

<<3ds max高级程序贴图的艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds max高级程序贴图的艺术>>

13位ISBN编号：9787113073329

10位ISBN编号：7113073328

出版时间：2006-7

出版时间：中国铁道

作者：杨雪果

页数：320

字数：500000

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高级程序贴图的艺术>>

内容概要

本书由国内知名3ds max专家倾力编著。

主要讲解3ds max程序贴图材质及纹理表现技术。

通过50多个国际级的3ds max程序贴图经典案例，为读者详细、系统并毫无技术保留地剖析了3ds max程序贴图所能实现的各种材质特效。

还针对传统3ds max材质贴图在动画制作中常见的图像像素渲染失真、内存占用量大等问题，提供了最完美的解决方案。

本书是技术与艺术的完美结合，技术含量高，适用于广大3ds max用户。

<<3ds max高级程序贴图的艺术>>

书籍目录

Chapter 01 程序贴图概述 1.1 本章要点 1.2 3ds max材质编辑基础 1.2.1 3ds max材质分类 1.2.2 3ds max材质参数面板 1.2.3 3ds max贴图分类 1.2.4 Mental ray扩展材质和贴图 1.3 本章总结Chapter 02 用3ds max程序贴图创建简单的材质 2.1 本章要点 2.1.1 色彩 2.1.2 材质质感 2.1.3 物理光学特性 2.1.4 灯光照明 2.2 创建简单的石头材质 2.3 创建简单的金属材质 2.4 创建简单的折射材质 2.5 创建简单的CD激光材质 2.6 创建丝绸材质 2.7 创建X射线效果 2.8 创建汽车漆质感 2.9 创建简单的水面材质 2.10 制作不锈钢效果 2.11 本章总结Chapter 03 高级复合程序贴图制作 3.1 本章要点 3.2 创建破旧金属材质 3.3 创建黄金面具 3.4 创建真实的石头材质 3.5 创建真实的冰块材质 3.6 创建真实的地形材质1 3.7 创建真实的地形材质2 3.8 顶点色贴图 3.9 创建熔岩材质 3.10 本章总结Chapter 04 运用程序贴图创建特效材质 4.1 本章要点 4.2 创建简单天空贴图 4.3 运用高光效果制作全景天空 4.4 运用2D贴图制作体积云1 4.5 运用2D贴图制作体积云2 4.6 运用渐变贴图制作3D体积云 4.7 烟雾 4.8 燃烧 4.9 爆炸效果 4.10 其他运用 4.11 本章总结Chapter 05 运用程序贴图创建水材质Chapter 06 运用程序贴图创建半透明效果Chapter 07 NPR材质效果Chapter 08 Mental ray材质

<<3ds max高级程序贴图的艺术>>

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>