

<<3ds max材质与贴图的艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds max材质与贴图的艺术>>

13位ISBN编号：9787508318158

10位ISBN编号：7508318153

出版时间：2004-1

出版时间：中国电力出版社

作者：刘喜洋

页数：465

译者：金丽华

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材质与贴图的艺术>>

内容概要

进入2003年，中国电力出版社从3D技术发展较快的美国、韩国引进了一批优秀的专业书籍，包括读者企盼已久的《Inside MAYA 5》、《3ds max材质与贴图的艺术》等等，受到了国内出版同行和广大读者的一致好评。

本书是韩国资深3D专家刘喜洋先生的最新力作，全书共分9部分共60余个专题，针对应用中的重点和难点，全面介绍max材质与贴图的知识。

更精选数十个精彩范例，以Step by Step的方式讲解制作步骤，并深入剖析高级制作技法，内容涵盖了3D软件中常用的多种质感。

本书在韩国一经推出，即获好评如潮，是目前不可多得的max高级教程。

本书适合深入学习max技术的3D人士，同时也是相关高级培训班的理想教材。

<<3ds max材质与贴图的艺术>>

书籍目录

Part 0 Computer Graphics(电脑图像)的基本概念 max 5.0的Hotkey Material (材质)的基本概念 管理/运用Map素材的时候需求考虑的事项 运用材质的时候应该考虑的事项 添加max的基本质感Part 1 Lesson 01 Sample Slot(示例窗) Lesson 02 Basic Parameters(基本参数) Shader Basic Parameters(Shader的基本参数) Basic Parameters(基本参数) Extended Parameters(扩展参数) Super Sampling (超级取样) Maps(贴图) Dynamics Properties(动力学属性) Lesson 03 8种Shader的性质和用途 Shader的定义 max的8种ShaderPart 2 Lesson 01 Advanced Lighting Override (高级灯光补偿) 材质 (New 5.0) Advanced Lighting Override Material Type (高级灯光补偿材质类型) Lesson 02 Blend(混和) 材质 Blend Material Type Parameters (混和材质类型的参数) Lesson 03 Composite Material (合成材质) Composite Material Type的Parameters(合成材质类型的参数) Lesson 04 Double Sided (双面) 材质 Doule Side Material Type Parameters(双面材质类型的参数) Lesson 05 Ink'n Paint (New 5.0) Ink'n Paint Material Type (Ink'n Paint材质类型) Lesson 06 Lighscape Mtl(New 5.0) Lesson 07 Matte/Shadow(不可见/阴影) 材质 Matte/Shadow Material Type Parameters(不可见/阴影材质类型的参数) Lesson 08 Morpher(变形) 材质 Morpher Material Type Parameters (变形材质类型的参数) Lesson 09 Multi/Sub-Object(多纬次物体) 材质 Morpher Material Type Parameters (变形材质类型的参数) Lesson 10 Raytrace(光线追踪) 材质 Raytrace Material Type Parameters(光线追踪材质类型的参数 Extended Parameters(扩展参数) Raytracer Controis (光线追踪控制) SuperSampling/Maps/Dynamics Properties(超级取样/贴图/动力学属性) Lesson 11 Shell Material /Render To Texture(贝壳材质/渲染至纹理) (New 5.0) Shell Material Type Parameters(贝壳材料类型的参数) Render To Texture(渲染至纹理) Lesson 12 Shellac(虫漆) 材质 Shell Material Type Parameters(虫漆材质类型的参数) Lesson 13 Standard (标准) 材质 Lesson 14 Top/Bottom(顶/底) 材质 Top/Bottom Material Type Parameters(顶/底材质类型的参数) Part 3 Lesson 01 2D maps(平面贴图) Lesson 02 3D maps(三维贴图) Lesson 03 Compositors Map Type (合成贴图类型) Lesson 04 Color Mods Map Lesson 05 Other Map(其他贴图) UVW Map/Procedural Map/Render To Texture(New 5.0)Part 4 Part 5 Part 6Part 7Part 8Part 9

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>