

<<3ds max 7.0材质与灯光>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7.0材质与灯光>>

13位ISBN编号：9787115154330

10位ISBN编号：7115154333

出版时间：2007-1

出版时间：人民邮电

作者：刘熙壤

页数：456

译者：陈春英

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 7.0材质与灯光>>

内容概要

本书全面剖析了3ds max 7.0的材质与灯光设置。

本书从max软件材质和灯光功能出发，对各命令通过图例进行充分的讲解，包括常用场景所需材质制作的方法和灯光设置的方法，以及数字灯光内容的完全解析；与各部分功能详解相对应，书中编排应用实例进行练习，巩固所授知识；最后对主流的Vray渲染器的使用进行介绍，并结合max软件进行场景的全面设置，综合实践前述灯光与材质知识。

全书追根溯源，从根本入手解决问题，授之以渔，真正达到正本清源的效果，适合于具有一定3ds max软件使用基础的用户阅读，帮助他们提高实际应用能力，同时也可供广大影视制作、建筑装潢设计、工业设计人员使用。

本书还可作为高等院校相关专业或社会电脑培训班的辅助教材。

<<3ds max 7.0材质与灯光>>

作者简介

作者：(韩国)刘熙壤 译者：陈春英

<<3ds max 7.0材质与灯光>>

书籍目录

Part00 开讲之前	开讲之前	XY和UV的理解	Part01 材质编辑器的构成及了解	Lesson01 基本参数(Basic Parameters)	材质编辑器的理解	Basic Parameters(基本参数)	Lesson02 Shader的理解	max的8种明暗方式(Shader)	Lesson03 材质的种类	材质和贴图定义
材质类型	Lesson04 贴图类型	2D贴图	3D贴图	合成贴图	彩色模式贴图	其他贴图	Part02 了解贴图坐标(UVW)和程序贴图(Procedural)	Lesson01 贴图坐标的概念理解(UVW vs XYZ)和程序贴图(Procedural)	XY和UV的理解	XYZ和UVW的理解
程序贴图的理解	Lesson02 Modifier UVW贴图坐标	XY和UV的理解	UVW贴图参数	Part03 了解3D数字灯光	Lesson01 基础灯光(Basic Lighting)	3Point Lighting	Lesson02 灯光的类型	Point Light(点灯光)	Spot Light(聚光灯)	Infinite Light(无限灯光)
Area Light(区域灯光)	Linear Light(线性灯光)	Ambient Light(环境灯光)	Lesson03 灯光的构成要素及其特征	位置(Position)	颜色(灯光颜色)	强	度(Intensity)	衰减和消失(Decay/Fall-Off)	折射和反射(Reflect)	阴影(Shadow)
Lesson04 Max的灯光(Sky Light/Photometric Light/SunLight/DayLight)	Sky Light/Light Tracer	Photometric Light	IES Sun/IES Sky Light	System的SunLight/DayLight	Part04 一般质感的表现	Lesson01 金属质感的表现方法	Metal1	Metal2	Metal3-Stainless Steel	Metal4-Photoshop
Metal5-Procedural Metal	Lesson02 玻璃质感的表现方法	Glass-Basic	Glass-2	Glass-3	Lesson03 水(大海)质感的表现方法	水滴	大海	表现-1	大海和岛的表现-2	使用程序贴图制作天空材质-1
使用程序贴图制作天空材质-2	Lesson04 木纹、石质感的表现方法	花盆质感	木纹质感	Lesson05 其他(火焰、卡通表现)	地球	Faked Caustic	火焰的表现方法	卡通表现方法-1	卡通表现方法-2	Part05 灯光的基本设置
Lesson01 Basic Bounce Lighting	Lesson02 室内场景制作1	Lesson03 室内场景制作2	Lesson04 室外场景制作	Part06 V-Ray	Lesson01 V-Ray渲染器的选项	Override output setting	Global Switches	Image sampler(Antialiasing)	Depth of field/Antialiasing filter	Indirect illumination(GI)
Advanced irradiance map parameters	Irradiance map的使用方法	Global photon map	Caustics	Environment	Motion blur	QMC Sampler	G-Buffer/Color mapping	Camera	System	Lesson02 V-Ray 材质/V-Ray灯光
VRay Material——制作金属质感	制作金属质感	Lesson04 VRay Material——制作玻璃、皮革、陶器、Car Paint质感	制作玻璃质感							

<<3ds max 7.0材质与灯光>>

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>