

<<3ds max 2009材质灯光渲染案>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 2009材质灯光渲染案例详解>>

13位ISBN编号：9787121078835

10位ISBN编号：712107883X

出版时间：2009-3

出版时间：电子工业出版社

作者：聚光翰华数字科技，飞思数码产品研发中心 编

页数：451

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 2009材质灯光渲染案>>

内容概要

全书共15章，从第1章到第7章是3ds max材质设置命令概念讲解部分；第8章和第9章是3ds max材质设置案例详解；从第10章到第12章是3ds max灯光、摄影机设置命令详解和案例讲解部分；第13章到第15章是3ds max渲染设置命令详解和综合案例讲解部分。

《3ds max 2009材质灯光渲染案例详解》包含的技术要点全面，表现技法讲解详细，非常便于游戏、工业造型、三维角色相关专业的初学者系统学习。

附书光盘内容为书中实例讲解学习所需要的源文件，以及部分视频演示文件。

书籍目录

第1章 材质设置基本介绍1.1 材质和贴图的介绍1.1.1 3ds max中材质和贴图的区别1.1.2 材质和贴图的层级关系1.1.3 浏览材质和贴图的方法1.2 访问材质编辑器1.2.1 材质编辑器概貌1.2.2 材质编辑器中的采样类型设置1.2.3 材质编辑器中的背光设置1.2.4 材质编辑器中的背景设置1.2.5 材质编辑器中的采样UV平铺设置1.2.6 材质编辑器中的视频颜色检查设置1.2.7 材质编辑器中的预览设置1.2.8 材质编辑器中的选项设置1.2.9 材质编辑器中按材质选择的设置1.2.10 材质编辑器中的材质/贴图导航器1.2.11 材质编辑器中的获取材质设置1.2.12 材质编辑器中的将材质放入场景的设置1.2.13 材质编辑器中的将材质指定给选定对象的设置1.2.14 材质编辑器中的重置材质/贴图为默认设置1.2.15 材质编辑器中的复制材质设置1.2.16 材质编辑器中的使唯一设置1.2.17 材质编辑器中的放入库设置1.2.18 材质编辑器中的材质ID通道设置1.2.19 材质编辑器中的在视口中显示贴图设置1.2.20 材质编辑器中的显示最终结果1.2.21 材质编辑器中的转到父对象设置1.2.22 转到下一个同级项设置第2章 贴图设置的简明教程2.1 创建玩偶头部材质2.2 创建玩偶手部材质2.3 创建玩偶身体材质2.4 创建玩偶辫子材质2.5 创建玩偶星形头饰材质第3章 3ds max贴图坐标设置3.1 3ds max贴图坐标的概念和基本设置方法3.1.1 3ds max贴图坐标的含义3.1.2 调整贴图坐标设置的方法3.1.3 基本物体的贴图坐标3.1.4 放样物体的贴图坐标设置3.2 贴图坐标修改器的设置方法3.2.1 UVW贴图修改器概貌3.2.2 UVW变换修改器3.2.3 UVW展开设置3.2.4 Edit UVWs (编辑UVW)对话框第4章 3ds max标准材质设置4.1 Shader basic parameters卷展栏基本参数设置4.2 Blinn basic parameters卷展栏基本参数设置4.2.1 颜色控件设置4.2.2 自发光设置4.2.3 透明度设置4.2.4 反射高光设置4.2.5 其他Shader类型的基本参数4.3 扩展参数卷展栏设置4.3.1 Advanced Transparency (高级透明)设置4.3.2 Wire (线框)设置4.3.3 Reflection Dimming (反射暗淡)设置4.3.4 超级采样卷展栏4种超级采样的方式4.3.5 贴图通道设置第5章 3ds max材质设置中程序贴图的介绍5.1 2D贴图的运用5.1.1 Bitmap位图的设置5.1.2 Gradient Ramp渐变坡度5.1.3 Tiles(平铺)贴图的设置5.1.4 其他2D程序贴图的介绍5.2 合成贴图设置命令讲解5.2.1 Composite合成贴图的设置5.2.2 Mask(遮罩)贴图的设置5.2.3 MiX(混合)贴图的设置5.2.4 RGB倍增设置5.3 颜色贴图设置命令讲解5.3.1 Color Correction(色彩校正)设置5.3.2 Output(输出)贴图的设置5.3.3 RGB Tint(RGB染色)的设置5.3.4 Vertex Color(顶点颜色)的设置5.4 3D程序贴图设置命令讲解5.4.1 Noise占图的设置5.4.2 Falloff(衰减)贴图的设置5.4.3 其他3D程序贴图的介绍5.5 其他程序贴图设置命令讲解5.5.1 Flat Mirror(平面镜)的设置5.5.2 光线跟踪的设置5.5.3 薄壁折射的设置5.5.4 法线贴图的设置第6章 双通道程序贴图运用案例6.1 创建美丽的地球材质效果6.1.1 设置地球材质纹理贴图6.1.2 创建地球材质自发光效果6.1.3 创建宇宙星云背景6.2 创建云雾效果6.2.1 创建云彩的材质颜色6.2.2 创建不透明度贴图6.2.3 指定天空背景效果6.3 创建光滑大理石的材质效果6.3.1 创建大理石的基本材质纹理6.3.2 创建大理石的反射环境6.4 创建一把游戏场景中古剑的效果6.4.1 创建剑身材质纹理6.4.2 创建剑柄材质第7章 多通道程序贴图的运用案例7.1 创建毛巾材质效果7.2 创建湖光山色的自然环境效果7.2.1 创建海岛材质7.2.2 创建海面材质7.2.3 设置环境色和环境贴图7.3 创建随机山体材质效果7.3.1 创建天空背景7.3.2 创建山体材质7.4 冰块材质7.4.1 模拟物体透明效果7.4.2 创建表面凹凸效果7.4.3 创建反射效果7.4.4 细化透明效果7.5 创建海中椰岛的效果7.5.1 创建沙滩材质7.5.2 创建环境贴图7.5.3 创建海面材质7.6 创建四处蔓延的熔岩材质效果7.6.1 使用置换创建熔岩物体7.6.2 创建熔岩的漫反射贴图7.6.3 创建熔岩的自发光贴图7.6.4 创建熔岩的高光等级贴图7.6.5 创建熔岩的凹凸贴图7.6.6 设置熔岩的环境色第8章 其他常用材质类型的运用案例8.1 运用多维材质创建一本古书效果8.1.1 Multi / Sub - Object(多维 / 子材质)的面板命令讲解8.1.2 创建古书封面材质效果8.2 运用光线跟踪材质创建海面阳光效果8.2.1 Raytrace(光线跟踪)材质设置命令讲解8.2.2 创建海水材质8.3 无光投影材质让模型和照片背景相匹配8.3.1 Matte / Shadow(无光投影)材质的设置命令讲解8.3.2 无光/投影材质的运用8.4 运用顶 / 底材质创建雪山效果8.4.1 Top / Bottom(顶 / 底)材质的命令面板讲解8.4.2 创建雪山材质效果8.5 运用卡通材质创建蓝色卡通变色龙8.5.1 卡通材质的命令面板讲解8.5.2 创建卡通变色龙的材质8.6 运用虫漆材质创建概念车油漆效果8.6.1 虫漆材质的命令面板讲解8.6.2 运用虫漆材质创建车漆效果8.7 高级灯光覆盖材质的运用8.7.1 高级灯光覆盖材质的命令面板讲解8.7.2 高级灯光覆盖材质的运用8.8 运用混合材质创建魔法球效果8.8.1 混合材质命令面板讲解8.8.2 创建魔法球的材质效果8.9 运用合成材质创建青苔材质效果8.9.1 合成材质的命令面板讲解8.9.2 创建青苔材质效果8.10 运用壳材质实现纹理烘焙8.10.1 壳材质的命令面板讲解8.10.2 创建

<<3ds max 2009材质灯光渲染案>>

纹理烘焙第9章 材质设置综合案例讲解第10章 3ds max灯光设置介绍第11章 3ds max摄影机设置方法的简单介绍第12章 创建游戏场景的灯光效果第13章 3ds max 2009的系统渲染设置第14章 max渲染插件mental ray基本设置方法第15章 3ds max渲染设置综合案例

<<3ds max 2009材质灯光渲染案>>

编辑推荐

可作为CG制作人员初级参考书，也可作为游戏、工业造型、三维角色相关专业初学者的参考书。

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>