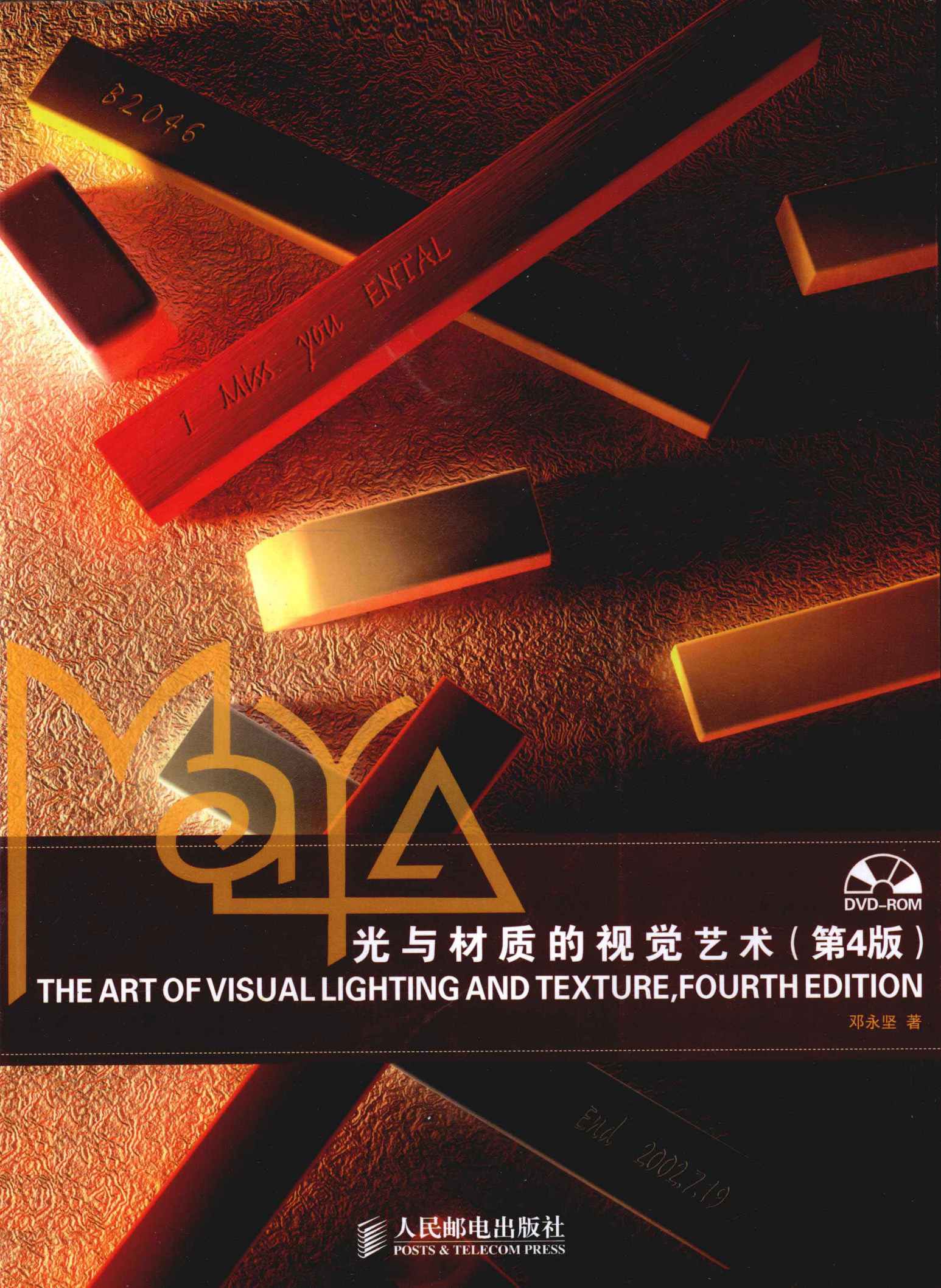




光与材质的视觉艺术 (第4版)

THE ART OF VISUAL LIGHTING AND TEXTURE, FOURTH EDITION

邓永坚 著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

End 2002.7.19

I Miss You ENTAL



光与材质的视觉艺术 (第4版)

THE ART OF VISUAL LIGHTING AND TEXTURE, FOURTH EDITION

邓永坚 著

End 2002.7.19

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Maya光与材质的视觉艺术 / 邓永坚著. -- 4版. --
北京: 人民邮电出版社, 2012.8
ISBN 978-7-115-28367-2

I. ①M… II. ①邓… III. ①三维动画软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第123576号

内 容 提 要

本书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, 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。

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相关专业的教材使用。

商标声明

本书中引用的商标及商品名称, 其版权属各公司所有, 特此声明。

Maya 光与材质的视觉艺术 (第 4 版)

- ◆ 著 邓永坚
- 责任编辑 孟 飞
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京画中画印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 889×1194 1/16
印张: 18.5
字数: 615 千字 2012 年 8 月第 4 版
印数: 19 501 - 22 500 册 2012 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-28367-2

定价: 98.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

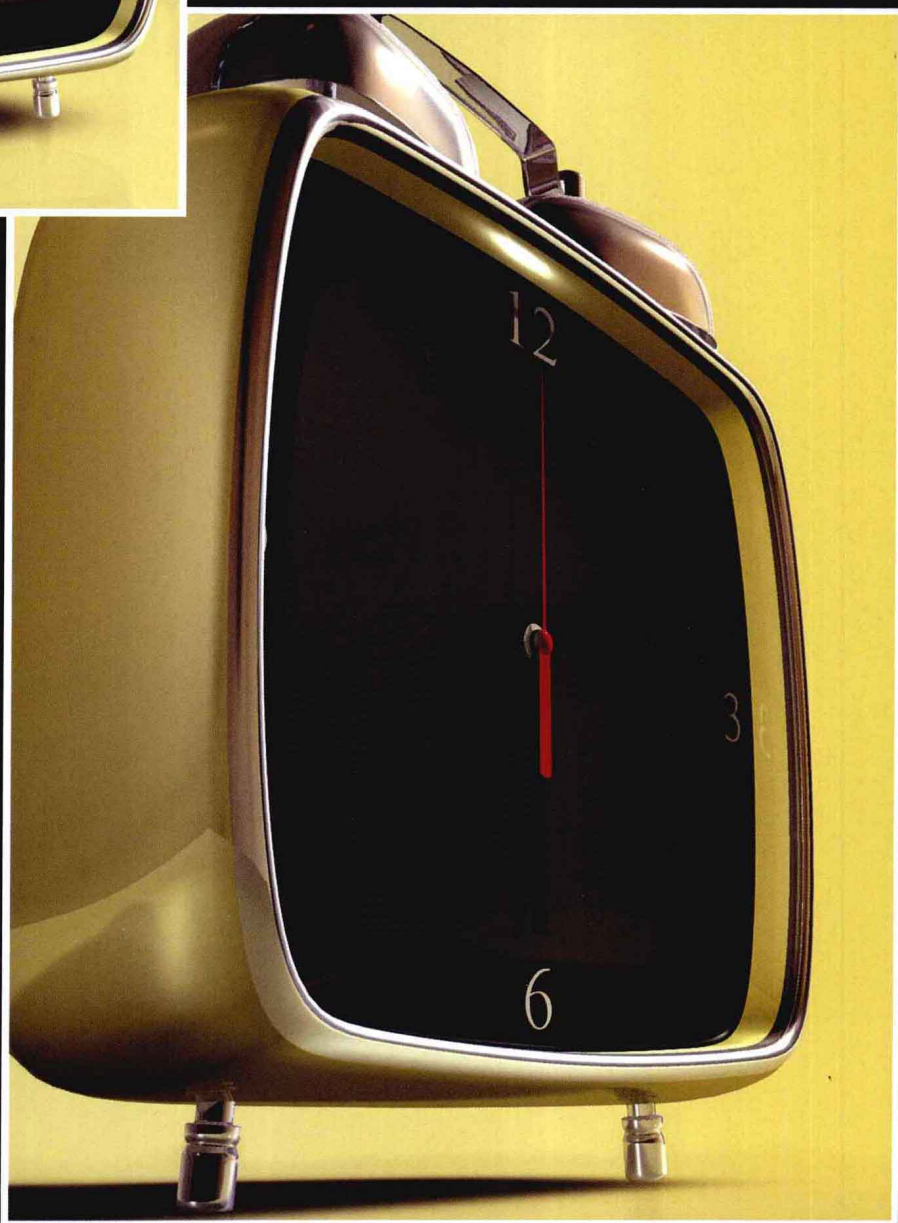
反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

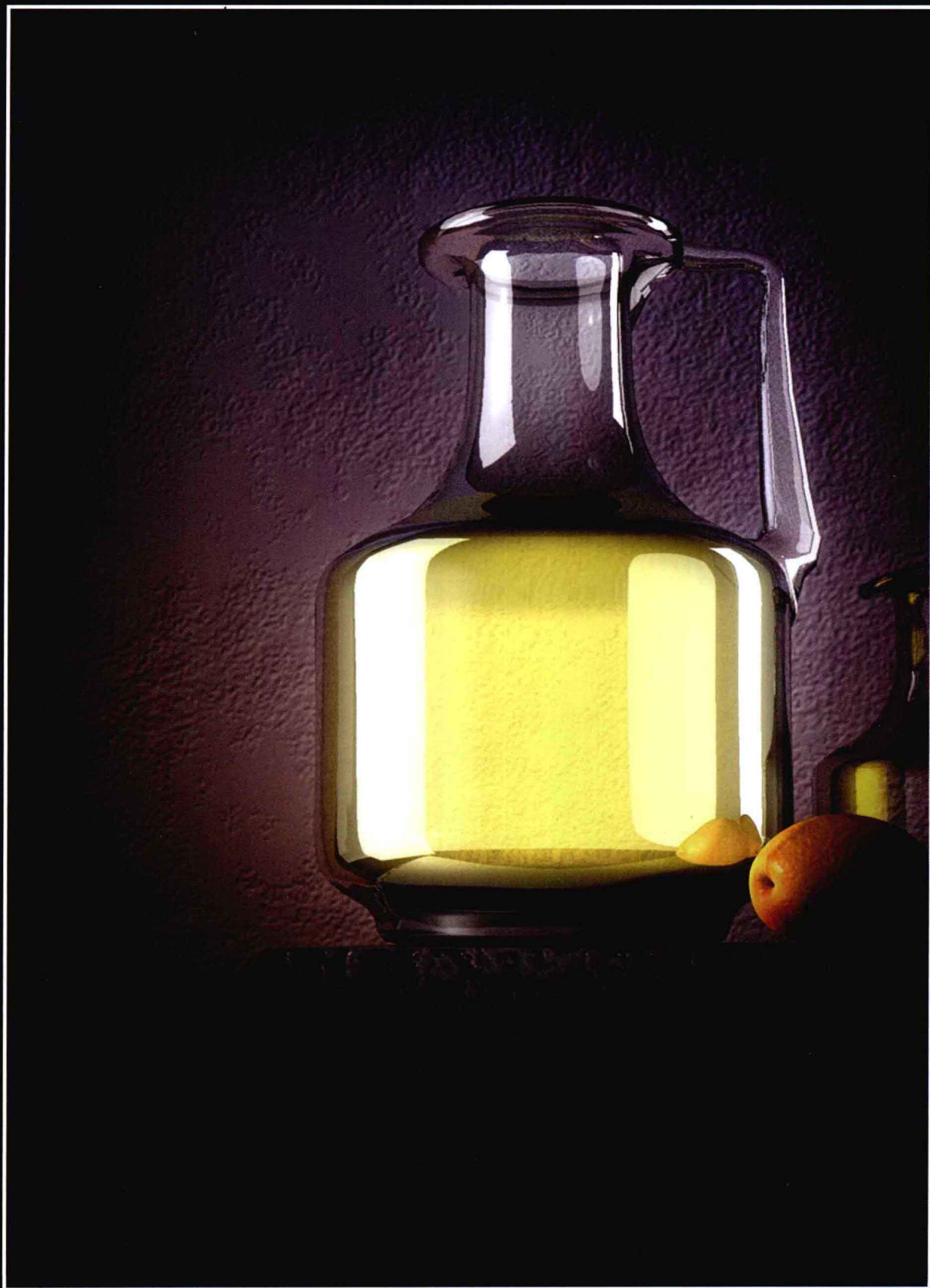


基本的灯光设置、材质的指定、金属材质的实现、真假反射的使用及反射强弱的控制。

“流逝的时间”



玻璃材质的实现、材质节点的基本应用、正确使用反射与折射。



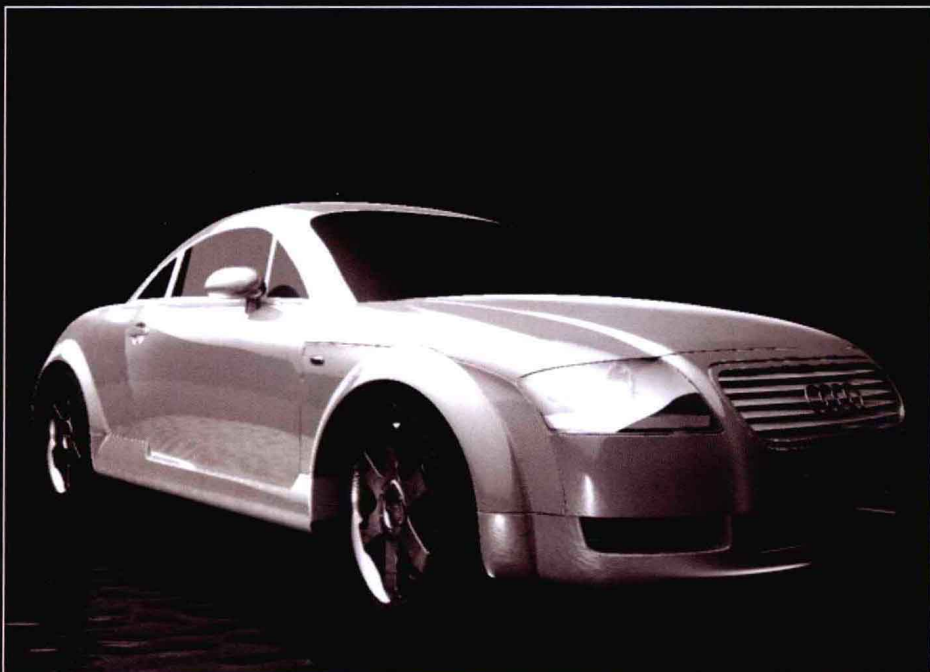
流体的建立、海洋材质的设置、环境雾的使用、Paint Effects的阴影设置及转换。



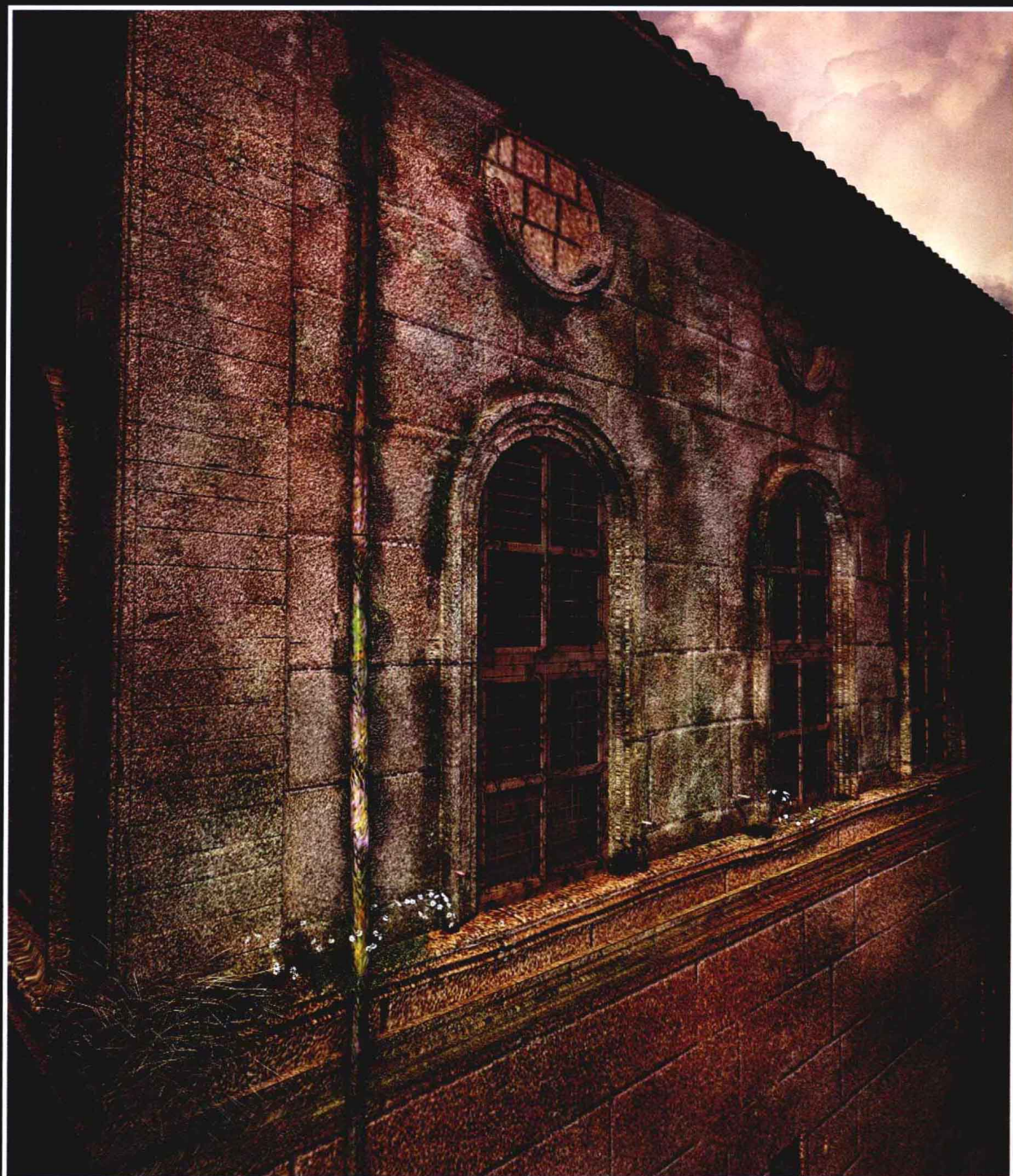
如何调用mental ray、如何使用Final Gather、全局光子设置与单个物体光子设置。



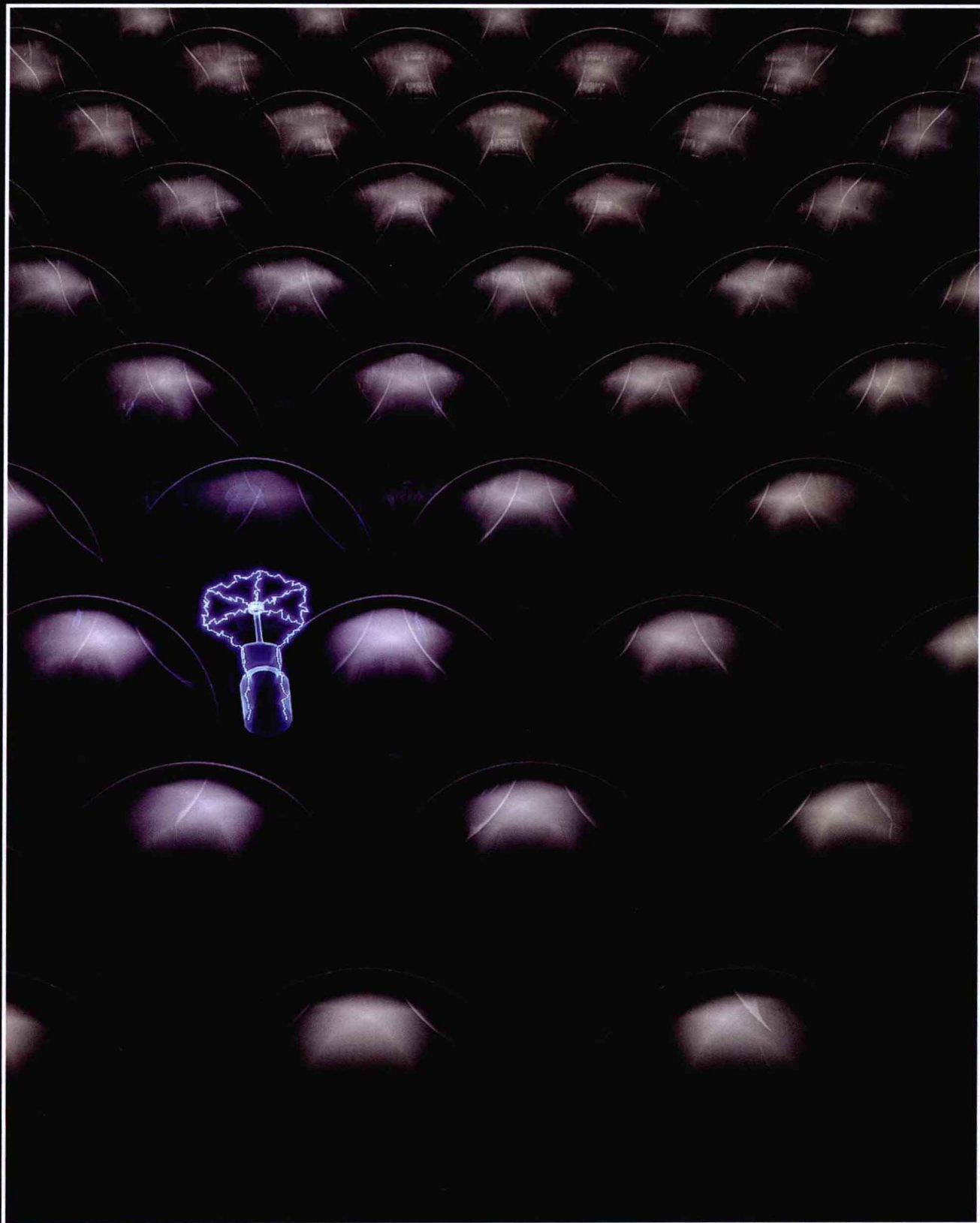
模拟摄影手法表现汽车，使用自发光材质配合Final Gather实现物体灯光照明效果，灯光排除及反射模糊。



使用Final Gather实现天光效果，烘焙贴图的详解。



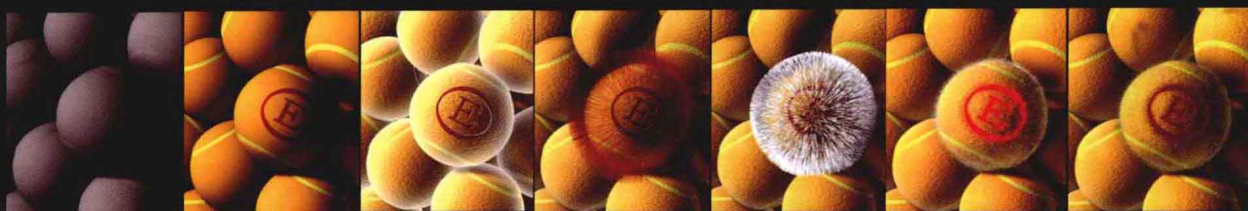
在生活中寻找创作的灵感，实现闪电特效以及辉光特效。



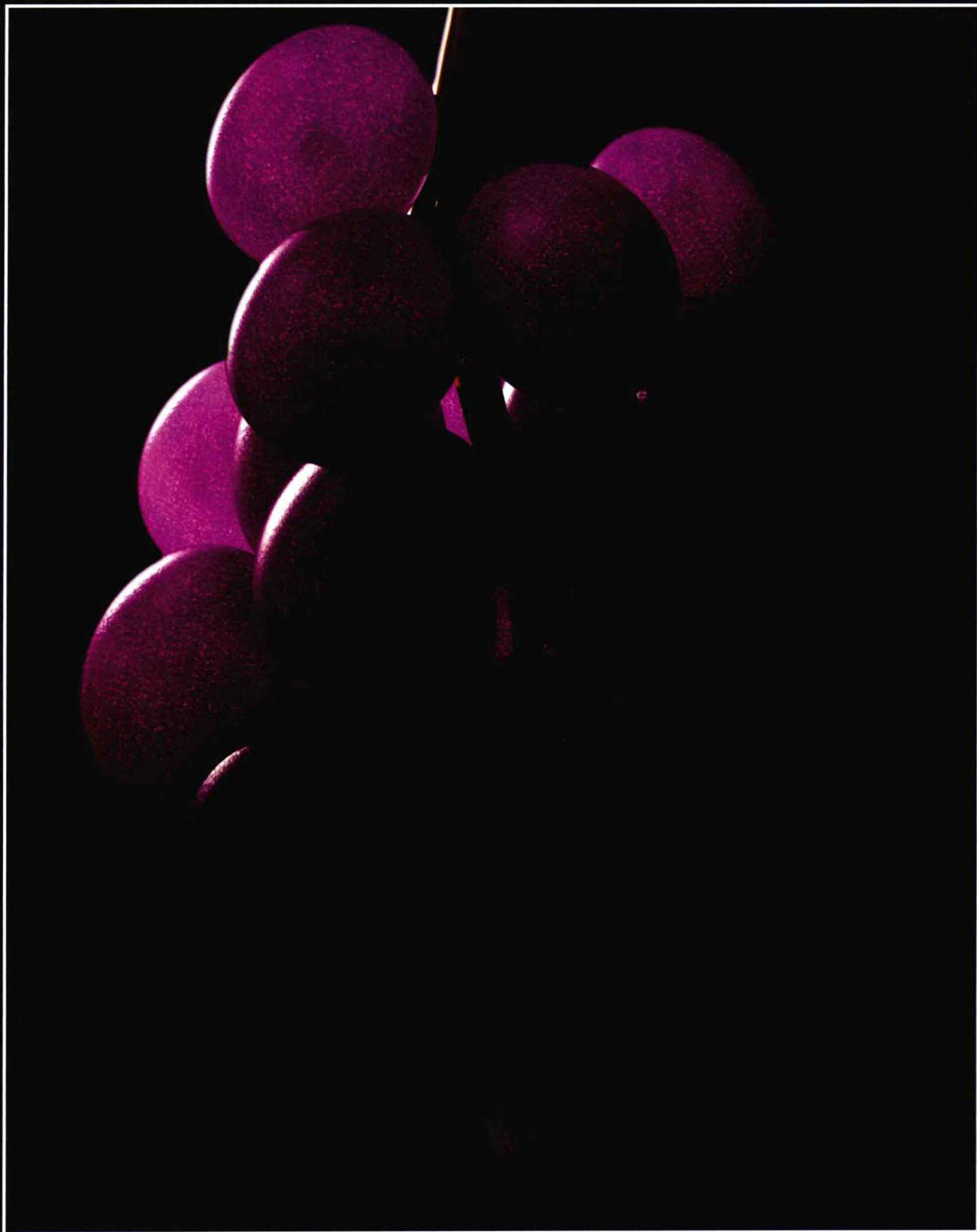
法线贴图的制作，法线贴图与凹凸贴图的混合使用，体积光的使用。



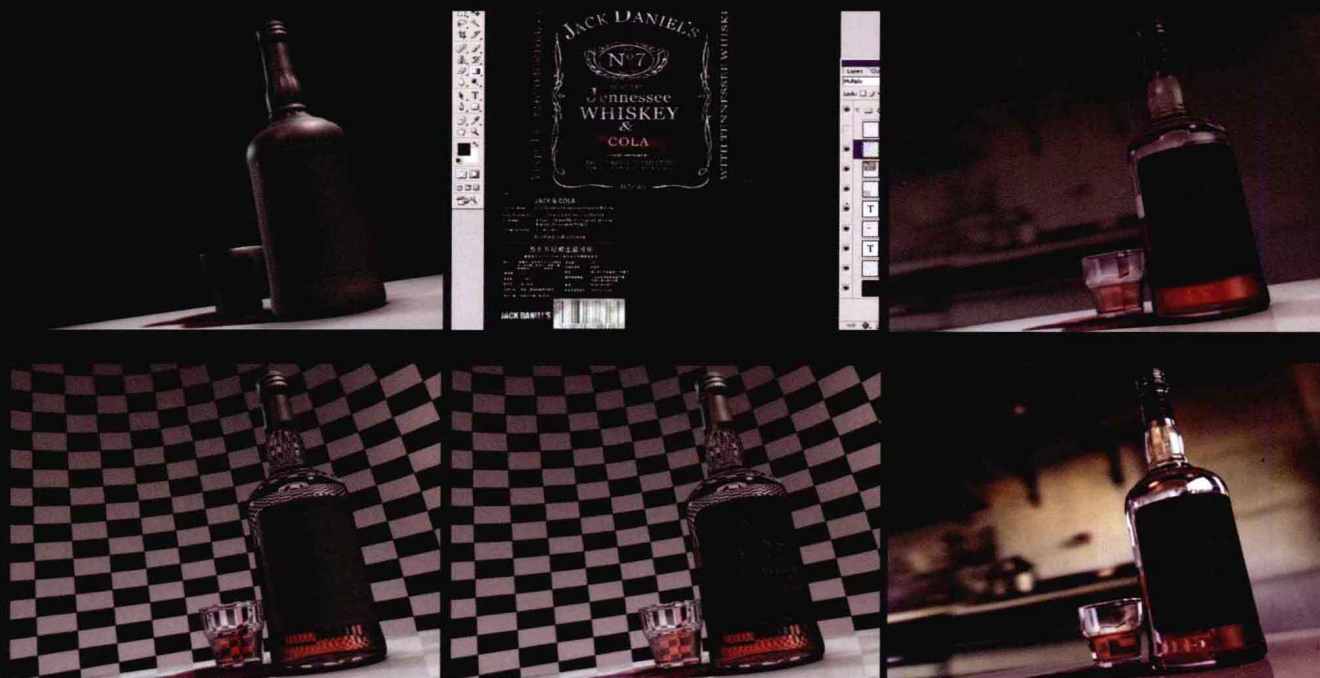
毛发的使用，毛发阴影设置及详解等。



使用mental ray的Sub-Surface-Scattering实现视觉上真实的3S效果，mental ray凹凸节点的使用。



使用mental ray配合HDRI渲染出超写实玻璃、在mental ray中使用焦散。



使用Toon Shader (卡通着色器) 和Toon Outline (卡通线)
制作二维卡通效果。



"Self-Portrait"



2005.8.10

pm: 22:54

使用材质模拟皮毛的效果，使用阵列灯光模拟全局照明的效果等。



海龟渲染器简介，使用Occlusion（阴影遮罩），使用阵列灯光模拟全局照明的效果，使用贴图模拟HDRI效果。**温馨提示：**由于海龟渲染器没有对Maya2012进行更新，所以缺少了旧版本书中应有的最后一个章节。如有需要的朋友请发E-mail给我**624666163.com**，我将免费提供本章节的PDF文档给大家学习。再次感谢您的耐心阅读。

