2DVD光盘
- 书中涉及的场景文件，共计**2.70GB**、**132**个场景，长达**4小时**的视频教学
- **2套**专业材质贴图库，均达到高清品质，尺寸为**50cm × 50cm**，100线分辨率，共计**1078张**
- 首次对ZBrush软件进行长达**2小时**的视频教学



兵器工业出版社



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn

## 内 容 简 介

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。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

Maya 渲染的艺术/郭涛,赵光宇编著. —北京:兵器工业出版社;北京希望电子出版社,2007.4

ISBN 978-7-80172-812-8

I.M... II. ①郭...②赵... III. 三维—动画—图形软件, Maya IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 000807 号

出版发行:兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

电 话:(010) 82702660 (发行) (010) 62541992 (门市)

经 销:各地新华书店 软件连锁店

印 刷:北京媛明印刷厂

版 次:2007 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计:贾晓辉 郭 涛

责任编辑:宋丽华 李志云

责任校对:全 卫

开 本:889×1194 1/16

印 张:22.875 (全彩印刷)

印 数:1-5000

字 数:456 千字

定 价:78.00 元 (配 2 张 DVD 光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)





把握の触觉 ■

体会权威实例

# 缔造精品图书

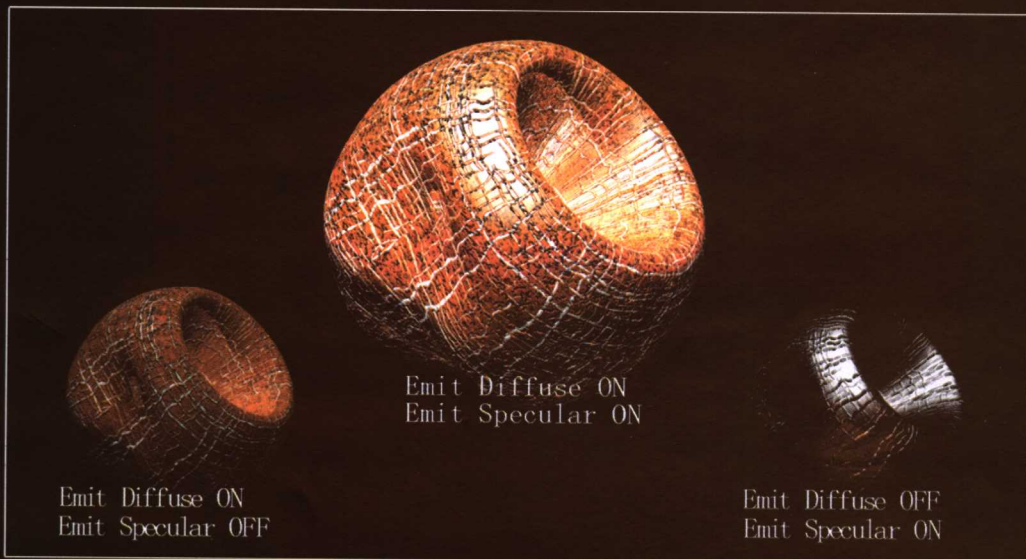
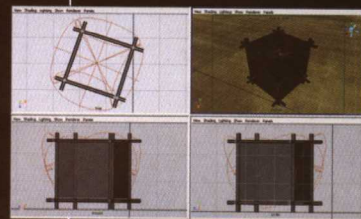


第二章，学习灯光和材质的具体应用





第二章，学习制作牛皮灯

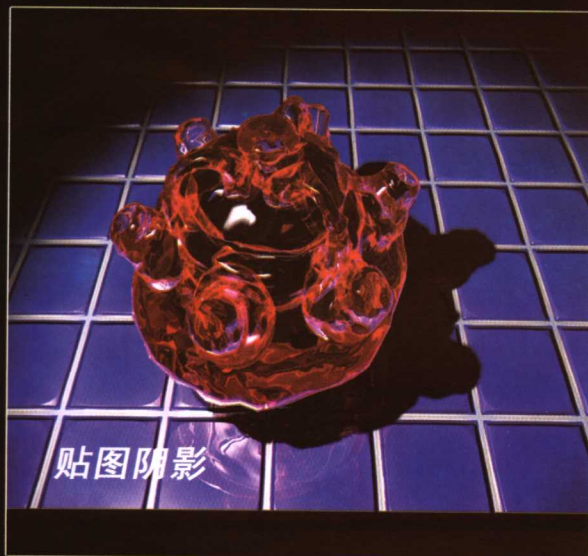


Emit Diffuse ON  
Emit Specular OFF

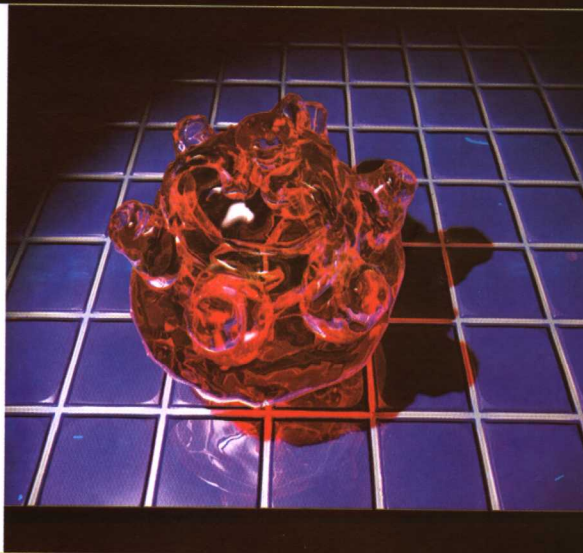
Emit Diffuse ON  
Emit Specular ON

Emit Diffuse OFF  
Emit Specular ON

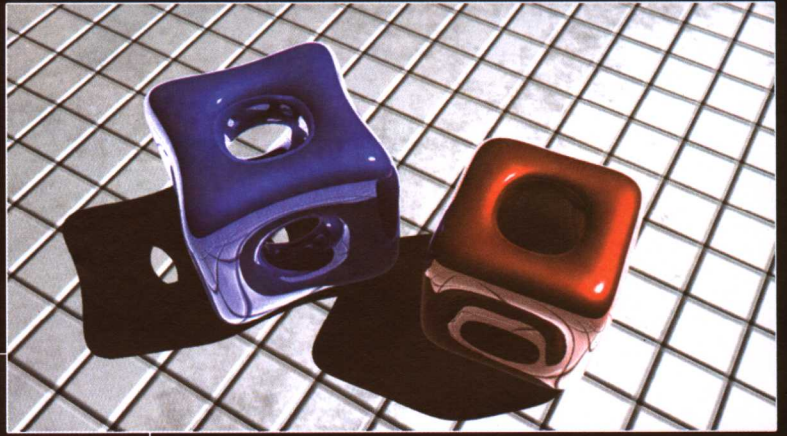
灯光属性



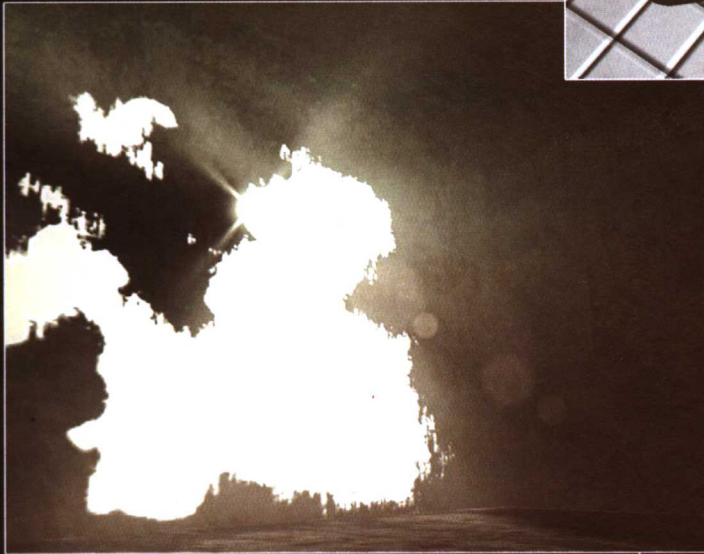
贴图阴影



第二章，学习光线跟踪阴影设置



第二章, 学习光线跟踪阴影用法



第二章, 学习Light Glow(辉光)用法



第二章, 学习Light fog(灯光雾)用法



第二章, 学习灯光阴影





第二章，学习灯光阴影贴图设置



第八章，学习PaintEffect笔刷在实际制作中的应用

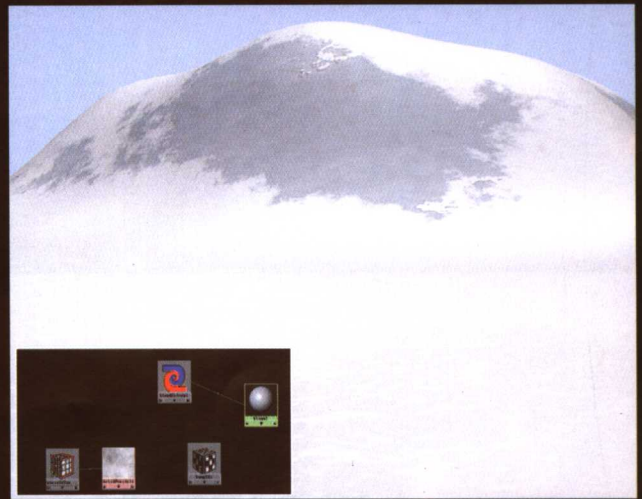




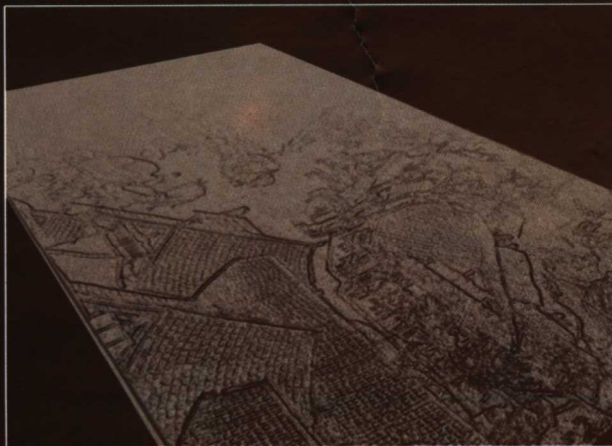
第三章，学习Reverse节点用法



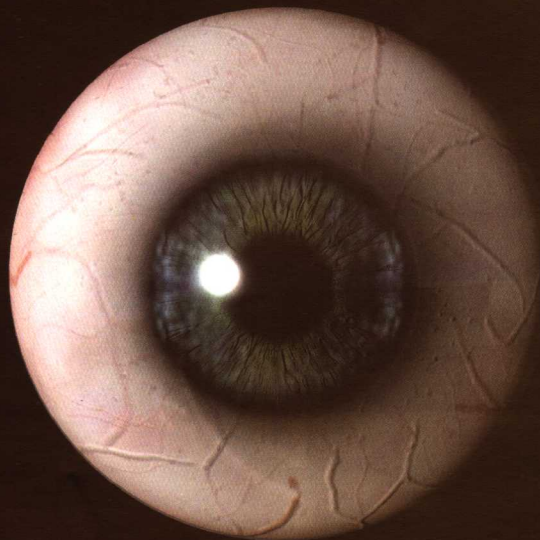
第三章，学习利用节点模拟X材质



第三章，学习利用节点模拟雪地材质



第三章，利用节点控制凹凸范围

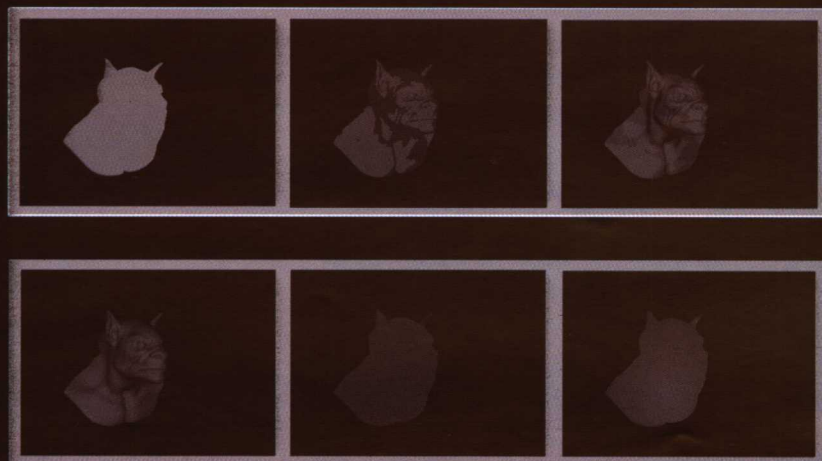


文件纹理创作眼睛





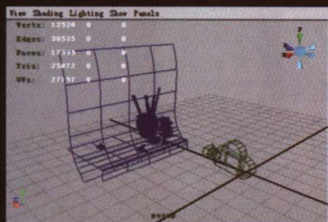
第四章，教你如何利用MentalRay创建环境反射



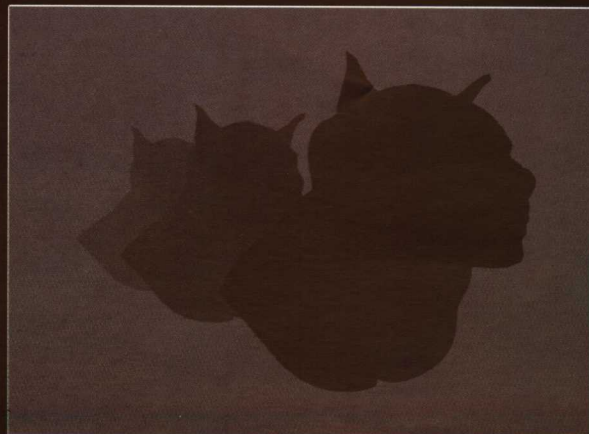
Vector渲染器



第五章，如何用摄像机模拟广角镜头

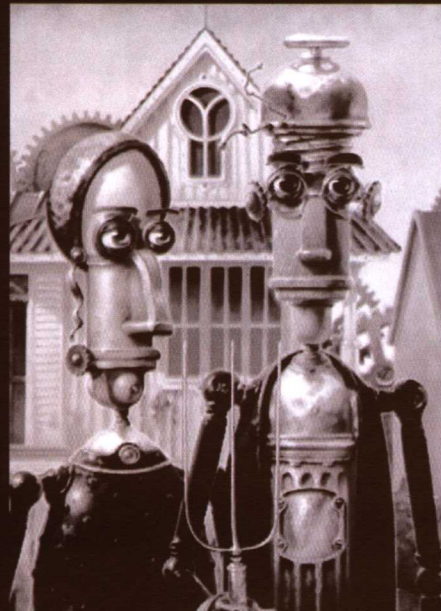


第五章，用节点创建摄像机景深效果

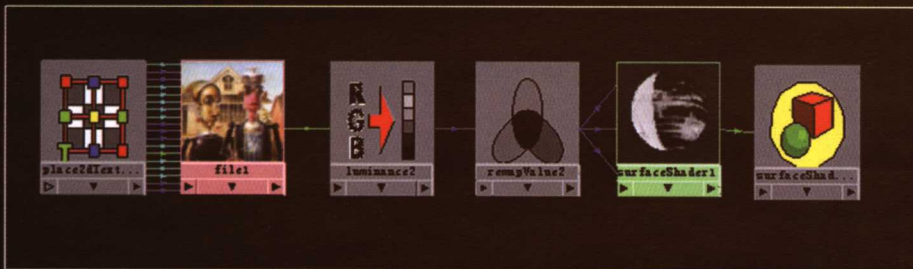


第四章，学习使用Environment fog(环境雾)

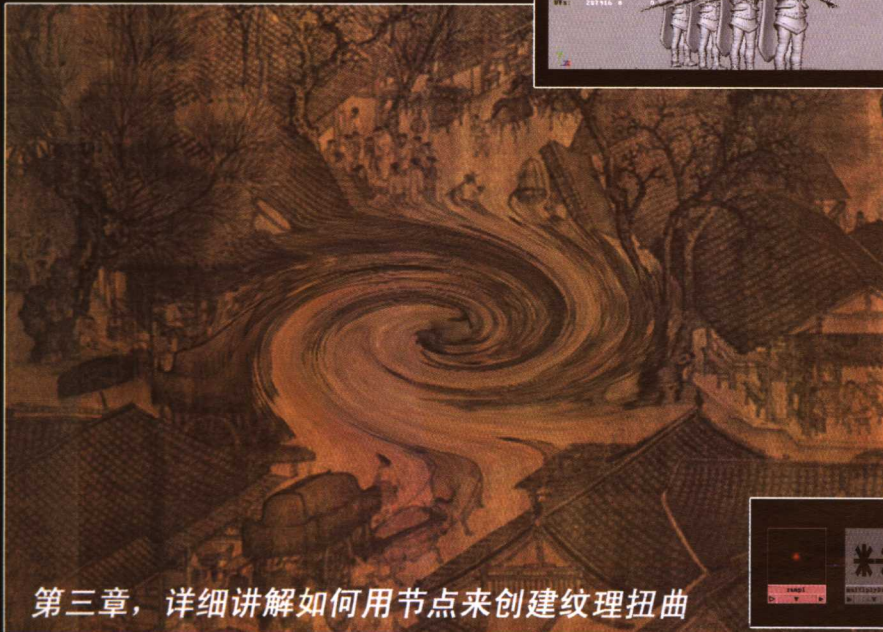
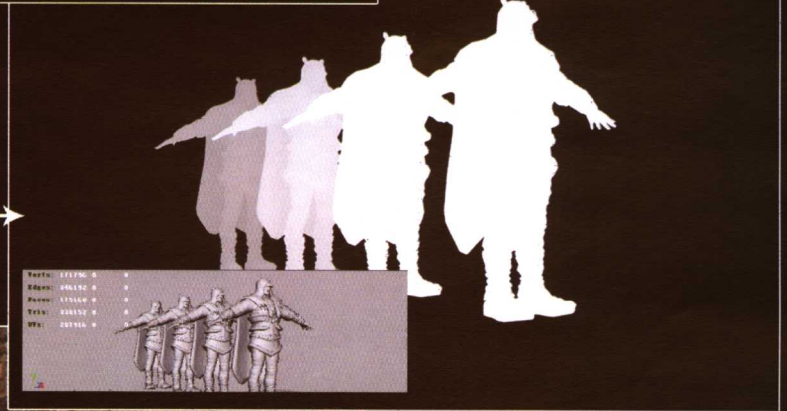




← 第三章，理解Reamp Value 调色节点的法



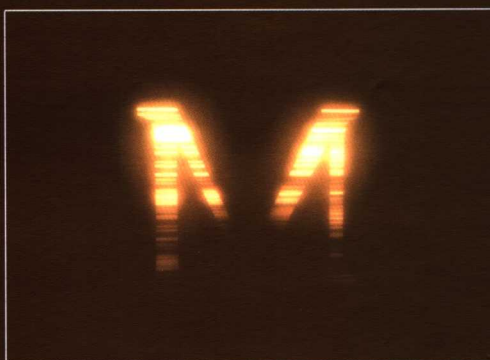
第三章，用节点来模拟Z通道



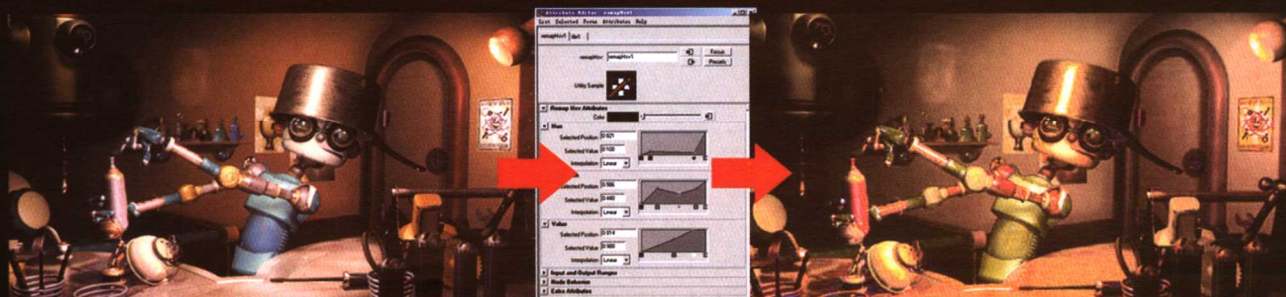
第三章，详细讲解如何用节点来创建纹理扭曲







第三章，教你如何用Ramp节点创建片头中常见的辉光效果

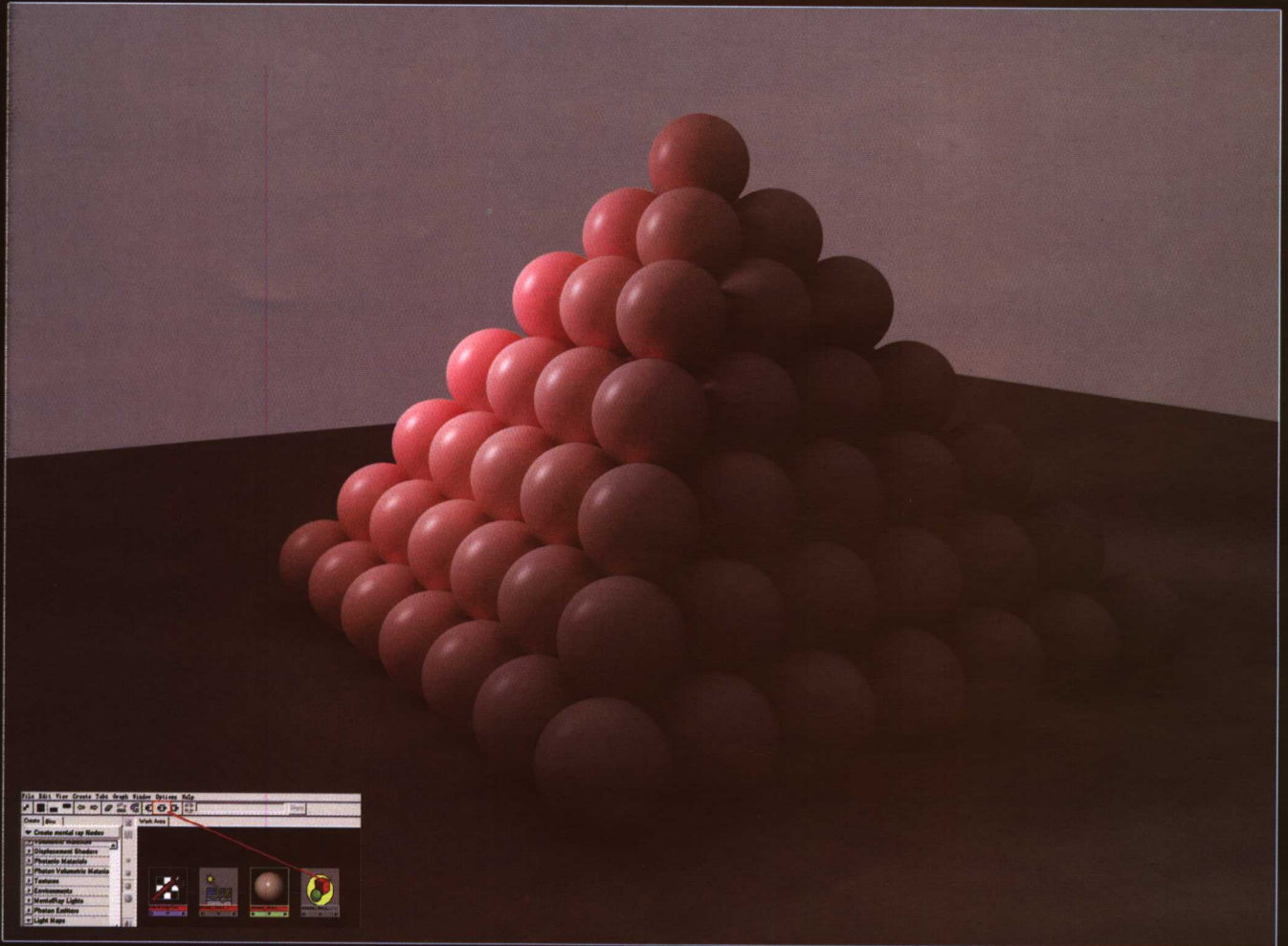


第三章，理解Remap Hsv 调色节点用法







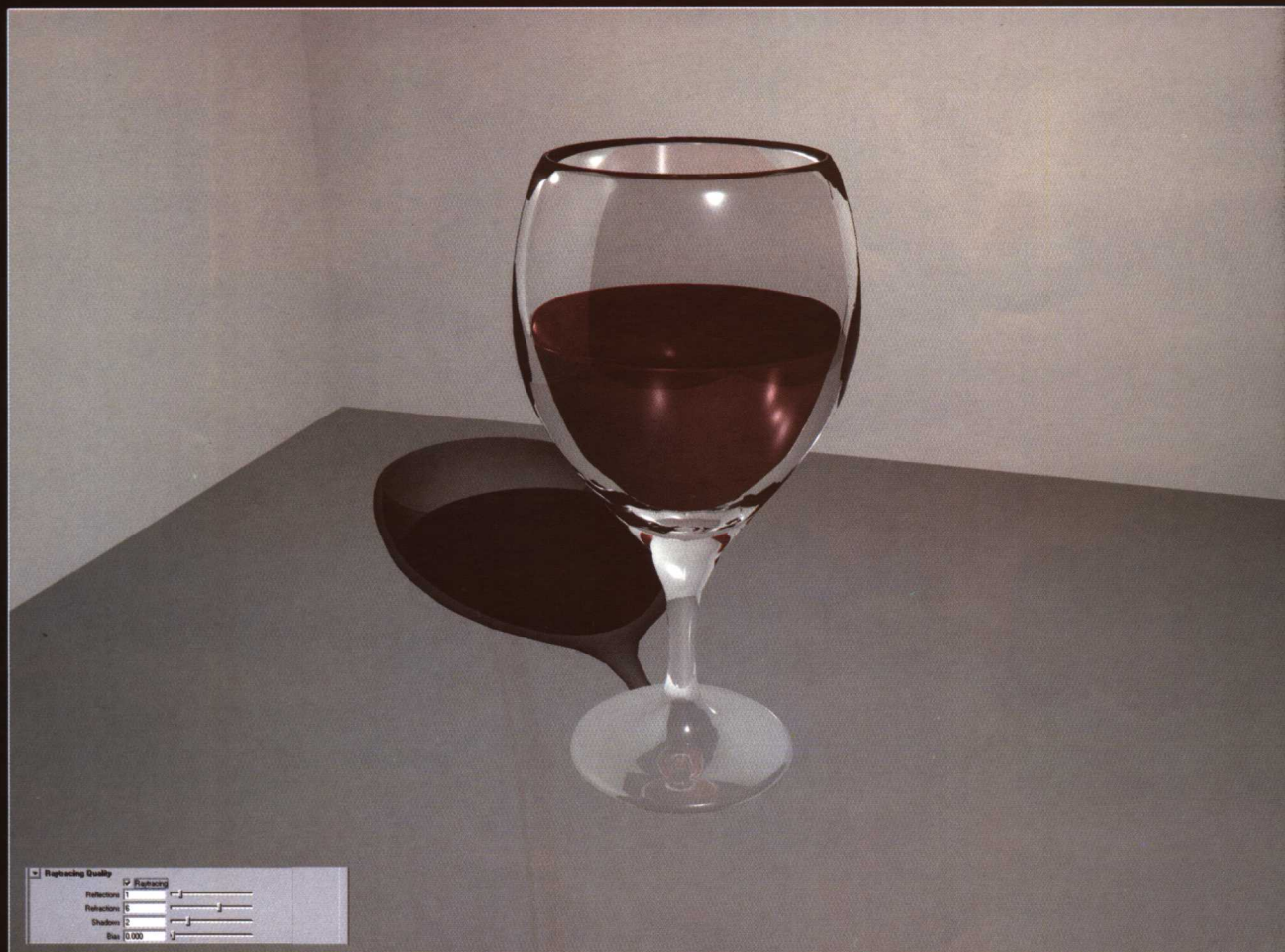


第四章，利用Mental Ray节点连接3S材质

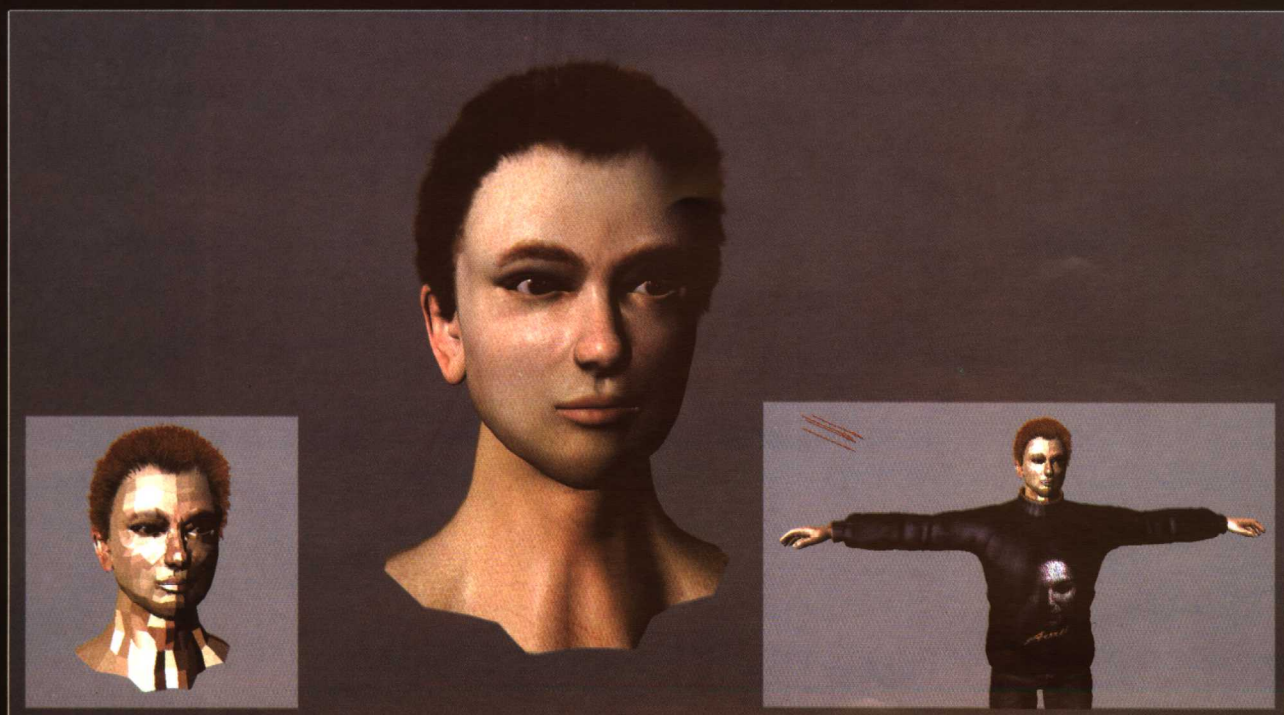


第三章，对Maya中的Toon参数进行详细讲解  
此模型是用Nurbs创建的无缝模型





第四章，用Maya节点创建玻璃



短片《画由缘起》——人物 配套光盘中提供此场景及贴图