

<<3ds max效果图材质与灯光技术精粹>>

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

出版时间：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，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.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 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 具有光泽的皮革 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 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:<http://www.tushu007.com>