

<<3ds max6质感传奇>>

图书基本信息

书名：<<3ds max6质感传奇>>

13位ISBN编号：9787508321769

10位ISBN编号：7508321766

出版时间：2004-5

出版时间：中国电力出版社

作者：刘正旭

页数：264

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 max6质感传奇>>

内容概要

在广受欢迎的《3ds max 4.x质感传奇》推出2周年之际，刘正旭先生倾情奉献了这本企盼已久的《3ds max 6 质感传奇》，满足了爱好3D制作的读者朋友们一直以来催促他升级作品的愿望。

本书是全新升级版，对原书从内容组织、具体操作到技术内涵都进行了全面的更新。本书从编辑器开始介绍，首先介绍材质的阴影类型及贴图的基本属性，然后介绍了属性通道和贴图类型分析，接着介绍了材质类型分析、贴图的坐标方式等内容，最后将对近20种材质的案例分析与实际应用相结合，并进行了综合介绍。

本书介绍的质感制作非常全面、实用、有效，对某些制作秘技更有大量而详细的披露。本书是3ds max质感表现领域的经典著作，其技术含量在国内遥遥领先，一册在手，max质感制作即可完全掌握。

书籍目录

Chapter1 三维软件简述 1.1 三维技术和工具 1.2 小结Chapter2 材质编辑器界面 2.1 材质编辑器主要界面简 2.2 材质编辑器基本工具 2.3 材质编辑器导航工具 2.4 材质编辑器优化工具 2.5 材质编辑系统工具及其他功能 2.6 小结Chapter3 阴影类型分析及贴图基本属性 3.1 Anisotropic 材质阴影类型 3.2 Blinn 和 Phong 材质阴影类型 3.3 Metal 金属材质阴影类型 3.4 Multi-layer 多层异向材质阴影类型 3.5 Oren-Nayar-Blinn 材质阴影类型 3.6 Strauss 材质阴影类型 3.7 Translucent Shade 材质阴影类型 3.8 小结Chapter4 材质属性通道 4.1 各材质属性通道的应用 4.2 小结Chapter5 贴图类型分析 5.1 各贴图类型介绍 5.1.1 Bitmap 位图贴图类型 5.1.2 Brick 墙面贴图类型 5.1.3 Cellular 细胞贴图类型 5.1.4 Checker 棋盘格贴图类型 5.1.5 Combustion 贴图类型 5.1.6 Composite 合成贴图类型 5.1.7 Dent 凹痕贴图类型 5.1.8 Falloff 衰减贴图类型 5.1.9 Flat Mirror 平面镜贴图类型 5.1.10 Gradient 渐变色贴图类型 5.1.11 Gradient Ramp 渐变扩展贴图类型 5.1.12 Marble 大理石贴图类型 5.1.13 Mask 遮罩贴图类型 5.1.14 Mix 混合贴图类型 5.1.15 Noise 噪波贴图类型 5.1.16 Output 输出增量贴图类型 5.1.17 Particle Age 粒子年龄贴图类型 5.1.18 Particle MBlur 粒子模糊贴图类型 5.1.19 Perlin Marble 花岗岩贴图类型 5.1.20 Planet 行星表面贴图类型 5.1.21 Raytrace 光线追踪贴图类型 5.1.22 Reflect / Refract 折射 / 反射贴图类型 5.1.23 RGB Multiply RGB 增量贴图类型 5.1.24 RGBTint RGB 染色贴图类型 5.1.25 Smoke 烟雾贴图类型 5.1.26 Speckle 斑点贴图类型 5.1.27 Splat 油彩贴图类型 5.1.28 Stucco 灰泥浆贴图类型 5.1.29 Swirl 漩涡贴图类型 5.1.30 Thin Wall Refraction 透镜贴图类型 5.1.31 Vertex Color 顶点颜色贴图类型 5.1.32 Water 水纹贴图类型 5.1.33 Wood 木纹贴图类型 5.2 小结Chapter 6 材质类型分析 6.1 主要材质类型讲解 6.1.1 Advanced Lighting 高级灯光材质型 6.1.2 Blend 混合材质类型 6.1.3 Composite 合成材质类型 6.1.4 Double-Sided 双面材质类型 6.1.5 Ink'n Paint 卡通材质类型 6.1.6 Lightscape 材质类型 6.1.7 Matte / Shadow 阴影不可见材质类型 6.1.8 Morpher 变形材质类型 6.1.9 Multi/Sub-Object 多重 / 子材质类型 6.1.10 Raytrace 光线追踪材质类型 6.1.11 Shell Material 外壳材质类型 6.1.12 Shellac Material 虫漆材质类型 6.1.13 Standard 基本材质类型 6.1.14 Top / Bottom Material 顶底材质类型 6.1.15 Architectural 建筑材质类型 6.1.16 MR 材质类型 6.1.17 实际应用 GI 6.1.18 实际应用 Caustic 焦散 6.2 小结Chapter 7 贴图的坐标方式 7.1 UVW Map 的坐标指定方式 7.2 Unwrap UVW 坐标调整 7.3 Texporter 的坐标展开方式 7.4 小结Chapter 8 材质应用实际案例分析1 8.1 金属材质制作 8.2 冰材质的制作 8.3 X-RAY 材质的制作 8.4 晕光材质的制作 8.5 烟雾材质的制作 8.6 国画材质 8.7 微观世界材质 8.8 小结Chapter 9 材质应用实际案例分析2 9.1 汽车金属漆材质 9.2 幕布材质 9.3 点石成金材质 9.4 程序纹理制作眼睛 9.5 恐龙皮肤材质 9.6 制作网格材质 9.7 小结Chapter 10 材质应用实际案例分析3 10.1 玛瑙项链 10.1.1 制作项链外形 10.1.2 调整项链材质 10.1.3 制作大理石桌面 10.1.4 布置最终场景 10.2 窗前的植物 10.2.1 制作植物叶子的基本形状 10.2.2 赋予叶子材质 10.2.3 制作植物的最终形状 10.2.4 制作花盆 10.2.5 调整花盆材质 10.3 破碎的鸡蛋壳 10.3.1 制作鸡蛋外形 10.3.2 挖空蛋壳 10.3.3 制作蛋壳的碎裂效果 10.3.4 指定蛋壳材质 ID 10.4 小结

<<3ds max6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>