

《3ds max效果图材质与灯光技术精》

图书基本信息

书名：《3ds max效果图材质与灯光技术精粹》

13位ISBN编号：9787801728821

10位ISBN编号：7801728823

出版时间：2007-9

出版社：兵器工业出版社

作者：赵琪

页数：336

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

内容概要

在室内外效果图制作中，灯光和材质的设置是至关重要的，两者相辅相成，缺一不可。本书详细介绍了3ds max材质编辑器中工具栏的使用、各项参数控制区的调节，以及常用材质类型的运用。

书中通过大量的实例来表现通常使用的4种木纹材质（哑光木纹、反射木纹、杂质木纹和裂痕的木纹）、4种金属材质（假反射金属、腐蚀金属、磨砂金属和铜器质感金属）、4种半透明材质（反射镜子、玻璃质感、磨砂玻璃和玉石）、3种布料材质（呢绒布料、皮革和透光窗帘）、3种水的表现（游泳池水、脏污的水和江水）以及其他特殊材质的制作；讲解了3ds max中各种特效的制作（火焰、雾效、光学特效和景深效果）；还通过3个室内外效果图实例，综合阐述了效果图中各种材质配合灯光的使用全过程，使读者能全面学习材质与灯光的各种知识，并掌握材质与灯光在效果图中的运用方法。本书结构清晰、语言简洁、实例精彩，既可作为室内外设计人员的参考书，也可作为相关专业师生、相关培训学员的阅读教材。

本书配套光盘的内容为部分实例源文件和素材。

书籍目录

第1章 材质与灯光概述

- 1.1 材质的定义
- 1.2 灯光的基本知识和定义
- 1.3 灯光的类型及其用法
- 1.4 灯光的选择
- 1.5 本章总结

第2章 木纹材质

- 2.1 木纹材质的分类及应用
- 2.2 哑光木纹
- 2.3 反射木纹
- 2.4 杂质木纹 2.5 裂痕的木纹
- 2.6 本章总结

第3章 金属材质 3.1 金属材质的分类与应用

- 3.2 假反射金属
- 3.3 反射周围物体的金属性质
- 3.4 腐蚀金属
- 3.5 磨砂金属
- 3.6 铜器质感
- 3.7 本章总结

第4章 半透明材质

- 4.1 半透明材质的分类与应用
- 4.2 反射镜子
- 4.3 具有透明度和折射率的玻璃质感
- 4.4 磨砂玻璃
- 4.5 玉石
- 4.6 本章总结

第5章 布料材质

- 5.1 布料材质的分类与应用
- 5.2 制作一般的呢绒布料
- 5.3 具有光滑度的皮革
- 5.4 透光窗帘
- 5.5 本章总结

第6章 水的表现

- 6.1 水的分类与应用
- 6.2 游泳池
- 6.3 脏污的水
- 6.4 江水
- 6.5 本章总结

第7章 特殊材质

- 7.1 特殊材质的应用
- 7.2 融合地面和透明贴图
- 7.3 多维材质
- 7.4 石柱
- 7.5 综合材质
- 7.6 本章总结

第8章 普通灯光

- 8.1 普通灯光的应用

- 8.2 目标聚光灯的基本参数与阴影技术
- 8.3 用平行光模拟太阳及TranslucentShader的阴影效果
- 8.4 天光的应用
- 8.5 聚光灯与泛光灯的综合应用
- 8.6 本章总结
- 第9章 光度学灯光
- 第10章 特效
- 第11章 室内效果图表现——客厅
- 第12章 室内效果图表现——餐厅
- 第13章 室外夜景效果——供电局

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