

<<3dsmax8材质与贴图实例教程>>

图书基本信息

书名：<<3dsmax8材质与贴图实例教程>>

13位ISBN编号：9787121022159

10位ISBN编号：712102215X

出版时间：2006-4

出版时间：电子

作者：李松，张凡 编著

页数：249

字数：435

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>

## <<3dsmax8材质与贴图实例教程>>

### 内容概要

本书属于案例学习型培训图书，内容丰富，结构清晰，实例典型，讲解详尽，富于启发。

全书分为6章。

第1-章为基础理论部分，具体介绍3d max8的材质编辑器的构成，并详细讲解3d max8的14种材质类型、33种贴图类型，以及UVW Map与Unwrap UVW两种贴图模式。

第5章为基础实例部分，内容包括冰雪副化的山脉、飞机、水丝绸、金、银、玉石、燃烧的蜡烛、树叶、山水及天空材质的制作方法。

第6章为高级实例部分，内容包括狼人材质、蜻蜓材质、足球人物3个实例制作。

本书中的精彩实例应用从角度出版，从易到难，深入浅出，重点突出，针对性强，使读者通过实例全面掌握3d max8材质方面的知识。

附光盘内容包括教材中用到的全部贴图和实例文件。

本书面向从事动画设计的初、中级用户，也可作为大中专院校及相关师生或社会培训班的教材。

## &lt;&lt;3dsmax8材质与贴图实例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 材质基础 1.1 材质编辑器面板的组成 1.2 示例窗周边按钮的作用 1.2.1 示例窗右侧的按钮  
 1.2.2 示例窗下侧的按钮 1.3 阴影模式的种类、性质和用途 1.3.1 Anisotropic 阴影模式 1.3.2 Blinn  
 阴影模式 1.3.3 Metal阴影模式 1.3.4 Multi-Layer 阴影模式 1.3.5 Oren-Nayer-Blinn阴影模式 1.3.6  
 Phong阴影模式 1.3.7 Strayss阴影模式 1.3.8 Translucent 阴影模式 1.4 Maps 贴图 1.4.1 Ambient  
 Color (环境色) 1.4.2 Diffuse Color (漫反射颜色) 1.4.3 Specular Color (高光颜色) 1.4.4  
 Specular Level (高光级别) 1.4.5 Glossiness (光泽度) 1.4.6 Self-Illumination (自然光照明)  
 1.4.7 Opacity (不透明度) 1.4.8 Filter Color (过滤色) 1.4.9 Bump (凹凸) 1.4.10  
 Reflection (反射) 1.4.11 Reflection (折射) 1.4.12 Displacement (置换) 第2章 材质分类 2.1  
 Advanced Lighting Override (高级灯光补偿) 材质 2.2 Blend (混合) 材质 2.3 Composite (合成) 材质  
 2.4 Double Sided (双面) 材质 2.5 Int ' n Paint (绘图) 材质 2.5.1 Basic Material Extensions (基本  
 材质扩展) 卷展栏 2.5.2 Paint Controls (喷绘控制) 卷展栏 2.5.3 Ink Controls (墨水控制) 卷展  
 栏 2.5.4 SuperSmaplin/Antialiasing卷展栏 2.6 Lingscape材质 2.7 MORPHER (变形) 材质 2.8  
 Multi/Sub-Object (多层次物体) 材质 2.9 Raytrace (光能追踪) 材质 2.9.1 Raytrace Basic Parameters  
 (光能追踪基本参数) 2.9.2 Extended Parameters (扩展参数) 2.9.3 Raytrac Controls (光能追踪  
 控制) 2.9.4 Raytrac Global Parameters (光能追踪系统) 2.10 Shell (贝壳) 材质 2.11 Shellac (胶  
 状) 材质 2.12 Standard (标准) 材质 2.13 Top/Bottom (顶/底) 材质 2.14 Matte/Shadow (阴影/投影  
 ) 第3章 贴图分类 3.1 2D Maps (二维贴图) 3.1.1 2D贴图公用参数 3.1.2 Bitmap (位图) 贴图  
 3.1.3 Checker (棋盘格) 贴图 3.1.4 Combustion (燃烧) 贴图 3.1.5 Gradient Ramp (渐变色  
 ) 贴图 3.1.7 Swirl (渐变色坡度) 贴图 3.1.8 Tiles (砖型) 贴图 3.2 3D Maps (三维贴图)  
 3.2.1 Coordinates卷展栏 3.2.2 Cellular (细胞) 贴图 3.2.3 Dent (凹) 贴图 3.2.4 Falloff (衰  
 减) 贴图 3.2.5 Marble (大理石) 贴图 3.2.6 Noise (噪波) 贴图 3.2.7 Particle Age (粒子年龄  
 ) 贴图 3.2.8 Particle Mblur (粒子运动) 贴图 3.2.9 Perlin Marble (珍珠岩) 贴图 3.2.10 Planet  
 (行星) 贴图 3.2.11 Smoke (烟雾) 贴图 3.2.12 Speckle (斑纹) 贴图 3.2.13 Splat (油彩) 贴  
 图 3.2.14 Stucco (泥灰) 贴图 3.2.15 Water (水纹) 贴图 3.2.16 Wood (木质) 贴图 第4章  
 UVW Map与Unwrap UVW贴图坐标 4.1 UVW和XYZ坐标的关系 4.2 UVW Map 4.3 Unwrap UVW  
 4.3.1 Selection Parmeteers卷展栏 4.3.2 Parmeteers卷展栏 第5章 基础实例应用 5.1 冰雪融化的山脉材质  
 5.2 飞机材质 5.3 水材质 5.4 丝绸材质 5.5 金质材质 5.6 银质材质 5.7 玉石材质 5.8 燃烧的蜡  
 烛材质 5.9 树叶材质 5.10 山水及天空材质 第6章 高级实例制作 6.1 狼人材质 6.2 蜻蜓材质 6.3 足  
 球人物

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>