

<<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：9787121104572

10位ISBN编号：7121104571

出版时间：2010-5

出版时间：电子工业出版社

作者：聚光翰华数字科技 编著

页数：305

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>>

前言

从2001年开始，在成功编著出版了《3ds max建筑与室内设计经典》之后，我们接着在其后的几年中又陆续编著完成了《红色风暴——建筑室内实例教程》系列，共3本案例教程图书：《红色风暴I 3ds max室内设计实例教程（家居篇）》、《红色风暴II 3ds max室内设计实例教程（渲染篇）》和《红色风暴 3ds max建筑表现实例教程（建筑动画篇）》，主要讲解建筑室内表现技术和建筑动画实现技术的应用方法。

其中，《红色风暴 3ds max室内设计实例教程（家居篇）》在2007年成功输出版权到韩国，这也是目前为止中国大陆第一本成功输出版权到韩国的3ds max空间表现教程图书。

近年，我们又陆续编著完成了《聚光制造》系列和《极致》系列中的部分图书。

《聚光制造》系列图书包括《3ds max 8完美空间表现——Lightscape篇》、《3ds max & VRay——原理篇》、《3ds max & vRfdy渲染盛宴——实战篇》、《3ds max & VRay渲染盛宴——风格家居篇》、《3ds max & vRay渲染盛宴——单体模型创建实例详解》、《SketchUp JD&Piranesi彩绘大师基础与案例剖析》、《sketchup草图大师高级建模与动画方案实例详解》、《VRay for SketchUp从入门到高级实例详解》、《3ds max & VRay & After Effects建筑动画高级实例详解》、《3ds max建筑动画完全自学教程》（即将上市）、《了解和运用摄像机镜头语言完全自学教程》（即将上市）、《3ds max 9 & Photoshop & ZBmsh 2·5次世代游戏美术制作实例详解》和《Brush完全掌握案例详解》。

在《聚光制造》系列中包括Lightscape的终结版，包括3ds max操作平台上VRay渲染的系统学习组合，建筑动画系统学习组合，SketchUp草图大师系统学习组合，游戏和三维角色创建系统学习组合。

如下图所示，在《极致》系列中包括建筑空间表现技术的提高教程，还包括仿真渲染技术存由影虚拟角色，实现方面的高级应用技术揭秘。

<<Maya&mental ray极致表现>>

内容概要

本书讲解使用Maya和mental ray创建影视动画角色渲染的方法。

全书共分为9章，主要内容包括：写实海洋生物——深海魔鬼鱼、卡通角色——小山龟、再现原始猛兽——狮虎兽、重塑经典网游角色——魔兽剑圣、重温星际争霸经典——刺蛇、侏罗纪霸主——霸王龙复活、探秘上古神兽——潜行者、挑战影视级仿真角色——战神阿喀琉斯、塑造勇猛兽人战士。通过这9大案例的渲染剖析，讲解了影视动画角色渲染的思路和创建技巧。

配套光盘提供了数字化案例的源文件及素材文件，还提供了案例的视频教学录像，帮助读者迅速掌握影视动画角色渲染的重要技法。

书籍目录

第1章 写实海洋生物——深海魔鬼鱼 1.1 对深海魔鬼鱼的贴图进行讲解 1.1.1 深海魔鬼鱼法线贴图的处理 1.1.2 绘制深海魔鬼鱼的glow贴图 1.1.3 绘制深海魔鬼鱼的颜色贴图 1.1.4 绘制深海魔鬼鱼的frontSSS贴图 1.1.5 绘制深海魔鬼鱼的backSSS贴图 1.2 SSS材质介绍 1.3 摄像机及灯光的设置 1.3.1 创建渲染用的摄影机 1.3.2 灯光的基本设置 1.4 材质调节 1.4.1 深海魔鬼鱼的背景设置 1.4.2 深海魔鬼鱼的皮肤材质的设置 1.4.3 深海魔鬼鱼的触须发光材质的设置 1.4.4 深海魔鬼鱼的牙齿和眼睛材质的设置 1.5 渲染输出 1.5.1 深海魔鬼鱼图像输出品质的设置 1.5.2 深海魔鬼鱼图像Mask(遮罩)层和AO层的输出 1.6 后期处理第2章 卡通角色——小山龟 2.1 小山龟贴图的烘焙 2.1.1 Normal Map的烘焙 2.1.2 Cavity Map的烘焙 2.2 在ZBrush3.1中绘制小山龟基本颜色贴图 2.3 在Photoshop中绘制处理贴图 2.3.1 处理ZBrush3.1中绘制输出的颜色贴图 2.3.2 制作小山龟的壳体及帽子贴图 2.4 在Maya中进行小山龟的渲染 2.4.1 创建摄影机 2.4.2 灯光材质初步调节及渲染测试 2.4.3 最终灯光材质精调 2.4.4 帽子的毛发设置 2.5 在Photoshop中进行小山龟的后期处理第3章 再现原始猛兽——狮虎兽 3.1 狮虎兽贴图讲解 3.1.1 狮虎兽的颜色贴图的制作 3.1.2 狮虎兽牙齿贴图的制作 3.1.3 狮虎兽舌头和口腔贴图的制作 3.1.4 狮虎兽法线贴图的制作 3.2 毛发插件简介 3.2.1 毛发属性面板简介 3.2.2 为毛发添加阴影 3.3 为狮虎兽制作毛发 3.3.1 为狮虎兽创建毛发 3.3.2 为狮虎兽梳理毛发 3.4 灯光及摄像机的设置 3.4.1 摄像机的创建 3.4.2 灯光的创建 3.5 狮虎兽材质的设置 3.5.1 身体部分材质的设置 3.5.2 眼睛材质的设置 3.5.3 口腔、牙齿及舌头材质的设置 3.6 渲染输出 3.6.1 渲染属性面板的设置 3.6.2 Mask(遮罩)层的输出 3.6.3 毛发层的输出 3.7 后期处理第4章 重塑经典网游角色——魔兽剑圣 4.1 设置摄像机灯光环境 4.1.1 摄像机的设置 4.1.2 灯光的设置 4.2 剑圣材质的设置 4.2.1 剑圣头部材质的设置 4.2.2 剑圣附件材质的设置 4.3 毛发的制作 4.3.1 曲线的制作 4.3.2 毛发的制作 4.4 渲染输出 4.4.1 渲染面板的设置 4.4.2 剑圣头部的渲染输出 4.4.3 附件的渲染输出 4.4.4 阴影与AO的渲染输出 4.4.5 毛发的渲染输出 4.5 后期合成第5章 重温星际争霸经典——刺蛇 5.1 刺蛇UV贴图的制作 5.1.1 UV的制作 5.1.2 贴图的制作 5.2 设置渲染摄影机视图和基本灯光 5.2.1 摄影机视图的创建 5.2.2 场景灯光布置 5.3 设置刺蛇头部各部分材质 5.4 渲染输出 5.5 后期合成处理第6章 侏罗纪霸主——霸王龙复活 6.1 为霸王龙模型创建UV 6.1.1 从ZBrush中导出将要进行UV拆分的霸王龙身体部分的模型 6.1.2 使用Maya和UVLayout对霸王龙身体部分模型进行UV拆分 6.2 提取霸王龙身体部分的法线和置换贴图 6.2.1 在ZBrush中导入拥有正确UV信息的模型 6.2.2 导出要进行渲染的恐龙模型 6.2.3 在ZBrush中提取恐龙身体模型的Displacement Map(置换贴图) 6.2.4 在ZBrush中提取恐龙身体模型的Normal Map(法线贴图) 6.3 使用ZBrush绘制霸王龙身体部分的基本颜色贴图 6.3.1 在ZBrush中对模型进行基本的颜色填充 6.3.2 在ZBrush中利用Color Spray笔刷进行颜色的绘制 6.4 处理霸王龙身体各部分法线贴图 6.4.1 霸王龙身体部分法线贴图的处理 6.4.2 绘制霸王龙身体部分的颜色贴图 6.4.3 绘制霸王龙身体其他部分对象的颜色贴图 6.5 材质及灯光的渲染设置 6.5.1 基本材质的调节和灯光的创建 6.5.2 为霸王龙身体部分创建mental ray 3S Shader 6.5.3 渲染输出霸王龙角色 6.6 后期处理第7章 探秘上古神兽——潜行者 7.1 潜行者UV贴图的制作 7.1.1 UV及颜色贴图的制作 7.1.2 法线贴图及AO贴图的制作 7.2 设置渲染摄影机视图和基本灯光 7.2.1 摄影机视图的创建 7.2.2 场景灯光布置 7.3 潜行者身体各部分材质的初始设置 7.4 配合灯光精调潜行者材质 7.5 渲染输出 7.6 后期合成处理第8章 挑战影视级仿真角色——战神阿喀琉斯 8.1 UV贴图的制作 8.1.1 UV的制作 8.1.2 法线贴图的烘焙 8.1.3 各部位贴图的绘制技巧 8.2 设置场景材质 8.2.1 盾牌材质的调节 8.2.2 其他材质的调节 8.3 灯光的设置 8.4 头盔上面毛发的制作 8.4.1 毛发的制作 8.4.2 毛发的灯光设置 8.5 渲染输出 8.5.1 身体部位的渲染输出 8.5.2 毛发的渲染输出 8.6 后期合成处理第9章 塑造勇猛兽人战士 9.1 兽人战士UV贴图的制作 9.1.1 UV的制作 9.1.2 法线贴图的烘焙 9.1.3 装备贴图的绘制技巧 9.1.4 使用插件ZAppLink绘制身体皮肤贴图 9.2 设置渲染摄影机视图和基本灯光 9.2.1 摄影机视图的创建 9.2.2 灯光的创建 9.2.3 灯光参数详解 9.3 设置兽人战士各部分材质 9.3.1 设置兽人战士身体部分的材质 9.3.2 设置兽人战士头部的材质 9.3.3 设置兽人战士装备上的金属等附件材质 9.4 设置兽人战士的毛发效果 9.5 渲染输出 9.5.1 身体部位的渲染输出 9.5.2 毛发的渲染输出 9.6 后期合成处理

<<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:影视动画角色渲染剖析》：图书+语言视频光盘+QQ群技术支持+实地培训。

《Maya&mental ray极致表现:影视动画角色渲染剖析》附带2DVD配套光盘，包括所有案例应用的素材与源文件。

包含1000分钟的语言视频教学，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:影视动画角色渲染剖析》适用于Maya 2009或更高版本。

Maya&mental ray极致表现——影视仿真建模实战剖析你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你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你可掌握影视动画的高级渲染技术
推荐学习方法：认真阅读

《Maya&mental ray极致表现:影视动画角色渲染剖析》+观看配套光盘中的视频教学+加入QQ群（52484855）获得写作者的技术支持+大家进行技术交流。

<<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>