

<<Maya/mental ray/VRay>>

图书基本信息

书名：<<Maya/mental ray/VRay印象 光与材质表现技法>>

13位ISBN编号：9787115207623

10位ISBN编号：7115207623

出版时间：2009-7

出版时间：陈路石 人民邮电出版社 (2009-07出版)

作者：陈路石

页数：376

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>

前言

本书定位于CG创作艺术，重点阐述灯光和材质的表达技法，案例题材所包含的范围比较广，涉及的光效和材质效果也非常丰富。

就灯光表现来说，本书介绍了焦散、HDRI、全局光照等常用技术；就材质表现来说，本书介绍了玻璃材质、x射线材质、海洋材质、双面材质、自发光材质、卡通材质等众多材质的做法。

所以本书的内容非常丰富，读者可以通过本书学到很多重要的制作技术。

本书由著名CG艺术家陈路石先生编写，从开始准备编写到最后出版本书，他付出了很多的心血，在此表示感谢。

另外作者要感谢父母在精神上给予了很大的鼓励，同时还要感谢CGFriend的管理员方磊和周宣百等人无私提供了各种资料。

本书分为12章，主要内容分别介绍如下。

第1章和第2章重点介绍了Maya默认渲染器的发展简史及使用方法。

第3章采用“基础+实战”的教学模式讲述了mental

ray的渲染技术，重点阐述了mental ray的光和材质控制技法。

第4~8章通过5个精彩的大型案例来学习mental ray的运用，并以专题形式介绍了mental ray的几大核心技术。

第9章采用“基础+实战”的教学模式分析了VRay的渲染技术。

第10~12章通过3个精彩的大型案例阐述了VRay渲染技法，重点讲述了VRay光和材质的设置技法。

本书配有全程视频教学，由“基础教学视频+案例教学视频”构成，需要巩固基础的读者可以先看本书的基础教学视频，然后进入案例教学部分。

所以无论读者是否具有Maya操作基础，均不影响对本书的使用，因为本书内容布局已经充分考虑到了不同基础层次的读者。

就本书而言，无论是文字教程部分，还是多媒体视频教学部分，都充分考虑到读者的实际需求以及接受新知识的思维习惯，尽可能让本书易读易懂，让读者真正从本书学到实实在在的技术，做出高品质的CG作品。

<<Maya/mental ray/VRay>>

内容概要

这是一本专门介绍Maya/mental ray/VRay光与材质表现技术的书。

《Maya/mental ray/Vray印象：光与材质表现技法》的核心在于“如何表现最真实的光照效果，如何表现最有质感的材质效果”，让读者快速掌握CG制作的关键技术，迅速提升CG创作水平。

《Maya/mental ray/Vray印象：光与材质表现技法》共有12章，分别讲述了mental ray和VRay这两大主流渲染器的高级渲染技术，其内容非常丰富，有25个针对性技术实战、90多个软件常用问题答疑、8个大型案例、8个实战步步高、8个重点技术专题，充分保证技术完全覆盖、知识完全解析。

《Maya/mental ray/Vray印象：光与材质表现技法》讲解模式新颖，非常符合读者学习新知识的思维习惯，同时还提供了基础视频教学和案例视频教学，读者可以一边学习案例的制作方法，一边观看视频演练。

《Maya/mental ray/Vray印象：光与材质表现技法》适合作为初、中级读者的学习用书，书中案例都采用Maya 2008、mental ray 3.6.51、VRay 1.60.16来制作，建议读者采用相应版本的软件来学习。

《Maya/mental ray/Vray印象：光与材质表现技法》附赠两张DVD光盘，其内容包括案例源文件、贴图、素材、效果图以及视频教学。

<<Maya/mental ray/VRay>>

作者简介

陈路石，进入CG行业已经7年有余，期间在多家知名的大型游戏、动画公司担任设计师和技术指导，尤其擅长Maya、3ds Max、ZBrush等三维软件。回顾几年来的艰辛历程，设计内容涉及展示、动画、书籍装帧、广告、室内装饰，并参与过城市规划、古镇旅游建筑修复设计等。

书籍目录

第1章 进入Maya的神秘世界1.1 Maya的发展史1.2 Maya在不同领域的表现1.2.1 人物题材1.2.2 场景题材1.2.3 卡通题材1.2.4 科幻题材1.2.5 幻想题材1.2.6 游戏题材1.2.7 影视题材1.2.8 动画题材1.3 Maya的基本操作1.3.1 菜单与模块1.3.2 状态栏1.3.3 工具架1.3.4 工具箱1.3.5 视图布局1.3.6 动画控制区1.3.7 命令栏和帮助栏1.3.8 通道栏与层编辑器第2章 进入渲染的第一站——Maya默认渲染2.1 Maya2008的默认渲染器2.1.1 Common (通用) 选项卡参数2.1.2 MayaSoftware选项卡参数2.1.3 RenderView (渲染窗口) 2.2 Maya2008的灯光2.2.1 灯光类型2.2.2 灯光属性学中练：使用负灯作为灯光光源2.2.3 Shadows (阴影) 学中练：排除灯光2.3 布光原则2.4 Hypershade (材质编辑器) 2.4.1 快捷按钮2.4.2 Create (创建) 菜单和Create (创建) 面板学中练：制作迷彩纹理学中练：PSD节点的应用2.5 材质和纹理2.5.1 表面材质2.5.2 体积材质2.5.3 置换材质2.5.4 材质的通用属性学中练：半透明树叶2.5.5 材质的高光属性2.5.6 材质的特效学中练：使用材质的辉光特效2.5.7 光线追踪2.5.8 材质的其他属性2.5.9 特殊材质的属性学中练：制作卡通效果学中练：真实场景与三维场景的合成渲染2.6 Maya实用工具节点2.6.1 Bump2d和Bump3d (2D和3D凹凸节点) 学中练：使用多重Bump (凹凸) 贴图2.6.2 Condition (判断条件) 节点学中练：Condition (判断条件) 节点的应用2.6.3 Reverse (反转) 节点2.6.4 SamplerInfo (采样) 节点学中练：制作X射线材质学中练：制作双面材质学中练：制作玻璃材质2.6.5 BlenderColor (混合颜色) 节点2.6.6 Contrast (对比度) 节点学中练：Contrast (对比度) 节点在图片中的应用2.6.7 GammaCorrect (伽马矫正) 节点2.7 Maya的工程文件目录第3章 世界级的高端渲染器——mentalray3.1 mentalray渲染器简介3.1.1 在Maya中加载mentalray3.1.2 mentalray的常用材质纹理节点3.1.3 mentalray的全局照明学中练：使用mentalray的GI功能学中练：使用mentalray的FG (最终聚焦) 学中练：安装L_glass插件学中练：使用L_Glass (玻璃插件) 制作玻璃材质3.2 典型实例——雕塑3.2.1 材质制作3.2.2 灯光设置3.2.3 渲染设置3.3 典型实例——儿童车3.3.1 材质制作3.3.2 灯光设置3.3.3 渲染设置第4章 铁甲虫——mentalray的图像照明 (IBL) 技术4.1 场景分析4.2 材质制作4.2.1 叶片材质4.2.2 外壳材质4.2.3 触角和脚材质4.2.4 尾部材质4.2.5 粪便材质4.2.6 水珠材质4.2.7 背景材质4.3 灯光设置4.3.1 基于图像照明 (IBL) 技术的渲染4.3.2 使用最终聚焦4.3.3 创建辅助灯光4.4 渲染设置4.5 后期处理4.6 技术专题——图像照明 (IBL) 技术4.7 实战步步高——水墨画 (默认渲染) 第5章 微观世界 (细胞) ——mentalray的分层渲染5.1 场景分析5.2 材质制作5.2.1 血红细胞材质5.2.2 细菌材质5.2.3 内核材质5.3 灯光设置5.4 渲染设置5.5 对场景进行分层渲染5.5.1 分层渲染细胞和细菌5.5.2 分层渲染内核5.6 后期处理5.7 技术专题——分层渲染5.8 实战步步高——变形金刚第6章 残酷的自然界——mentalray景深的应用6.1 场景分析6.2 材质制作6.2.1 叶片材质6.2.2 地面材质6.2.3 甲虫背壳材质6.2.4 甲虫头部和脚材质6.2.5 蜘蛛材质6.2.6 Fur (毛发) 材质6.3 灯光设置6.3.1 创建主光源6.3.2 创建辅助光源6.4 渲染设置6.4.1 设置最终渲染参数6.4.2 添加景深特效6.4.3 分层渲染6.5 技术专题——mentalray景深的应用6.6 实战步步高——大海龟第7章 石缝中的生命——Unfold3D划分UV7.1 场景分析7.2 材质制作7.2.1 地面材质7.2.2 青瓜材质7.2.3 藤条材质7.3 灯光设置7.3.1 天光设置7.3.2 添加辅助光源7.4 渲染设置7.5 后期处理7.6 技术专题——划分UV与贴图的关系7.7 实战步步高——汽车第8章 大嘴鹦鹉——MayaFur (毛发) 8.1 场景分析8.2 材质制作8.2.1 地面材质8.2.2 墙面材质8.2.3 画框材质8.2.4 踢脚线材质8.2.5 柜子材质8.2.6 柜脚和鸟笼金属片材质8.2.7 脚套材质8.2.8 柜子拉手和金属脚材质8.2.9 花瓶材质8.2.10 电线材质8.2.11 豆子材质8.2.12 托材质8.2.13 鸟笼和支架材质8.2.14 碗材质8.2.15 羽毛材质8.2.16 箭材质8.2.17 蝴蝶材质8.2.18 木头材质8.2.19 眼睛材质8.2.20 鸟嘴材质8.2.21 Fur (毛发) 材质8.2.22 鸟爪材质8.3 灯光和渲染设置8.4 技术专题——Fur (毛发) 8.5 实战步步高——远古时代 (翼龙) 第9章 Maya渲染新贵——VRay9.1 VRay渲染器简介学中练：在Maya2008中载入VRay9.2 VRay的灯光9.2.1 VRay的灯光类型9.2.2 VRay的灯光属性9.3 VRay基本材质属性9.3.1 Basicparameters (基本参数) 9.3.2 Reflection (反射) 9.3.3 Refraction (折射) 9.3.4 BumpandNormalmapping (凹凸和法线贴图) 9.4 VRay渲染参数9.4.1 图像输出与分辨率9.4.2 全局设置与图像采样9.4.3 环境9.4.4 色彩贴图9.4.5 天光9.4.6 GI引擎9.4.7 焦散9.4.8 DMC采样学中练：玻璃与陶瓷材质 (焦散效果) 学中练：金属和布料材质9.5 典型实例——香烟广告9.5.1 桌面材质9.5.2 烟头材质9.5.3 标签材质9.5.4 香烟材质9.5.5 渲染设置9.6 典型实例——桌上的静物9.6.1 酒杯材质9.6.2 酒水材质9.6.3 墙面材质9.6.4 桌面材质9.6.5 木塞材质9.6.6 开瓶器材质9.6.7 酒瓶材质9.6.8 标签材质9.6.9 插座材质9.6.10 水果材质9.6.11 灯光设置9.6.12 渲染设置

第10章 宁静早窗——VRay光子渲染10.1 场景分析10.2 材质制作10.2.1 墙面材质10.2.2 照片材质10.2.3 窗户材质10.2.4 窗帘材质10.2.5 桌面材质10.2.6 鼓材质10.2.7 鼓绳和布条材质10.2.8 蝴蝶结材质10.2.9 面具材质10.2.10 球材质10.2.11 鼓槌材质10.2.12 酒瓶材质10.2.13 电线和插头材质10.2.14 收音机材质10.2.15 书本材质10.3 灯光设置10.4 渲染设置10.4.1 测试渲染设置10.4.2 光子渲染设置10.4.3 最终渲染设置10.5 技术专题——VRay光子渲染10.6 实战步步高——森林怪兽第11章 大教堂——优化复杂场景11.1 场景分析11.2 材质制作11.2.1 地面材质11.2.2 地砖材质11.2.3 墙面材质11.2.4 雕像材质11.2.5 草地材质11.2.6 植物材质11.3 灯光设置11.4 渲染设置11.4.1 测试渲染设置11.4.2 最终渲染设置11.5 技术专题——优化复杂场景11.6 实战步步高——夕阳下的吉他第12章 寂静岭艺术——光与材质核心技术总结12.1 场景分析12.2 材质制作12.2.1 地砖材质12.2.2 墙面材质12.2.3 玻璃和窗框材质12.2.4 窗帘材质12.2.5 木条材质12.2.6 画框材质12.2.7 椅子和椅子脚材质12.2.8 桌椅和架子材质12.2.9 窗台材质12.3 灯光设置12.4 渲染设置12.4.1 测试渲染设置12.4.2 最终渲染设置12.5 实战步步高——战斗机12.6 光与材质核心技术总结12.6.1 拍摄艺术12.6.2 传统视觉艺术12.6.3 场景用光12.6.4 材质设置的要点12.6.5 后期处理的重要性附录

<<Maya/mental ray/VRay>>

章节摘录

插图：

<<Maya/mental ray/VRay>>

编辑推荐

《Maya/mental ray/Vray印象:光与材质表现技法》：205分钟案例教学视频，215分钟基础教学视频；25个针对性技术实战，90多个常见问题答疑；8个大型案例+8个实战步步高+8个重点技术专题；几十种灯光效果表现，数百种材质设定。

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>