第一图书网, tushu007.com

<<超写实3ds Max材质技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<超写实3ds Max材质技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302278344

10位ISBN编号：7302278342

出版时间：2012-7

出版时间：清华大学出版社

作者：尹承红，唐文杰　等编著

页数：284

字数：520000

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

第一图书网, tushu007.com

<<超写实3ds Max材质技术精粹>>

内容概要

本书主要讲解3ds Max贴图应用技术。
全书共分为11章，内容涵盖3ds
Max中的贴图、图像素材的收集与管理、材质编辑器、2D贴图、3D贴图、合成贴图、VRay材质贴图、贴图坐标技术详解、基础贴图材质，并用40多个完整案例介绍了3ds
Max贴图技术的实际应用技巧。

本书不仅适合3ds
Max初学者使用，也适合影视包装、广告动画、游戏角色、场景设计、工业设计、建筑设计及室内外效果图制作人员使用，还可作为各大院校相关专业的教材和教学参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<超写实3ds Max材质技术精粹>>

书籍目录

第1章 材质的魅力
1.1 什么是材质
1.2 材质美
1.2.1 材质美的自然性
1.2.2 材质美的科技性
1.2.3 材质美的社会性
1.3 材质的重要性
1.3.1 cg的介绍与应用
1.3.2 材质在cg创作中的主要作用
1.4 神奇的材质
1.4.1 虚拟中的真实表现
1.4.2 无穷的材质效果
1.5 制作材质的准备
1.6 实例：烛与盘材质制作
第2章 材质编辑器
2.1 材质编辑器重要功能
2.1.1 创建并编辑材质的工具
2.1.2 材质编辑器的特点
2.2 学会使用材质编辑器
2.2.1 菜单栏
2.2.2 示例窗
2.2.3 工具列
2.2.4 工具行
2.2.5 活动界面
2.3 实例：制作浮雕材质
2.4 实例：制作室外石椅材质
第3章 标准材质的基本参数
3.1 基本参数
3.2 扩展参数
3.3 超级采样
3.4 动力学属性
3.5 directx管理器
3.6 mentalray连接
3.7 实例：制作光带材质
3.8 实例：制作椅子材质
第4章 标准材质贴图通道
4.1 进入贴图通道
4.2 环境光颜色贴图通道
4.3 漫反射颜色贴图通道
4.4 高光颜色贴图通道
4.5 高光级别贴图通道
4.6 光泽度贴图通道
4.7 自发光贴图通道
4.8 不透明度贴图通道
4.9 过滤色贴图通道

第一图书网, tushu007.com

4.10 凹凸贴图通道
4.11 反射贴图通道
4.12 折射贴图通道
4.13 置换贴图通道
4.14 实例：制作玻璃材质
第5章 材质类型
5.1 directxshader
5.2 ink ’ npaint材质
5.3 变形器材质
5.4 虫漆材质
5.5 顶／底材质
5.6 多维／子对象材质
5.7 高级照明覆盖材质
5.8 光线跟踪材质
5.8.1 “ 光线跟踪基本参数 ” 卷展栏
5.8.2 “ 扩展参数 ” 卷展栏
5.8.3 “ 光线跟踪器控制 ” 卷展栏
5.8.4 “ 贴图 ” 卷展栏
5.9 合成材质
5.10 混合材质
5.11 建筑材质
5.12 壳材质
5.13 双面材质
5.14 外部参照材质
5.15 无光／投影材质
5.16 实例：制作香蕉材质
第6章 vray材质
6.1 vray材质介绍
6.2 vr灯光材质
6.3 vr快速sss
6.4 vr材质
6.5 vr材质包裹器
6.6 vr代理材质
6.7 vr混合材质
6.8 vr双面材质
6.9 实例：制作不锈钢材质
6.10 实例：制作衣柜材质
第7章 金属材质
7.1 实例：器具：银
7.2 实例：器具：铜
7.3 实例：器具：杂质铜
7.4 实例：器具：磨砂金属
7.5 实例：金币
7.6 实例：铝合金梯
7.7 实例：锈罐
7.8 实例：项坠
7.9 实例：锡纸

第一图书网, tushu007.com

7.10 实例：铁网
7.11 实例：易拉罐
7.12 实例：车漆
7.13 实例：太阳镜
第8章 晶体材质
8.1 实例：黄水晶戒指
8.2 实例：玛瑙戒指
8.3 实例：钻石戒指
8.4 实例：彩色玻璃门
8.5 实例：磨砂玻璃门
8.6 实例：花纹玻璃门
8.7 实例：室内玻璃砖墙
8.8 实例：室外玻璃幕墙
8.9 实例：啤酒瓶
8.10 实例：荧光石灯
第9章 其他材质
9.1 实例：绒布沙发
9.2 实例：皮革沙发
9.3 实例：塑料板
9.4 实例：巧克力
9.5 实例：面包
9.6 实例：藤筐
9.7 实例：肥皂泡
9.8 实例：火山岩浆
9.9 实例：地毯
9.10 实例：土地和石头
9.11 实例：帽子
9.12 实例：皮包
第10章 使用材质制作动画
10.1 实例：枯黄的叶子
10.2 实例：起伏的水面
10.3 实例：绿地变沙漠
10.4 实例：生锈的铁罐
第11章 综合应用1
11.1 别墅花园
11.1.1 室内场景材质
11.1.2 室外场景材质
11.2 别墅客厅
11.2.1 模型的检查
11.2.2 灯光的设置
11.2.3 场景中主要材质参数的设置
11.2.4 渲染参数设置和最终渲染
第12章 综合应用2
12.1 vip包厢封闭空间制作
12.1.1 模型的检查
12.1.2 灯光的设置
12.1.3 场景中主要材质参数的设置

第一图书网, tushu007.com

12.1.4 渲染参数设置和最终渲染
12.2 办公走廊空间制作
12.2.1 模型的检查
12.2.2 灯光的设置
12.2.3 场景中主要材质参数的设置
12.2.4 渲染参数设置和最终渲染

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 材质是体现设计思想的物质基础。
任何完美的设计构思、技艺手段以及审美追求，离开了材质的利用和承载，都无法体现出来。
材质的优劣是设计优劣的物质保障。
只有适宜的材质，并以此作为基础，才能具备优良的功能，产生良好的设计表现，因此，设计都是建立在与之匹配的材质基础之上的。
1.1 什么是材质 材质是什么？
简单地说就是物体看起来是什么质地。
材质可以看成是材料和质感的结合，是对真实材料视觉效果的模拟。
在渲染程序中，它是表面各可视属性的结合，这些可视属性是指表面的色彩、纹理、光滑度、透明度、反射率、折射率、发光度等。
正是有了这些属性，才能让人们识别三维中的模型是用什么做成的，也正是有了这些属性，计算机三维的虚拟世界才会和真实世界一样缤纷多彩。
场景不同，环境不同，视角不同，灯光不同，材质的表现形式也不尽相同。
物体的质感不同源于不同的组成材料，观察和亲身体验是做好材质的第一步，用眼可以观察颜色和光线，用手感受物体的粗糙程度和纹理的变化。
物体的质感是千差万别的，同样是金属制品，有的光洁如新，有的却锈迹斑斑；同样是玻璃制品，有的晶莹剔透，有的却色彩斑斓。
自身纹理丰富而且反射的环境图案随着造型而扭曲变形，不同造型的玻璃制品折射程度也不同。
材质制作是一个十分重要的范畴，它包含很多需要理解和钻研的东西，不像建模，可以纯粹靠耐心和毅力来完成，再精细的模型如果缺乏了精彩的表面质感，也会显得空泛而经不起久久揣摩。
相反材质是一种表面质感的魔术，我们不光可以用精彩的材质来弥补模型精度的不足，甚至可以用材质来代替建模。
比如，要把人物调进3ds Max场景中，就可以用漫反射和不透明度贴图来实现。
一个模型物体可以有一种材质，也可以为它指定多种材质叠加的效果。
当然，一个场景也就可以包含更多种的材质，这在3ds Max中是没有限制的。
现在电影和动画中的无数特技效果已经向我们证明，理论上我们是可模拟出任何真实效果的，甚至创造出一个并不存在却似真实的虚拟世界，只要想像力丰富，就能实现。
材质的编辑像是一道智力题。
首先我们要做一个生活的留心者，认真地观察生活中任何一个细节，在制作材质的过程中，将观察到的细节利用起来，通过材质编辑实现需要的效果。
这个实现过程是充满趣味同时又让人兴奋的，它看来复杂，实际上又有规律可循的。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《超写实3ds Max材质技术精粹》不仅适3ds Max初学者使用，也适合影视包装、广告动画、游戏角色、场景设计、工业设计、建筑设计及室内外效果图制作人员使用，还可作为各大院校相关专业的教材和教学参考书。
通过对《超写实3ds Max材质技术精粹》的学习，欣赏精美的材质效果，读者将对3ds Max强大的材质编辑功能感到惊叹，从而提高学习材质制作的浓厚兴趣。

第一图书网, tushu007.com

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