

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：9787508421858

10位ISBN编号：750842185X

出版时间：2004-8-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：孙平,林英

页数：238

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 (General Parameters) 1.2.2 [排除/包括] (Exclude/Include) 对话框 1.2.3 衰减参数 (Attenuation Parameters) 1.2.4 聚光灯参数 (Spotlight Parameters) 1.2.5 阴影参数 (Shadow Parameters) 1.2.6 阴影贴图参数 (Shadow Map Parameters) 1.2.7 光线跟踪阴影参数 (Ray-Traced Shadow Parameters) 1.2.8 [大气与效果] (Atmospheres&Effects) 1.2.9 [增加大气效果]对话框 (Add Atmosphere or Effect) 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] (Shader Basic 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] (Extended Parameters) 2.2.8 [超级样本] (Super Sampling) 2.2.9 [贴图] (Maps) 2.2.10 [动力学属性] (Dynamics Properties) 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的分析 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 效果图中的特殊光效的处理 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>