

<<3ds Max/VRay 材质制作技>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/VRay 材质制作技术精粹>>

13位ISBN编号：9787115173416

10位ISBN编号：7115173419

出版时间：2008-2

出版时间：人民邮电

作者：贾少政

页数：220

字数：308000

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/VRay 材质制作技>>

### 内容概要

本书是针对目前最火爆、也是最稳定的材质制作与渲染输出软件搭档——3ds Max 8+VRay 1.5RC2的专业学习用书。

本书根据作者多年使用3ds Max及VRay的经验编写，从材质的概念和相关命令入手，详细介绍了21种材质的制作方法和技巧，共涉及24个案例。

全书共11章，包括3ds Max/VRay材质命令全面解析，金属材质的制作，透明/反射/折射材质的制作，混合/渐变材质的制作，置换材质的制作，仿旧材质的制作，3S材质的制作，毛发材质的制作及3个典型的材质综合演练实例等内容。

本书内容丰富、翔实，概念准确，范例典型，适合效果图设计爱好者和相关工作人员作为提升技能的自学用书，也适合室内外装修设计专业作为培训用书。

## <<3ds Max/VRay 材质制作技>>

### 作者简介

贾少政，网名：Squeal，火星时代动画网设计施工版版主，优秀室内设计师，擅长室内设计和三维渲染。

所著《渲染巨星——3ds max+VRay室内装饰效果图渲染技术详解》一书2006年2月上市以来反应良好。

曾设计海景花园大酒店、颐中皇冠假日大酒店和青岛海情大酒店等多家

## &lt;&lt;3ds Max/VRay 材质制作技&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1章 3ds Max/VRay材质命令全面解析 1.1 什么是材质 1.2 3ds Max 8材质命令全面解析  
 1.2.1 样本状态栏 1.2.2 样本工具栏 1.2.3 【Shader Basic Parameters】卷展栏 1.2.4  
 【Blinn Basic Parameters】卷展栏 1.2.5 【Extended Parameters】卷展栏 1.2.6 【SuperSampling  
 】卷展栏 1.2.7 【Maps】卷展栏 1.2.8 【Dynamics Properties】卷展栏 1.3 VRay材质命令全  
 面解析 1.3.1 【VRayMtl】材质 1.3.2 【VRayMtlWrapper】包裹材质 1.3.3 【VRayMap】  
 贴图材质 1.4 简单的材质案例 1.4.1 橘色花盆材质的制作 1.4.2 陶土花盆材质的制作  
 1.4.3 木桶材质的制作第2章 金属材质的制作 2.1 黄金材质的制作 2.2 白银材质的制作 2.3  
 不锈钢材质的制作 2.3.1 镜面不锈钢材质的制作 2.3.2 磨砂不锈钢材质的制作第3章 透  
 明/反射/折射材质的制作 3.1 海面材质的制作 3.2 冰块材质的制作 3.3 玻璃材质的制作第4章  
 混合/渐变材质的制作 4.1 砖墙材质的制作 4.2 葡萄材质的制作 4.3 渐变材质的制作 4.4  
 苹果材质的制作第5章 置换材质的制作 5.1 泥怪表皮材质的制作 5.2 轮胎材质的制作 5.3 使  
 用置换材质生成地形 5.4 毛巾材质的制作第6章 仿旧材质的制作 6.1 古代地图材质的制作 6.2  
 锈迹材质的制作 6.3 仿旧盔甲材质的制作第7章 3S材质的制作 7.1 玉石材质的制作 7.2  
 石蜡材质的制作第8章 毛发材质的制作 8.1 使用毛发系统生成牙刷毛 8.2 使用毛发系统生成  
 草地第9章 综合演练——古典室内效果 9.1 材质的制作及分配 9.1.1 乳胶漆材质的制作及分  
 配 9.1.2 木材材质的制作及分配 9.1.3 窗帘材质的制作及分配 9.1.4 皮革材质的制作及  
 分配 9.1.5 镀银材质的制作及分配 9.1.6 镀金材质的制作及分配 9.1.7 特殊油漆的制作  
 及分配 9.1.8 地毯材质的制作及分配 9.1.9 不锈钢材质的制作及分配 9.1.10 壁纸材质的  
 制作及分配 9.1.11 画材质的制作及分配 9.2 灯光设置及渲染输出第10章 综合演练——餐桌  
 诱惑 10.1 材质的制作及分配 10.1.1 瓷器材质的制作及分配 10.1.2 玻璃瓶材质的制作及分  
 配 10.1.3 液体材质的制作及分配 10.1.4 饮料瓶盖材质的制作及分配 10.1.5 面包材质的  
 制作及分配 10.1.6 不锈钢材质的制作及分配 10.1.7 红酒材质的制作及分配 10.1.8 香蕉  
 材质的制作及分配 10.1.9 柠檬材质的制作及分配 10.1.10 柠檬片材质的制作及分配  
 10.1.11 樱桃材质的制作及分配 10.1.12 樱桃枝材质的制作及分配 10.1.13 色拉材质的制作  
 及分配 10.1.14 红酒瓶盖材质的制作及分配 10.1.15 红酒瓶材质的制作及分配 10.1.16 酒  
 瓶标签材质的制作及分配 10.1.17 磨砂玻璃材质的制作及分配 10.1.18 发光体材质的制作及  
 分配 10.2 灯光设置及渲染输出第11章 综合演练——陈旧古堡 11.1 材质的制作及分配  
 11.1.1 墙壁材质的制作及分配 11.1.2 灰白墙材质的制作及分配 11.1.3 地面材质的制作及  
 分配 11.1.4 旧砖墙材质的制作及分配 11.1.5 玻璃材质的制作及分配 11.1.6 木板门材质  
 的制作及分配 11.1.7 门环材质的制作及分配 11.2 灯光设置及渲染输出

## <<3ds Max/VRay 材质制作技>>

### 编辑推荐

《3ds Max/VRay 材质制作技术精粹》包含28个典型实例的源文件和素材。

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>