

<<3ds max 4.x质感传奇>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 4.x质感传奇>>

13位ISBN编号：9787502758110

10位ISBN编号：7502758119

出版时间：2002-6

出版时间：海洋出版社

作者：刘正旭

页数：282

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>

<<3ds max 4.x质感传奇>>

内容概要

本书从原理上介绍 3ds max 质感制作方法的同时，通过10余个精彩实例，完全剖析从建模到渲染的质感制作全过程。

不但全面介绍了最实用、最有效的渲染方法，而且对某些渲染秘技更有大量而详细的介绍。

<<3ds max 4.x质感传奇>>

书籍目录

第1章 沧海桑田话质感

1.1 热门话题——三维质感

1.1.1 三维动画中的用光

1.1.2 三维动画中的反射与折射

1.1.3 三维中的贴图

1.1.4 三维中的景深和动态模糊

1.2 3ds max的高级渲染器

1.2.1 Mental Ray渲染器

1.2.2 Final Render渲染器

1.2.3 Brazil渲染器

第2章 3ds max质感特效

2.1 桌上的法器

2.1.1 制作法器前端

2.1.2 设置钳口材质

2.1.3 设置魔球材质

2.1.4 设置环境气氛

2.1.5 完善法器模型

2.1.6 制作表面凹凸金属材质

2.1.7 制作手柄的琥珀材质

2.2 毛茸茸的叶片

2.2.1 制作叶子的场景

2.2.2 制作叶片材质

2.2.3 复制并渲染叶片

2.2.4 阳光效果

2.2.5 叶片上露珠

2.2.6 水珠的反射阴影

2.2.7 制作无序场景

第3章 finalRender质感特效

3.1 finalRender渲染器的特点

3.1.1 finalRender整体灯光照明控制

3.1.2 finalRender阴影效果

3.1.3 finalRender次表面灯光散布

3.1.4 finalRender的HDRI系统

3.1.5 finalRender的散焦系统

3.1.6 finalRender的景深效果

3.1.7 finalRender的鱼眼镜头

3.1.8 finalRender的反锯齿渲染

3.1.9 finalRender的区域光

3.1.10 finalRender的体光

3.1.11 finalRender的纹理创造贴图

3.1.12 finalRender矢量图渲染

3.1.13 finalRender的系统要求

3.2 finalRender右键菜单定制方法

3.3 古罗马的荣耀

3.3.1 建筑物布光

<<3ds max 4.x质感传奇>>

3.3.2 finalRender材质设置

3.3.3 全局照明材质参数设置

3.4 街头的汽车

3.4.1 建立HDRI场景

3.4.2 设置HDRI场景照明

3.4.3 汽车材质

3.5 部落信物

3.5.1 设置HDRI环境

3.5.2 设置绿松石材质

3.5.3 设置宝珠材质

3.6 金刚系列

3.6.1 制作材质贴图

3.6.2 金刚铃的材质制作

第4章 Brazil质感特效

4.1 神奇光影

4.1.1 真实世界的影子

4.1.2 钻戒的玻璃和金属表现方法

4.2 金属头像

4.2.1 设置适合金属反射的环境

4.2.2 设置金属材质

4.2.3 设置宝石材质

第5章 暴走潜龙

5.1 制作恐龙身体贴图

5.2 给恐龙分层贴图

5.3 给恐龙嘴部贴图

<<3ds max 4.x质感传奇>>

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>