

<<3ds max材质与灯光必成攻略>>

图书基本信息

书名：<<3ds max材质与灯光必成攻略>>

13位ISBN编号：9787500654803

10位ISBN编号：7500654804

出版时间：2003-12

出版时间：中国青年出版社

作者：卫蔚 宋彬

页数：313

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材质与灯光必成攻略>>

### 内容概要

全书以流畅的语言、清晰的层次和精彩丰富的实例，深入浅出地介绍了在3ds max中设置材质、灯光、并进行渲染的操作方法和使用技巧、使读者可以在学习技术知识的同时，迅速掌握技巧。

本书是读者学习材质、灯光、渲染技巧的一本必备参考书，对于读者迅速提高3ds max的专业运用水平大的裨益。

## &lt;&lt;3ds max材质与灯光必成攻略&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 3ds max 5照明解决方案 1.1 模拟真实光照的理论知识 1.1.1 光的特征 1.1.2 自然光 1.2 3ds max 5的灯光引擎 1.3 3ds max 5使物体总处于照明状态 1.4 标准灯光类型 1.4.1 泛光灯 1.4.2 聚光灯 1.4.3 自由聚光灯 1.4.4 平行光灯 1.4.5 天光灯 1.4.6 模拟照明 1.5 光学灯光类型 1.6 高级灯光 (Advanced Lighting) 1.6.1 全局光照 1.6.2 光的反射 (反弹) 1.6.3 光迹追踪器和光能传递系统 1.7 光迹追踪器的 (Light Tracer) 1.7.1 光迹追踪器的工作情况 1.7.2 光迹追踪器的反射 1.7.3 优化 1.7.4 工作流程 1.7.5 光迹追踪器用户界面 1.8 光能传递 (Radiosity) 1.8.1 单位 1.8.2 光能传递的解算 1.8.3 工作流程 1.9 Cameras (摄影机) 1.9.1 Target (目标摄影机) 1.9.2 Free (自由摄影机) 1.10 摄像机应用实例 (景深) 1.11 摄像机应用实例 (动态模糊) 第2章 3ds max 5材质贴图 2.1 材质编辑器 2.2 Type (类型) 2.2.1 Standard(标准材质) 2.2.2 Raytrace (光线跟踪材质) 2.2.3 Blend (混合材质) 2.2.4 Composite Material (复合材质) 2.2.5 Double Sided (双面材质) 2.2.6 Matte/Shadow (暗淡/阴影材质) 2.2.7 Multi/Sub-Object (多层材质) 2.2.8 Top/Bottom (顶部/底部材质) 2.2.9 Ink'n Paint Material (勾边与填色材质) 2.2.10 指定动画材质 2.3 Render To Texture纹理渲染 2.3.1 纹理渲染基本制作流程 2.3.2 Render To Texture第3章 角色制作和卡通材质 3.1 Tear篇 3.1.1 头部建模 3.1.2 建立耳朵 3.1.3 将头部整体完成 3.1.4 建立身体模型 3.1.5 手部建模 3.1.6 将头、手、身体组合起来 3.1.7 制作头发 3.1.8 3ds max 5卡通材质基础 3.1.9 材质和贴图 3.1.10 骨骼和蒙皮 3.2 Elena篇 3.2.1 修改人物模型 3.2.2 制作衣服和裤子 3.2.3 衣服装饰的制作 3.2.4 制作鞋子 3.2.5 材质、贴图第4章 生化危机 4.1 硬件配制及使用软件说明 4.2 有关学习方法及态度问题 4.3 制作周期及制作思路 4.4 有关控制多边形面数的问题 4.5 整体场景的制作步骤及规划 4.6 按照事先规划好的步骤进行单元制作 4.6.1 一层墙面单元组合 4.6.2 制作物件A 4.6.3 制作物件B 4.6.4 成组 4.6.5 贴图 4.6.6 创建“门灯”模型 4.6.7 创建门模型 4.6.8 创建楼梯 4.6.9 创建圆拱形的模型 4.7 调整灯光、摄像机并渲染 4.8 在Photoshop中进行后期调整第5章 静手写生 5.1 V-Ray渲染器介绍 5.2 玩具小熊的建模 5.3 玻璃杯和水模型的建立 5.4 花枝的建模 5.5 花头的建模 5.6 设置V-Ray全局照明 5.7 设置玻璃材质 5.8 设置场景材质

<<3ds max材质与灯光必成攻略>>

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>