

<<边做边学>>

图书基本信息

书名：<<边做边学>>

13位ISBN编号：9787115128997

10位ISBN编号：7115128995

出版时间：2004-12-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：宏宇工作室,王开美,史宇宏,王翔宇

页数：270

字数：468000

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>

<<边做边学>>

内容概要

本书从实用角度出发，以“实例贯穿知识讲解”的方式，结合精彩的建筑效果图制作案例，深入浅出地对3ds max材质与灯光方面的各种知识和操作技巧，做了较详细的讲解。

本书内容丰富、语言通俗、实用性强，具有很强的可读性，特别适合初级读者学习。

本书也可以作为各电脑培训机构、大中专院校的教学参考书。

即使是3ds max的中、高级用户，也可以通过阅读本书，学到效果图制作中材质与灯光方面的各种技巧。

另外，本书还附有两张光盘，光盘除收录了本书所有调用原始图片和效果图最终结果之外，还配有多媒体操作演示，方便读者学习。

书籍目录

- 第1章 材质与灯光基础知识 11.1 材质与灯光的关系 21.1.1 材质与光线强度的关系 21.1.2 材质与光线入射角度的关系 21.1.3 材质与光线衰减的关系 31.1.4 光线入射角度对材质高光强度的影响 41.1.5 材质过渡色、阴影色与光线的关系 41.1.6 材质与光线颜色的关系 51.2 常见材质类型及其应用 51.2.1 材质与【Material Editor】(材质编辑器) 51.2.2 标准材质及其应用 81.2.3 【Raytrace】(光线跟踪)材质及其应用 121.2.4 【Matte/Shadow】(不可见/投影)材质及其应用 131.2.5 【Blend】(融合)材质及其应用 151.2.6 【Double Sided】(双面)材质及其用 171.2.7 【Multi/Sub-Object】(多重/子物体)材质及其应用 181.2.8 关于【UVW Map】(贴图坐标) 211.3 3ds max照明系统 221.3.1 3ds max缺省照明 221.3.2 3ds max标准灯光及照明 231.3.3 3ds max光度计灯光及照明 251.3.4 泛光灯 271.3.5 聚光灯 291.3.6 平行光 301.3.7 天光 321.4 灯光参数设置与分析 321.4.1 主光源、辅助光源与背景光源 331.4.2 光线“强度”分析 341.4.3 光线“衰减”分析 351.4.4 光的色彩分析 361.4.5 光的阴影分析 361.4.6 光线“排除/包括”分析 371.5 本章小结 38
- 第2章 室内小空间材质与灯光的处理实例 392.1 材质与灯光的基础应用 402.1.1 【Bitmap】(位图)贴图 402.1.2 【Bump】(凹凸)贴图 412.1.3 泛光灯和目标聚光灯在室内效果图中的应用 412.2 餐厅材质与灯光的处理 422.2.1 餐厅材质与灯光的处理流程图 422.2.2 餐厅材质的处理步骤 432.2.3 餐厅灯光的处理步骤 472.3 走廊材质与灯光的处理 562.3.1 走廊材质与灯光的处理流程图 562.3.2 走廊材质与灯光的处理步骤 572.3.3 走廊灯光的处理步骤 602.4 自己动手：卫生间材质与灯光的处理 642.4.1 卫生间材质的处理 642.4.2 设置场景灯光 672.5 本章小结 70
- 第3章 室内大空间材质与灯光的处理实例 713.1 材质、灯光的典型应用 723.1.1 【Advanced Lighting Override】(高级光超越)材质及其应用 723.1.2 【Radiosity】(光能传递)及其应用 733.2 卧室材质与灯光的处理 753.2.1 卧室材质与灯光的处理步骤及其流程图 753.2.2 卧室材质的处理步骤 753.2.3 卧室灯光的处理步骤 783.3 客厅材质与灯光的处理 873.3.1 客厅材质与灯光的处理步骤与流程图 873.3.2 客厅材质的处理步骤 883.3.3 客厅灯光的处理步骤 933.4 自己动手：主卧室材质与灯光的处理 983.4.1 主卧室材质的处理 983.4.2 主卧室灯光的设置 1013.5 本章小结 103
- 第4章 室外日景材质与灯光的处理实例 1054.1 材质、灯光的综合应用 1064.1.1 【Tiles】(瓦)贴图及应用 1064.1.2 【Noise】(噪波)贴图及其应用 1074.1.3 【Skylight】(天光)及其应用 1084.1.4 阳光系统及其应用 1084.2 高层建筑材质与灯光的处理 1094.2.1 高层建筑材质与灯光的处理步骤与流程图 1094.2.2 高层建筑材质的处理 1104.2.3 高层建筑灯光的处理 1164.3 综合楼材质与灯光的处理 1214.3.1 综合楼材质与灯光的处理步骤与流程图 1224.3.2 综合楼材质的处理 1224.3.3 综合楼灯光的处理 1294.4 自己动手：住宅楼材质与灯光的处理 1334.4.1 住宅楼材质的处理 1344.4.2 住宅楼灯光的处理 1354.5 本章小结 136
- 第5章 室外夜景材质与灯光的处理实例 1375.1 材质、灯光的高级应用 1385.1.1 【Gradient】(渐变)贴图及其应用 1385.1.2 【Mix】(混合)贴图及其应用 1395.1.3 灯光投影图像的应用 1395.2 别墅材质与灯光的处理 1405.2.1 别墅材质与灯光的处理步骤与流程图 1405.2.2 别墅材质的处理 1415.2.3 别墅场景灯光的处理 1525.3 居民楼材质与灯光的处理 1635.3.1 居民楼材质与灯光的处理步骤与流程图 1645.3.2 居民楼材质的处理 1645.3.3 居民楼夜景灯光的处理 1705.4 自己动手：公共建筑材质与灯光的处理 1825.4.1 公共建筑夜景材质的处理步骤 1825.4.2 公共建筑夜景灯光的处理步骤 1865.5 本章小结 188
- 第6章 3ds max新增材质和渲染应用实例 1896.1 建筑材质及应用实例 1906.1.1 【Architectural】(建筑)材质简介 1906.1.2 建筑材质应用实例 1926.2 mental ray渲染及应用实例 2016.2.1 mental ray简介 2016.2.2 使用mental ray渲染器 2026.3 mental ray灯光简介 2046.3.1 mental ray的3种主要材质 2056.3.2 Mental ray应用实例 2076.4 本章小结 214
- 第7章 材质与灯光的特殊应用实例 2157.1 镜头特效及体积光应用实例 2167.1.1 用镜头特效模拟彩虹 2167.1.2 利用体积光制作光束 2187.1.3 利用镜头特效制作太阳照射效果 2207.2 视频后处理滤镜效果 2237.2.1 视频后处理简介 2237.2.2 使用【Lens Effects Flare】(镜头光斑效果)制作眩光 2267.2.3 使用【Lens Effects Highlight】(十字亮星效果)制作波光粼粼的水面 2327.2.4 使用【Lens Effects Glow】(发光效果)制作夜景玻璃的发光效果 2347.3 材质的特殊应用

<<边做边学>>

2367.3.1 利用材质模拟光柱 2367.3.2 利用材质模拟树木 2387.3.3 制作材质动画 2407.3.4 利用材质模拟水墨画效果 2427.4 本章小结 244第8章 常用材质大制作 2458.1 材质的保存与调用 2468.1.1 保存材质 2468.1.2 调用材质库 2478.2 常用材质大制作 2488.2.1 制作水面材质 2488.2.2 制作黄金质感的金属材质 2508.2.3 制作不锈钢质感的金属材质 2528.2.4 制作透空材质 2548.2.5 制作平面玻璃材质 2588.2.6 制作磨砂玻璃材质 2608.2.7 制作雕花玻璃材质 2618.2.8 制作砖墙材质 2628.2.9 制作大理石拼花、光晕效果 2648.3 本章小结 270

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>