

图书基本信息

书名：<<3DS MAX效果图灯光材质应用范例精粹>>

13位ISBN编号：9787508411231

10位ISBN编号：7508411234

出版时间：2002-6-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：高志清,陈云龙,孙启善

页数：240

字数：350000

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

3DS MAX是目前建筑装潢设计界应用最为广泛的效果图制作软件，用它能够制作出可与彩照相媲美的效果图作品。

但真正制作出高品质的效果图作品也并不是一件容易的事情，它除了要求对物体造型制作精美之外，还要求制作人员熟练掌握效果图中灯光和材质的应用规律。

本书根据作者在电脑效果图制作中多年积累的教学和创作经验，针对各种不同形式的室内、室外空间结构以及对日景、夜景效果图制作的不同要求，独创性地提出了一整套效果图制作中灯光布局和材质设置的原则，并通过一些典型的室内外效果图制作实例，系统地讲解了这些原则的具体运用方法。

实践证明，在效果图制作过程中只要遵照这些灯光和材质的设置原则，一般都能达到较高的制作水准。

另外由于本书提出的是一套程式化的设置原则和制作流程，因此采用它来实现效果图场景的灯光、材质布局，可以大大缩短调整布局所用的时间，极大地提高工作效率。

本书特别适合专业效果图制作人员阅读，也可供相关专业的教师和大、中专学生学习参考。

书籍目录

第一章 3DS MAX的灯光效果

- 1.1 3DS MAX的几种光源
 - 1.1.1 进入[灯光]命令面板
 - 1.1.2 模拟真实光效的思路
- 1.2 光源各参数的功用
 - 1.2.1 灯光的一般参数(GeneralParameters)
 - 1.2.2 [排除/包括](Exclude/Include)对话框
 - 1.2.3 衰减参数(AenuationParameters)
 - 1.2.4 聚光灯参数(SpotlightParameters)
 - 1.2.5 阴影参数(ShadowParameters)
 - 1.2.6 阴影贴图参数(ShadowMap Parameters)
 - 1.2.7 光线跟踪阴影参数(Ray-Traced ShadowParameters)
 - 1.2.8 [大气与效果](Atmospheres & Effects)
 - 1.2.9 [增加大气效果]对话框(AddAtmosphereorEffet)
- 1.3 设置灯光的一般原则
 - 1.3.1 光线衰减分析
 - 1.3.2 光的传递分析
 - 1.3.3 确定主光源、辅助光源与背景光源
 - 1.3.4 设置灯光的一般步骤
- 1.4 光的几个重要问题
 - 1.4.1 影响光照的几个重要因素
 - 1.4.2 改进场景中过于光亮的部分
- 1.5 本章小结

第二章 3DS MAX中的材质

- 2.1 材质的概念
- 2.2 浏览材质编辑器
 - 2.2.1 材质编辑器的基本结构
 - 2.2.2 材质编辑器工具行中的按钮
 - 2.2.3 材质编辑器工具列中的按钮功能
 - 2.2.4 材质编辑器参数控制区
 - 2.2.5 [着色基本参数](ShaderBasic Parameters)
 - 2.2.6 [标准材质]下常见明暗类型的基本参数
 - 2.2.7 [扩展参数](ExtendedParameters)
 - 2.2.8 [超级样本](Super Sampling)
 - 2.2.9 [贴图](Maps)
 - 2.2.10 [动力学属性](DynamicsProperties)
- 2.3 [材质 / 贴图浏览器]对话框
 - 2.3.1 [材质 / 贴图浏览器]的默认设置
 - 2.3.2 [材质 / 贴图浏览器]的按钮功能
 - 2.3.3 [材质 / 贴图浏览器]对话框[浏览]类选项设置
- 2.4 材质类型
 - 2.4.1 [标准材质](Standard)
 - 2.4.2 [光线跟踪材质](Raytrace)
 - 2.4.3 [不可见/投影](Matter / Shadow)
 - 2.4.4 [融合材质](Blend)

- 2.4.5 [双面材质](Double Sided)
- 2.4.6 [多重 / 子物体材质](Multi / Sub-Object)
- 2.5 常用贴图类型
 - 2.5.1 二维贴图类型
 - 2.5.2 三维贴图
 - 2.5.3 颜色修改贴图类型
 - 2.5.4 反射和折射贴图类型
- 2.6 本章小结

第三章 效果图常用材质制作及应用

- 3.1 几种常用材质的处理
 - 3.1.1 玻璃材质和玻璃幕墙
 - 3.1.2 砖墙材质
 - 3.1.3 水面材质
 - 3.1.4 不锈钢材质
 - 3.1.5 木纹和大理石材质
- 3.2 材质的特殊应用
 - 3.2.1 模拟三维物体
 - 3.2.2 用材质模拟光效
- 3.3 本章小结

第四章 室内灯光的设置原则及实例

- 4.1 效果图灯光设置基础知识
 - 4.1.1 自然及人工光源光效分析
 - 4.1.2 影响光照效果的主要因素
 - 4.1.3 效果图中的灯光效果概述
- 4.2 室内效果图灯光设置原则及流程
 - 4.2.1 小空间灯光布局的设置原则
 - 4.2.2 大空间灯光布局的设置原则
 - 4.2.3 复杂空间灯光布局的设置原则
- 4.3 阁楼日景灯光设置
- 4.4 台球厅灯光设置
- 4.5 过廊及会堂的灯光设置
 - 4.5.1 过廊的灯光设置
 - 4.5.2 会堂灯光效果的设置
- 4.6 中式餐厅灯光设置
- 4.7 影剧院灯光设置
- 4.8 本章小结

第五章 室外灯光的设置原则及实例

- 5.1 室外效果图灯光及材质的设置原则
 - 5.1.1 日景灯光及材质的设置原则
 - 5.1.2 夜景灯光及材质的设置原则
 - 5.1.3 黄昏灯光的设置原则
 - 5.1.4 室外效果图日景与夜景灯光设置的差别
- 5.2 室外日景灯光设置实例
- 5.3 室外夜景灯光设置实例
 - 5.3.1 室外夜景灯光设置比较
 - 5.3.2 室外夜景灯光设置的正确步骤
- 5.4 黄昏景色灯光设置实例

5.5 本章小结

第六章 效果图中特殊光效的处理

6.1 镜头特效及体积光应用实例

6.1.1 用镜头特效模拟彩虹

6.1.2 用体积光制作光束

6.1.3 用镜头特效模拟太阳

6.1.4 夕阳效果的表现

6.2 视频后处理滤镜效果

6.2.1 视频后处理的命令和工具

6.2.2 霓虹灯的制作

6.3 用材质模拟光效

6.4 本章小结

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>