

<<学有所成>>

图书基本信息

书名：<<学有所成>>

13位ISBN编号：9787115120861

10位ISBN编号：7115120862

出版时间：2004-4

出版时间：第1版 (2004年5月1日)

作者：李忠移

页数：340

字数：535000

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>

内容概要

本书详细介绍室内外装饰效果图制作中材质与灯光的表现技巧。

第1章～第4章主要介绍3ds max材质和灯光的基础知识，并就典型材质和灯光效果设计了9个精彩练习实例。

第5章～第12章主要介绍8种典型装饰效果图中材质与灯光的表现技巧，包括饭厅、客厅、卧室、卫生间、办公楼、室外研究大楼、夜景建筑和休闲花园等场景。

本书实例讲解通俗易懂，操作步骤连贯，适合稍有3ds max和Photoshop基础的效果图制作爱好者、室内外装饰效果图制作专业人士学习参考，也适合相关培训班作为教材。

书籍目录

第1章 材质基础知识 1.1 材质概述 1.2 工具行和工具列 1.2.1 工具行 1.2.2 工具列
1.2.3 标准材质基本参数 1.2.4 材质/贴图浏览器 1.3 色彩与材质 1.3.1 色彩概述 1.3.2 色
彩分类及属性 1.3.3 色彩在效果图中的运用 1.4 贴图 1.4.1 贴图概述 1.4.2 贴图层次简介
1.4.3 UVW Map贴图坐标 1.5 贴图类型 1.5.1 环境和表面色贴图的应用 1.5.2 不透明贴图
的应用 1.5.3 凹凸贴图的应用 1.5.4 反射/折射贴图的应用 1.6 常用贴图 1.6.1 位图 1.6.2
砖贴图 1.6.3 衰减贴图 1.6.4 噪波贴图 1.6.5 混合贴图 1.6.6 光线跟踪贴图 1.7 材质
类型 1.8 材质运用概述 1.8.1 光线跟踪材质 1.8.2 不可见/投影材质 1.8.3 混合材质
1.8.4 多维/次物体材质 1.8.5 墨水(卡通)材质 1.8.6 光能传递优先材质 1.9 本章小结 第2章
灯光基础知识 2.1 灯光概述 2.1.1 灯光与三维场景 2.1.2 灯光与材质 2.2 灯光的类型
2.2.1 标准灯光 2.2.2 物体光度灯 2.3 灯光的参数 2.3.1 灯光的共同参数 2.3.2 不同灯光
的附加参数 2.3.3 灯光阴影类型的区别 2.4 灯光与渲染 2.4.1 传统渲染 2.4.2 全局照明渲
染 2.5 效果图的布光原则 2.5.1 室内效果图的布光原则 2.5.2 建筑效果图的布光原则 2.6
本章小结 第3章 典型材质演练 3.1 玻璃材质的制作 3.1.1 制作目标 3.1.2 制作分析
3.1.3 操作过程 3.1.4 本例小结 3.2 半透明材质的制作 3.2.1 制作蜡烛材质 3.2.2 制作汉
白玉材质 3.3 金属质感材质的制作 3.3.1 不锈钢材质 3.3.2 制作磨砂金属材质 3.3.3 复古的
辉煌——锈蚀的铜币 3.4 陶瓷材质的制作 3.4.1 制作目标 3.4.2 制作分析 3.4.3 操作过程
3.4.4 本例小结 3.5 冰块材质的制作 3.6 塑料材质的制作 3.6.1 制作分析 3.6.2 制作
步骤 3.6.3 本例小结 3.7 水材质的制作 3.7.1 制作目标 3.7.2 制作分析 3.7.3 操作过
程 3.7.4 本例小结 3.8 本章小结 第4章 典型灯光及特效演练 第5章 饭厅场景材质与灯光
表现技巧 第6章 客厅场景材质与灯光表现技巧 第7章 卧室场景材质与灯光表现技巧 第8章 卫
生间场景材质与灯光表现技巧 第9章 办公楼场景材质与灯光表现技巧 第10章 室外研究大楼材质
与灯光表现技巧 第11章 夜景建筑场景材质与灯光表现技巧 第12章 休闲花园场景材质与灯光表
现技巧

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>