

《3D巨匠3ds Max2008完全手册》

图书基本信息

书名：《3D巨匠3ds Max2008完全手册》

13位ISBN编号：9787030207036

10位ISBN编号：7030207033

出版时间：2008-1

出版社：科学出版社

作者：王瑶

页数：544

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《3D巨匠3ds Max2008完全手病

内容概要

《3D巨匠3ds Max2008完全手册:渲染篇》是《3D巨匠ds 3Max2008完全手册》的渲染篇。全套手册分为5册共51章，本册共分为8章。内容包括3ds Max的灯光照明、使用摄影机、使用材质编辑器创建材质和贴图、渲染命令和渲染器，还包括mentalray和光能传递渲染器的全部内容。

书籍目录

Chapter 1 使用灯光照明 1.1 灯光应用基础 1.2 Standard Light【标准灯光】 1.3 Photometric【光度学】灯光 1.4 灯光的公用参数 1.5 灯光其他参数 1.6 灯光的阴影类型 Chapter 2 使用摄影机 2.1 Free Camera【自由摄影机】 2.2 Target Camera【目标摄影机】 2.3 摄影机共同参数 2.4 Multi-Pass Depth of Field【多过程景深】 2.5 Multi . Pass Motion Blur【多过程运动模糊】 2.6 Depth of Field (mental ray)【景深 (mental ray)】 2.7 摄影机匹配工具 Chapter 3 材质编辑器 3.1 材质综述 3.2 Material Editor【材质编辑器】 3.3 材质编辑器子对话框 3.4 Shader类型 Chapter 4 材质类型 4.1 Standard【标准】材质 4.2 Raytrace【光线跟踪】材质 4.3 Architectural【建筑】材质 4.4 Matte【无光】/Shadow【投影】材质 4.5 混合材质 4.6 Shell Material【壳材质】材质 4.7 Advanced Lighting Override【高级照明覆盖】材质 4.8 Lightscape Material【Lightscape材质】 4.9 Ink'n Paint【卡通】材质 4.10 动画材质 4.11 Direct3D Viewport Shaders【Direct3D视口明暗器】 4.12 XRef Material【外部参照材质】 4.13 mental ray 材质 4.14 SSS Fast Material【SSS快速材质】 4.15 SSS Fast Skin【SSS快速蒙皮】材质 4.16 SSS Physical【SSS物理】材质 4.17 SSS Fast Skin+Displace【SSS快速蒙皮+置换】 Chapter 5 使用纹理贴图 5.1 贴图坐标与纹理贴图 5.2 UV Coordinates【UV坐标】修改器 5.3 2D贴图类型 5.4 3D贴图 5.5 合成器贴图 5.6 颜色修改器贴图 5.7 其他贴图 5.8 mental ray明暗器 5.9 材质和贴图工具 Chapter 6 渲染 6.1 Render Scene【渲染场景】对话框 6.2 渲染帧窗口 6.3 Rendering Progress【渲染进程】对话框 6.4 Render Output File【渲染输出文件】对话框 6.5 渲染命令 6.6 公用渲染参数 6.7 Renderer【渲染器】 6.8 Advanced Lighting【高级照明】 6.9 独立的渲染元素 6.10 Render to Texture【渲染到纹理】 6.11 Preview Renderings【预览渲染】 6.12 Panorama Exporter【全景导出器】 6.13 Network Rendering【网络渲染】 Chapter 7 mental ray渲染器 7.1 mental ray简介 7.2 mental ray特性 7.3 mental ray界面 Chapter 8 新增渲染功能 8.1 环境闭塞效果的增强 8.2 自发光照明效果 8.3 天光入口 8.4 Photographic Exposure UI 8.5 眩光着色类型 8.6 支持 DDS 浮点运算格式 8.7 帧缓存器 8.8 在视口中显示纹理贴图 8.9 展开 UVW 修改器 8.10 投影贴图

精彩短评

1、一般，跟白金手册差不多，但是便宜，买重了

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:www.tushu000.com