

<<Maya&mental ray极致表现>>

图书基本信息

书名：<<Maya&mental ray极致表现>>

13位ISBN编号：9787121108020

10位ISBN编号：712110802X

出版时间：2010-7

出版时间：电子工业出版社

作者：聚光翰翰华数字科技 编著

页数：327

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&mental ray极致表现>>

内容概要

本书讲解使用Maya和mental ray渲染器创建影视级角色仿真效果的方法。

共分为2篇9章，第1篇道具篇，通过鬼面战刀、道具飞机、藏宝图与魔力色子、经典猪笼草4个案例讲解道具仿真渲染的技巧和方法。

第2篇场景篇，通过冰峰城堡、午后船仓、峡谷之门、海湾基地、爬行小水怪5个案例讲解道具仿真渲染的技巧和方法。

全书案例由浅入深，系统讲解了各类场景的表现方法，并对案例中涉及的建模、贴图材质、灯光渲染等逐一进行了讲解。

配套光盘提供了书中案例的源文件及素材，还提供了一些重点案例的视频教学录像，可以帮助读者迅速掌握影视仿真建模的重要技法。

本书适合广大三维设计者参考学习，也可作为相关培训学校的教学参考书。

<<Maya&mental ray极致表现>>

书籍目录

- 第1章 创建仿真鬼面战刀道具 1.1 鬼面战刀模型UV设置讲解 1.2 鬼面战刀贴图绘制讲解 1.3 渲染准备工作讲解 1.3.1 导入模型, 创建地面 1.3.2 设置渲染摄影机 1.3.3 日光使用介绍 1.4 为场景设置灯光 1.5 材质调节讲解 1.5.1 设置地面的材质 1.5.2 设置刀身的材质 1.6 渲染输出场景 1.7 对鬼面战刀的渲染输出效果进行后期处理第2章 创建仿真飞机道具 2.1 鬼面战刀模型UV设置讲解 2.1.1 机身材质的设置 2.1.2 机头罩材质的设置 2.1.3 滑行灯材质的设置 2.1.4 燃烧器材质的设置 2.1.5 月球表面材质的设置 2.2 场景灯光的设置 2.2.1 照明灯光的设置 2.2.2 特效灯光的设置 2.3 云雾的特效制作 2.3.1 利用流体制作云层 2.3.2 利用粒子制作喷气火焰 2.4 渲染输出 2.4.1 渲染面板的设置 2.4.2 分层渲染 2.5 道具飞机后期合成 2.5.1 图像的合成和校色第3章 创建仿真藏宝图与魔力色子道具 3.1 本章重点知识点讲解 3.1.1 如何创建焦散效果 3.1.2 layeredShader讲解 3.1.3 blendColors节点讲解 3.2 场景准备工作与灯光的创建 3.2.1 整理场景模型 3.2.2 设置渲染摄影机 3.2.3 Final Gathering的使用讲解 3.2.4 创建灯光 3.3 材质调节讲解 3.3.1 创建色子材质 3.3.2 创建皮包材质 3.3.3 创建铅笔材质 3.3.4 创建纸张材质 3.3.5 创建木板材质 3.3.6 创建扣子的材质 3.4 焦散设置 3.5 渲染输出 3.6 后期处理第4章 创建仿真场景——经典猪笼草第5章 创建仿真场景——冰峰城堡第7章 创建影视场景——峡谷之门第8章 创影视场景——海湾基地第9章 创建影视场景——爬行小水怪

<<Maya&mental ray极致表现>>

章节摘录

插图：

<<Maya&mental ray极致表现>>

编辑推荐

《Maya&mental ray极致表现:影视动画场景渲染剖析》：图书+语音视频光盘+QQ群技术支持+实地培训《Maya&mental ray极致表现:影视动画场景渲染剖析》附带2DVD配套光盘，包括所有案例所应用的素材与源文件包含600分钟的语音视频教学,详细讲解了9个实例的制作全过程,保证您看得懂、学得会、做得出随书超值赠送价值500元的聚光培训优惠券《Maya&mental ray极致表现:影视动画场景渲染剖析》适用于Maya2009或更高版本无须花费高昂的培训费用，仅需以下三本书，您即可掌握影视特效制作的全部制作技术。

Maya & ZBrush极致表现——影视仿真建模实战剖析您可掌握完整的影视仿真建模技术
Maya & mental ray极致表现——影视动画角色渲染剖析您可掌握影视动画角色的高级渲染技术
Maya & mental ray极致表现——影视动画场景渲染剖析您可掌握影视动画场景的高级渲染技术

<<Maya&mental ray极致表现>>

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>