

<<魔法石>>

图书基本信息

书名：<<魔法石>>

13位ISBN编号：9787801724434

10位ISBN编号：7801724437

出版时间：2005-7

出版时间：兵器工业出版社/北京希望电子出版社

作者：韩涌

页数：348

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>

## <<魔法石>>

### 内容概要

《魔法石 3ds max 7超级手册》共分上、中、下三册，分别为“场景建模技术篇”、“材质灯光技术篇”和“角色动画技术篇”。

是一套系统、全面的3ds max教材。

3ds max 7发布之后，所带给我们的是更多的惊喜，在本手册中，我们将向大家展示这个已经成熟的动画制作软件的魅力。

本书是《魔法石 3ds max 7超级手册》的中册“材质灯光技术篇”。

全书共分8章，第11章主要讲解材质编辑器；第12章主要讲解了各种材质的类型及应用；第13章主要讲解了3ds max的纹理贴图及其作用；第14章主要讲解了贴图轴及其应用；第15章主要讲解了材质常用编辑技巧；第16章主要讲解了角色材质的编辑技巧；第17章主要讲解了3ds max光源知识及其应用；第18章带领读者深入了解3ds max中的灯光设置，彻底解除困惑，从而创造出更真实、更具说服力的3ds max场景。

本书适用于从事三维动画设计、电脑美术设计、室内外建筑装饰设计、工业产品设计从业人员，以及所有热爱三维艺术的爱好者们。

也可作为大专院校及相关专业师生或社会培训班的学习教材。

中册配套的多媒体光盘共3张，光盘容量巨大，制作精良。

可以自由选择安排学习进度，对软件进行全面深入地学习，从而提高学习效率。

本书光盘内包含9小时多媒体视频教程、本书实例所用部分素材及反映制作过程的max源文件。

## &lt;&lt;魔法石&gt;&gt;

## 书籍目录

丛书序前言第11章 材质编辑器 11.1 材质编辑器简介 11.1.1 材质样本槽 11.1.2 材质编辑工具条 11.1.3 重要的参数面板 11.1.4 材质编辑器选项 11.2 材质编辑的操作 11.2.1 改变样本槽排列 11.2.2 改变材质样本类型 11.2.3 获得更多的材质 11.2.4 颜色和贴图的复制 11.3 创建台灯的材质 11.3.1 创建金属杆的材质 11.3.2 创建灯罩的双面材质 11.4 小结第12章 材质类型 12.1 材质类型介绍 12.1.1 Standard (标准) 材质 12.1.2 Raytrace (光线追踪) 材质 12.1.3 Ink ' n Paint (卡通) 材质 12.1.4 Matte/Shadow (无光/阴影) 材质 12.1.5 Morpher (变形) 材质 12.1.6 Blend (混合) 材质 12.1.7 Composite (合成) 材质 12.1.8 Double Sided (双面) 材质 12.1.9 Multi/Sub-Object (多重/子对象) 材质 12.1.10 Shell (外壳) 材质 12.1.11 Shellac (虫漆) 材质 12.1.12 Top/Bottom (顶/底) 材质 12.1.13 Advanced Lighting Override (高级光照) 材质 12.1.14 Architectural (建筑) 材质 12.1.15 Lightscape 材质 12.1.16 mental ray (MR) 材质 12.2 Shader 类型材质 12.2.1 Blinn 与 Phong 12.2.2 Anisotropic 和 Multi-Layer 12.2.3 Metal 12.2.4 Oren-Nayar-Blinn 12.2.5 Strauss 12.2.6 Translucent Shader 12.3 创建桌子的木纹材质 12.4 小结第13章 纹理贴图 13.1 介绍纹理贴图 13.1.1 何处应用纹理 13.1.2 常用的贴图通道 13.1.3 Material/Map Browser (材质/贴图浏览器) 窗口 13.2 2D 纹理 13.2.1 共用属性 13.2.2 Bitmap (位图) 纹理 13.2.3 Checker (棋盘格) 纹理 13.2.4 Combustion (燃烧) 纹理 13.2.5 Gradient (渐变) 纹理 13.2.6 Gradient Ramp (渐变过渡) 纹理 13.2.7 Swirl (漩涡) 纹理 13.2.8 Tiles (瓷砖) 纹理 13.3 3D 纹理 13.3.1 Cellular (细胞) 纹理 13.3.2 Dent (凹痕) 纹理 13.3.3 Falloff (衰减) 纹理 13.3.4 Marble (大理石) 纹理 13.3.5 Noise (噪波) 纹理 13.3.6 Particle Age (粒子年龄) 纹理 13.3.7 Particle Mblur (粒子运动模糊) 纹理 13.3.8 Perlin Marble (珍珠岩) 纹理 13.3.9 Planet (行星) 纹理 13.3.10 Smoke (烟雾) 纹理 13.3.11 Speckle (斑点) 纹理 13.3.12 Splat (油彩) 纹理 13.3.13 Stucco (泥灰) 纹理 13.3.14 Waves (水纹) 纹理 13.3.15 Wood (木纹) 纹理 13.4 合成纹理 13.4.1 Composite (合成) 纹理 13.4.2 Mask (遮罩) 纹理 13.4.3 Mix (混合) 纹理 13.4.4 RGB Multiply (RGB 倍增) 纹理 13.5 颜色纹理 13.5.1 Output (输出) 纹理 13.5.2 RGB Tint (RGB 染色) 纹理 13.5.3 Vertex Color (顶点颜色) 纹理 13.6 其他纹理 13.6.1 Camera Map Per Pixel (摄像机像素) 纹理 13.6.2 Flat Mirror (镜面反射) 纹理 13.6.3 Normal Bump (法线凹凸) 纹理 13.6.4 Raytrace (光线追踪) 纹理 13.6.5 Reflect/Refract (折射/反射) 纹理 13.6.6 Thin Wall Refraction (透镜) 纹理 13.7 法线纹理贴图的应用 13.8 Camera Map Per Pixel 纹理的应用 13.9 小结 第14章 贴图轴 14.1 贴图轴简介 14.1.1 贴图轴类型 14.1.2 其他参数设置 14.2 创建卡通椅子的材质 14.2.1 木头材质 14.2.2 皮革材质 14.2.3 铁钉的效果 14.3 认识 Unwrap UVW 14.4 人头的UV设定和调整 14.5 小结第15章 材质常用编辑技巧 15.1 创建猫头鹰挂钟的材质 15.1.1 玻璃材质 15.1.2 制作猫头鹰身体的材质 15.1.3 不锈钢材质 15.2 墙壁材质效果 15.2.1 对房子进行层级归纳 15.2.2 设定平面贴图 15.2.3 制作平面材质 15.2.4 赋予墙的贴图 15.2.5 设定墙侧边的贴图 15.2.6 制作楼梯贴图 15.3 iMAC 一体机的材质编辑 15.3.1 设置背景 15.3.2 制作显示器的外框玻璃材质 15.3.3 制作显示器表面材质 15.3.4 制作桌面材质 15.3.5 制作机箱的材质 15.3.6 制作连接杆的材质 15.3.7 制作标志的材质 15.3.8 设置场景灯光 15.4 用Photoshop 绘制人头纹理贴图 15.5 香烟场景的材质制作 15.6 小结 第16章 角色材质的编辑技巧 16.1 制作人头的材质 16.2 制作眼睛材质 16.2.1 创建眼睛模型 16.2.2 赋予眼睛材质 16.3 制作毛衣领的材质 16.3.1 修改UV 16.3.2 制作毛衣领的材质 16.4 制作帽子的材质 16.4.1 调整UV点 16.4.2 赋予帽子材质 16.5 制作服装的材质 16.5.1 制作上衣材质 16.5.2 制作裤子的材质 16.6 制作鞋子和手的材质 16.7 小结第17章 3ds max 光源介绍 17.1 灯光的基本属性 17.1.1 光源的亮度 (Intensity) 17.1.2 入射角 (Angle of Incidence) 17.1.3 衰减 (Attenuation) 17.1.4 反射光与环境光 17.1.5 灯光颜色 17.2 光源类型 17.2.1 Target Spot (目标聚光灯) 17.2.2 Free Spot (自由聚光灯) 17.2.3 Target Direct (目标平行光) 17.2.4 Free Direct (自由平行光) 17.2.5 Omni (泛光灯) 17.2.6 Skylight (天光) 17.2.7 Sunlight (阳光) 与 Daylight (日光) 系

## <<魔法石>>

统 17.3 公用的光源属性 17.3.1 General (总体属性) 17.3.2 Shadow Parameters (阴影属性)  
 17.3.3 Spotlight Parameters (聚光灯属性) 17.3.4 Advanced Effects (高级效果) 17.3.5  
 Optimizations (优化) 17.3.6 标准灯光的附加属性 17.4 炫目的光效 17.4.1 镜头特效  
 17.4.2 Volume Light (体积光) 17.5 Lens Effects 灯光镜头特效 17.6 场景布光练习 17.7 动画外景  
 灯光特效 17.8 小结第18章 实用照明技术 18.1 场景照明总论 18.2 基础布光法则 18.2.1 球形灯  
 光阵列 18.2.2 钻石形灯光阵列 18.2.3 金字塔形灯光阵列 18.2.4 环形灯光阵列 18.2.5 正  
 方形灯光阵列 18.2.6 圆柱形灯光阵列 18.2.7 平面灯光阵列 18.3 三点布光法则 18.3.1 识别  
 各光源的功能 18.3.2 光的柔和度 18.3.3 如何产生柔光 18.3.4 模拟区域光 18.4 制作真实的  
 场景 18.5 给动画场景布置光源 18.5.1 创建楼道灯光 18.5.2 设置墙壁上的补光 18.5.3 创建  
 楼梯北墙的灯光 18.5.4 对屋顶进行补光 18.5.5 创建楼梯口处的灯光 18.5.6 创建室内灯光  
 18.6 入门教程——高级光照 18.7 小结

#### 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>