

<<3ds max 8材质与贴图的艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 8材质与贴图的艺术>>

13位ISBN编号：9787500670636

10位ISBN编号：750067063X

出版时间：2006-12

出版时间：中国青年

作者：行行

页数：458

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 8材质与贴图的艺术>>

内容概要

本书全面讲解了材质与贴图在3D质感表现方面的重要作用，并结合实例进行了深入阐释。

读者可以通过阅读本书前面的“如何阅读本书”部分，了解本书的内容。

获取学习帮助，在这里无论是初学材质的制作人员还是资深的3D设计师都可以找到最为适合的内容。

在3D质感的表现中，技术能力和艺术表现力缺一不可，只有艺术和技术能够完美结合。

才可能有优秀作品的诞生，而这种结合说到底就是一个切入点的问题。

本书着眼于这个切入点，将技术能力与艺术表现力合二为一。

让艺术专业人员能够以最快的速度掌握3ds max软件的应用，让软件操作人员以最容易理解的方式了解艺术的真谛，本书将帮助读者在3D艺术创作的路上走得更远。

<<3ds max 8材质与贴图的艺术>>

书籍目录

- 第1章 第一次体验整体观念和完整流程热身练习 1.1 黄金基本材质与贴图坐标 1.2 黄金的反射效果与真实灰尘 1.3 用贴图与材质塑造仿真地面 1.4 摄影机与灯光环境的配置 1.5 调整画面与后期增色
- 第2章 材质与贴图的概念学习与准备 2.1 材质与贴图的概念和构成 2.1.1 材质与贴图的概念 2.1.2 材质应用的构成 2.2 影响质感表达的因素 2.3 寻找创建材质与纹理的参考依据 2.4 材质与贴图相关软硬件准备 2.5 3ds max中的材质与贴图 2.5.1 材质的意义 2.5.2 材质与贴图的基本设置界面
- 第3章 材质与贴图的基本知识 3.1 设计材质的流程 3.2 材质类型与着色类型 3.3 逼真颜色的选择 3.4 用贴图增强材质 3.5 将材质赋予对象与材质的保存 3.6 贴图坐标的增加与移除
- 第4章 材质编辑器与基本参数控制 4.1 示例窗的重要控制工具 4.1.1 示例窗的显示含义 4.1.2 示例窗的窗口操作菜单 4.1.3 与示例窗相关的控制命令 4.1.4 创建自定义示例窗采样对象 4.2 材质编辑器的控制方式 4.2.1 材质导航与材质选择 4.2.2 与场景和材质层级相关的控制按钮 4.3 重要的公共调节参数 4.3.1 Srlader Basic Parameters卷展栏 4.3.2 BlitIn Basic Parameters卷展栏 4.3.3 Extended Parameters卷展栏 4.3.4 Super Sampling卷展栏 4.3.5 DirectX Manager卷展栏 4.4 基本材质的明暗器应用 4.4.1 Shader的定义 4.4.2 3ds max的8种明暗器 4.5 多彩的Maps卷展栏. 4.5.1 Ambient Color & Diffuse Color通道 4.5.2 Specular Color & Specular Level通道 4.5.3 Glossiness & Self-Illumination通道 4.5.4 Opacity & Filter Color通道 4.5.5 Bump & Displacement通道 4.5.6 Reflection & Refraction通道
- 第5章 不同材质类型的特性与技巧 5.1 使用最频繁的材质 5.1.1 Standard材质 5.1.2 Raytrace材质 5.1.3 Blend材质 5.2 基本属性材质 5.2.1 Architectural材质 5.2.2 Matte/Shadow材质 5.2.3 Advanced Lighting Override材质 5.2.4 Shell Material材质 5.2.5 Lightscape Mtl材质 5.2.6 Ink'n Paint材质 5.2.7 XRef Material材质 5.3 高级混合材质 5.3.1 Composite材质 5.3.2 Double Sided材质 5.3.3 Morpher材质 5.3.4 Multi/Sub-Object材质 5.3.5 Shellac材质 5.3.6 Top/Bottom材质
- 第6章 贴图类型 6.1 2D贴图 6.1.1 2D贴图的共同菜单 6.1.2 Bitmap贴图 6.1.3 Crlecker贴图 6.1.4 Comnbustion贴图 6.1.5 Gradient贴图 6.1.6 Gradienl Ramp贴图 6.1.7 Swirl贴图 6.1.8 Tiles贴图 6.2 3D贴图 6.2.1 3D贴图的共同菜单 6.2.2 CelltJlar贴图 6.2.3 Derit贴图 6.2.4 Falloff贴图 6.2.5 Marble贴图 6.2.6 Noise贴图 6.2.7 Particle Age贴图 6.2.8 Particle Motion BltJr贴图 6.2.9 PerIn Marble贴图 6.2.10 Planet贴图 6.2.11 Smoke贴图 6.2.12 Speckle贴图 6.2.13 Splat贴图 6.2.14 Stucco贴图 6.2.15 Waves贴图 6.2.16 Wood贴图 6.3 合成器贴图 6.3.1 Composite贴图 6.3.2 Mask贴图 6.3.3 Mix贴图 6.3.4 RGB Multiply贴图 6.4 颜色修改器贴图 6.4.1 OutpLjt贴图 6.4.2 RGB Tint贴图 6.4.3 Vertex Color贴图 6.5 反射和折射贴图 6.5.1 Flat Mirror贴图 6.5.2 Raytrace贴图 6.5.3 Reflect/Refract贴图 6.5.4 Thin Wall Refraction贴图
- 第7章 贴图坐标的指定与编辑 7.1 贴图坐标的基本概念 7.2 UVW Mapping修改器 7.2.1 贴图坐标的7种方式与贴图平铺 7.2.2 贴图的通道 7.2.3 合理的制定贴图 7.2.4 视图的显示控制
- 第8章 晶莹剔透的玻璃表现 8.1 靠环境烘托的普通玻璃杯 8.1.1 艺术环境的创建 8.1.2 玻璃材质的建立与灯光之间的协调 8.2 简洁素雅的灰色平板玻璃 8.2.1 无边界背景设置与灯光环境 8.2.2 多彩的亮光漆材质表现 8.2.3 平板玻璃材质与地面散焦效果 8.3 绿色翡翠玉石的表现 8.3.1 个体差异的绿色翡翠表现 8.3.2 环境烘托与辉光效果 8.4 灯泡的解决方案 8.4.1 灯泡对象的ID分配和透明材质的制作 8.4.2 灯泡的标签处理及环境贴图 8.4.3 圣诞彩灯场景的制作 8.4.4 绿色灯泡与彩色魔幻灯泡的设置
- 第9章 光泽变幻的金属质感 9.1 电镀光泽的表现技巧 9.1.1 电镀金属材质及基本环境布置 9.1.2 反光板的环境协调 9.1.3 背景的细化及渲染精度的提升 9.2 拉丝金属的群体表现 9.2.1 拉丝金属材质的综合设置 9.2.2 塑料、镂空金属和地面的创作 9.2.3 场景灯光的布置与材质方向的调节 9.3 绿色渲染中的锈斑铁桶 9.3.1 草地环境与天光效果的创建 9.3.2 铁质对象贴图坐标的编辑与设定 9.3.3 Photostqop贴图的合成制作 9.3.4 场景灯光的完善与渲染测试 9.4 汽车金属材质与环境的设计 9.4.1 汽车金属材质的设置 9.4.2 灯光的布置与环境映射效果 9.5 古典铝壶与银质酒瓶的表现 9.5.1 基本材质与灯光的设计 9.5.2 古银材质与铝材质的深入调节. 9.5.3 皮质与标签材质的设定 9.5.4 高级反射的设定与铝材质的物理调整
- 第10章 散焦与反射集中的水面印象 10.1 玻璃杯中的水 10.1.1

<<3ds max 8材质与贴图的艺术>>

Mental ray基本材质的指定 10.1.2 水与玻璃材质的深入设置与调节 10.1.3 桌面与金属材料的设置
 10.1.4 增加视觉焦点 10.2 水面效果的表现 10.2.1 地形模型的建立和环境设置 10.2.2 地形
 材质与水面效果的表现 10.2.3 太阳的表现与环境的修饰 10.2.4 增加焦点对象和画面的后期调整
 10.3 破落的室内游泳池 10.3.1 水面材质的建立和基本灯光的安排 10.3.2 制作墙面与地面混合
 材质的技巧 10.3.3 水面散射与环境色的气氛烘托第11章 其他典型材质的表现 11.1 污垢木质的蒙
 版调节与交互表现 11.1.1 使用交互蒙版调节黄色木椅 11.1.2 绿色木柜中的贴图变化与细节调整
 11.1.3 设置具有细节变化的油垢木桌 11.2 被遗忘的皮鞍马 11.2.1 灯光的布局 and 皮质的基本表
 现 11.2.2 皮质的做旧效果和细节改善 11.3 路边的涂鸦砖墙与石砖地面 11.3.1 涂鸦纹理的合成
 与斑驳质感 11.3.2 石砖地面的表现与树影效果第12章 特殊质感表现 12.1 复合彩色灯罩表现
 12.1.1 玻璃灯罩材质的搭配与设置 12.1.2 HDRI环境贴图与渲染设置 12.2 阳光下的冰块表现
 12.2.1 冰块的模型建立与环境设置 12.2.2 用程序贴图建立冰块材质 12.2.3 布置环境灯光并建
 立盘子与石头材质 12.2.4 增加渲染精度和提高画面效果 12.3 艺术瓷器的制作精髓 12.3.1 子对
 象ID的分配设置 12.3.2 艺术瓷的材质设置与坐标对位 12.3.3 HDRI光照贴图的设置第13章 火与
 光的诠释——法老复活 13.1 地面纹理的控制与基本灯光处理 13.1.1 地面纹理的混合质感与贴图对
 位 13.1.2 远古石砖与阶梯质感 13.2 主体材质的表现 13.2.1 石像纹理的简单处理 13.2.2 潮
 湿岩石的搭配表现 13.2.3 腐木古屋与做旧的复杂纹理 13.2.4 主体细节的多元化技术提示 13.3
 蜡烛与火苗材质的表现 13.3.1 多级混合与渐变贴图表现蜡烛主体 13.3.2 火苗的渐变效果
 13.3.3 蜡烛的环境影响 13.4 火炭质感与辉光特效 13.4.1 火炭的造型与基本纹理 13.4.2 火炭
 的明暗层次与环境光效 13.4.3 高光斗牛与动态特效第14章 古堡中的单身公寓 14.1 斑驳地面和墙
 体的分面贴图技巧 14.2 VRay场景的光影布置与渲染 14.3 3S半透明效果、金属及玻璃的表现 14.4
 图书贴图技巧及体积光的合成附录 本书60种质感速查表

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>