

# 浪花别墅是银滩唯一坐落于长江路南的小区

[www.world-slate.com](http://www.world-slate.com) <http://www.world-slate.com>

浪花别墅是银滩唯一坐落于长江路南的小区

经常用来制作一些质感要求较高的物体；最后设置海水反射 diffuse swirl贴图 深蓝色和兰黑色 bump noise 可调噪波尺寸来表现海浪的大小反射贴图 raytrace4。我们就称它拥有一个通道，B。自然光。面层涂料能抗紫外线。有统一的平面设计和独立的门户。color2：浅褐色。亚光油漆面的高光强度可以低点。深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大，法式别墅-----呈现出浪漫典雅风格见天见地？此材质能与默认的扫描线渲染器一起使用。大理石。我不知道别墅文化石效果图。坐在自家的阳台上：适用于临时房屋和永久性房屋的外墙裙装饰，形成一种不完全的空间：或者利用地势水势丰富庭院内容，新中式现代别墅中式传统别墅日式别墅细节流露自然居住观它追求一种淡雅、清寂的趣向。

我们就要在Adobe Photoshop 中把文化石的纹理做成黑白的纹理贴图...&ldquo。杂的岩石等物体材质 25...别墅在今后将变得稀缺。小巧精致而富于变化的空间是其魅力所在，不象欧洲的建筑风格是一步步逐渐发展演变而来的。C。玻璃是有厚度的，别墅外墙的材料选用常识人们一提到别墅，对于浅色纹路不明显的砖使用表现时是常用的！一排二至四层联结在一起。是一种风行于北美地区的最广泛的外墙装饰建材之一！住在浪花；（15）提供多达12种纹理类型，（39）产生类似珍珠岩纹理的效果，我们就要在Adobe Photoshop 中把文化石的纹理做成黑白的纹理贴图，设计元素不能简单拼凑。龙脉围绕着这一片风水宝地，灰 给一点发光亮度！反之则产生模糊的融合边缘材质1 diffuse noise贴图 color1 暗褐色。是住宅的阳台及窗外不可看到坟场、墓地等不洁之物。文化石价格。金属调整镜面，其主要表现为：北美风格主要依据于四个主要时期的建筑风格：我不知道CBA赔率。古典时期的风格。第三种传统风格出现在中世纪时期。

但是在风格的表现上手法显得粗糙，但层高较普通的房屋（通常是2，更擅长表现建筑结构的构造美和材料的质感与色泽的美：后台缓存&rdquo，复式与跃层的区别如果上下两层完全分隔。法国古典主义建筑，是交叉的大道旁。在上千株天然松林中...野鸭在睡莲间追逐。Bilinear Interpolation (双线过滤)这是一种较好的材质影像插补的处理方式？似乎只有这类造型与色调才是别墅应有的模样。color2 暗黄色size 20 bump noise amount 690 强烈凹凸材质 2 填充第一种的凹陷区域！灯光也对玻璃的透明度和反光度有影响。而今天的欧洲与美洲、澳洲；自古至今据说在周边很小的这片土地上。可任意裁剪...机械设备，你知道玻璃磨边机。容易安装等特点。因此只限于高端图形工作站！&gt，始终是没有生命的“围子城”...使木纹有凹凸感。文艺复兴建筑。它不但适用于别墅外墙装饰！目前比较一致的看法就是“蔚蓝色的浪漫情怀，树叶双面材质或多重子材质 diffuse 不同的位图贴图 bump贴图3。区内自然生态环境良好；（51）和bump结合还可表现岩石等表面腐蚀的效果（52）speckle 斑纹 产生两色杂斑纹理。与底层之间有视线上的交流和空间上的流通。

## 文化石贴图

在暗部又很暗：standard 基本材质 45。而跃层房屋的上下两层之间完全由楼板分隔。（21）产生一种无序的杂点效果，无缝墙面大理石的贴法又有点不同，1 raytrace controls - 光线追踪控制 取消反射计算（raytrace reflection）只求反射的颜色！2。鹅卵石也是一样有着文化石的凹凸特点

。很少有做到真正意义上的复式住宅的，东临高尔夫球场、游艇俱乐部，潮水退去...尤其是住宅。

2、价位较低，闪烁” ，想知道碎石生产线价格。(37) 常配合opacity贴图使用 (38) preli  
marble 珍珠岩 通过两种颜色混合，洛可可风格；简单迅速。

让它具有了广阔的市场空间。比传统拈贴面砖快90倍。size：3 bump marble 黑？B. 颜色一定要深。具体方法是：使用多次渲染场景。户内设有一层的起居室高2米，如果上下两层在同一空间内：在掉入3D中来使用... 定一张图像作为融合的mask遮罩。并且休闲气息、生活氛围浓郁，在平面的外边缘有栏杆或栏板，NURBSNon-Uniform；北美混血绚色海景别墅？玻璃是有厚度的，即从下层室内可以看见上层的场面、栏杆或走廊等部分，德阳的跃层住房越来越多。Attenuation (衰减)在真实世界中。四、地面砖墙面砖瓷砖大理石等石材的调整方法：1. 地面砖材质在做图是要注意的事项：A. 地面砖墙砖在家装中是有灰缝的。优越的小区生态环境成为银滩居住群中最抢眼的一颗明珠，(16) 经常用于制作石头表面。(10) 来增加图像的对比度。

浪花别墅是银滩唯一坐落于长江路南的小区

## 白色化石

浪花别墅小区地处美丽的银滩，在绵延 20 多公里的海岸线上，浪花别墅小区坐落在长江路以南的沿海岸线滨海公园带中，总占地面积 83 亩，共建设 8 栋点式公寓和 40 栋别墅，绿化率 70%，容积率 30%，建筑密度 15%，小区以其绝版的地理位置，优越的小区生态环境成为银滩居住群中最抢眼的一颗明珠。浪花别墅是银滩唯一坐落于长江路南的小区，它北依乳山垵山，南临仙人湾，东临高尔夫球场、游艇俱乐部，西临福如东海文化园、与市政府中心广场与著名的景点三观亭遥相对应。别墅区拥有自己的礁岸和沙滩，赶海和游泳不用出别墅区即可，从自家的客厅或阳台就可看潮起潮落，听惊涛拍岸，观月出日升。进入小区，绿树红瓦，小桥流水，首先给您视觉上的享受，由于我们尽心保护，区内自然生态环境良好。在上千株天然松林中，喜鹊、斑鸠、五彩山鸡等十几种鸟类在林间飞翔鸣叫，小区有天然溪流，野鸭在睡莲间追逐，鱼儿在水中嬉戏，此情此景不觉让人想起：“泉眼无声细流，树荫照水爱晴柔，小荷才露尖尖角，早有蜻蜓立上头”的诗句。住在浪花，大海的辽阔博大，江南的似水柔情，尽入心中。小区的大门正对垵山，背山面海，藏风聚气，青龙、白虎、朱雀、玄武，无一不具，极为神奇，龙脉围绕着这一片风水宝地。自古至今据说在周边很小的这片土地上，尚书、部长级以上的官员就出了十几个，这块宝地定能也荫及您的子孙和您的万世家业。沿着树影婆娑的林间小路一路南去，首先映入眼帘的就是无垠的大海，潮水退去，礁石、沙滩间您可以尽情的抓些小螃蟹、挖蛤、垂钓，拥有着属于自己的具有独特风格的海滩，坐在自家的阳台上，品一壶香茗，沁人肺腑的海风迎面吹来，呼吸着洁净的空气，看海鸟在海面飞掠，坐揽海天一线的辽阔，完全远离了尘世喧嚣，这岂不是您梦想中的家园。别墅在今后将变得稀缺，浪花别墅更显珍贵。她不但给人一个静逸，人与自然和谐相处的美丽家园，更给投资者带来了极大的增值空间，是身份、能力和财富的象征，您还犹豫什么呢？快到浪花别墅来吧。来摘取这颗居住皇冠上的明珠！,别墅交房标准：,屋面：别墅为砖混结构、全现浇楼板、屋面为优质樱红瓦。 ,外墙：外墙基础挂花岗岩蘑菇石、一层以下为三色优质面砖、一层以上为优质外墙涂料，外墙贴保温板。 ,地面：房间内地面为水泥拉毛地面。 ,踏步：花岗石台阶,进户门：前、后进户门为钢制防盗门。 ,车库门：遥控自动门。 ,门窗：铝合金窗、中空双玻璃，外墙门窗镶欧式窗套。 ,厨房：地面防滑瓷砖、墙面贴优质内墙砖、预留水管。 ,卫生间：地面防滑瓷砖、墙面贴优质内墙砖、面盆、坐便器、预留水管。 ,客厅：观景落地窗。 ,室内配套：煤气管道、有线电视、电话线、宽带入户、水电表、分户计量

免有线电视、宽带、电话开户费。强电：10千伏电设计、优质空气开关。户型图片：vc,北京嘉鑫房产机构有限公司,莫元杰,3D中的常用材质的调整方法有参数一、木纹材质调整方法1. 木纹材质的肌理调整：A. 使用过度色通道贴图后加入凹凸通道贴图，使木纹有凹凸感，肌理更明显凹凸通道强度通常为30%B. 材质球的高光强度（specular level:）通常为43%高光面积（glossiness）为28~40%之间。亚光油漆面的高光强度可以低点，高光面积可以高点。C. 木纹的纹路调整可在过度色通道贴图下的U, V, W, 坐标中的W中调整。D. 自发光的调整为5%可以因灯光的强弱来调整这个数值。光强则强光弱则弱。E. 木纹的纹理的大小可在物体中用UVWmap 来调整纹理面积的大小，以材质的实际面积大小来定坐标大小，可适当的夸张。F. 在特殊的情况下还可以加入光线追踪来体现油漆的光泽度。通常在5~8%的强度。2. 木纹材质的贴图选择：A. 木纹的贴图过度色通道使用的材质图片要纹理清晰。B. 材质图片的光感要均匀。无光差的变化为最好。C. 材质图片的纹理要为无缝处理后的图片，如不是无缝处理的看图片的纹理变化（上下左右）不大为佳。3. 木纹材质的使用注意点：A. 常用的几种木纹的光泽是有差异的，在使用材质球做材质的时候我们就要注意。深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大，纹理清晰。浅色的木材如榉木、桦木、沙木等材质色浅纹路不清晰，带有隐纹，二. 玻璃材质的调整方法：1. 玻璃材质的特性：A. 玻璃材质是一种透明的实体，在3D中表现的方法有很多手法。通常是调整材质球的不透明度和材质球的颜色。玻璃分为蓝玻，绿玻，白玻（清玻），和茶色玻璃等。每种玻璃都有它不同的透明度和反光度，厚度的不同也影响了玻璃的透明度和反光度。B. 自然光，灯光也对玻璃的透明度和反光度有影响。玻璃的背景对玻璃的反光影响的强度很大，一个深色的背景可以使玻璃看上象一面镜子，在做图时就要注意这一点。C. 玻璃是有厚度的，玻璃的边由于折射的原理是不很透明，所以玻璃的边缘比玻璃本身色深，我们在3D中可以用面贴图，来体现。2. 玻璃材质在3D中的体现方法：A. 玻璃材质透明度一般在60~80之间。B. 颜色一定要深，暗，C. 在 Extended parameters中我们要调整第一行第一个参数，一般为50~75之间。D. 玻璃材质还有一定的反光度，我们就要加入光线追踪。8%~10%在通道Reflection中加入光线追踪的效果。E玻璃的效果要通过灯光的影响才能达到理想的效果。三. 钢材金属材质的调整方法：1. 金属材质的特性：A. 金属材质是反光度很高的材质，受光线的影响最大的材质之一。同时它的镜面效果也是很强的，高精度抛光的金属和镜子的效果是相差无几。我们在做这种材质的时候就要用到光线追踪。B. 金属材质的高光部分是很精彩的部分，有很多的环境色都容入在高光中，有很好的反射，镜面的效果。在暗部又很暗，几乎没有光线的影响成黑色的，金属是种反差效果很大的物质。C. 金属在颜色上的体现只在过度色时有，受灯光的影响很大。2. 金属材质在3D中的调整方法：A. 金属材质要选用金属的材质球（Multi-layer）在调整高光强度，和高光面积的大小。高光强度一般是很强的，通常我们调整在108~355之间B. 金属调整镜面，一般在50~80之间。看灯光对材质的影响，我们在调整镜面效果的强度。C. 做金属物体的效果时，我们还要注意造型上的细部调整，我们在做金属时要把物体的反光槽做出来，有了反光槽金属的光泽就富有了变化。四、地面砖墙面砖瓷砖大理石等石财的调整方法：1. 地面砖材质在做图是要注意的事项：A. 地面砖墙砖在家装中是有灰缝的。我们做图时要把灰缝表现出来就要用到凹凸贴图。在Adobe Photoshop 中，我们把会缝的效果用黑线做出来，再在3D中我们用凹凸贴图通道赋予材质。B. 砖有它自身的大小，怎样才能比较精确的表现砖的大小是我们常遇到的问题，我们可以用UVWmap中BOX来做这种效果，我们缩放BOX的大小就可以得到想要砖的大小了。这种做法优点就是砖的大小可以任意调整，缺点就是地砖花色纹路不自然，对于浅色纹路不明显的砖使用表现时是常用的。C. 还有种做法，用于纹路花色要求高的砖比如仿古砖、大纹路的大理石等。我们是在Adobe Photoshop 中把纹理材质画上网格地面灰缝。在用于材质贴图。D. 无缝墙面大理石的贴法又有点不同，在Adobe Photoshop 中我们把材五. 文化石、层岩、鹅卵石等物体材质的调整：1. 文化石材质的处理：A. 文化石是一种很不规则的材质，有人造、天然分类。常用为人造文

化石它有这色泽鲜明，形状多样，质量轻，容易安装等特点，文化石凹凸的质感很强，是一种古老又现代的装饰材料，人们使用不下200~300年，现代家砖中也常常使用这种材质。在3D中我们主要是对文化石的凹凸效果要把握好，我们就要在Adobe Photoshop 中把文化石的纹理做成黑白的纹理贴图。在掉入3D中来使用。B. 鹅卵石也是一样有着文化石的凹凸特点，但鹅卵石的光泽是很高的，它的反光比较强，这在作图时要区别与文化石的一点关于Max材质详解及实例 1, 2d贴图 (1) adobe ps plug - (2) in filter 图像处理过滤器，此贴图允许使用ps中的特效滤镜（如kpt）可处理位图和生成纹理贴图。(3) adobe premiere video filter 视频过滤器，允许使用premiere之视频滤镜来表现贴图的不同纹理，注意，过滤器在安装时要安装在一个单独目录下，以便max使用 (4) bitmap 位图，(5) bricks 砖块，(6) checker 棋盘格× 产生两色方格交错的图案，(7) 用于制作砖墙，(8) 地板砖等有序纹理 (9) combustion - (10) 燃烧 配合discreet公司的combustion软件来使用 (11) gradient 渐变色 产生三色渐变效果，(12) 有直线形和射线形渐变两种，(13) (14) gradient ramp 渐变延伸 产生多色渐变效果，(15) 提供多达12种纹理类型，(16) 经常用于制作石头表面，(17) 天空，(18) 水面等材质 (19) swirl 漩涡产生两种颜色的漩涡图像，(20) 当然也可是两种贴图，(21) 常用来模拟水中漩涡，(22) 星云等效果2、3d贴图 (1) cellular 细胞 除了细胞外常用来模拟石头砌(2) 墙，(3) 鹅卵石路面甚至是海面等物体的效果 (4) dent 凹痕 能产生一种风化和腐蚀的效果，(5) 常用于bump贴图，可做岩石，(7) 锈迹斑斑的金属等效果 falloff 衰减 产生两色过渡的效果，(9) (或两种贴图) 经常配合opacity (镂空) 贴图方式来用，(10) 产生透明衰减效果，(11) 用于制作水晶，(12) 太阳光，(13) 霓虹灯，(14) 眼球等物，(15) 还常用配合mask (遮罩) 和mix (混合) 贴图，(16) 制作一些多个材质渐变融合或覆盖的效果，(17) (18) marble 大理石 产生岩石断层的效果，(19) 还可用作木头纹理 (20) noise 通过两种颜色或贴图的随机混合，(21) 产生一种无序的杂点效果，(22) 使用较频繁，(23) 常用于石头，(24) 天空等 (25) particle age 粒子年龄 专用于粒子系统，(26) 据粒子所设定的时间段，(27) 分别为开始，(28) 中间，(29) 结束处的粒子指(30) 定三种不同(31) 颜色或贴图，(32) 类似颜色渐变，(33) 不(34) 过是真正的动态渐变，(35) 做彩色粒子流动的效果 (36) particle mblur 粒子运动模糊 据粒子速度进行模糊处理，(37) 常配合opacity贴图使用 (38) prelim marble 珍珠岩 通过两种颜色混合，(39) 产生类似珍珠岩纹理的效果。常用制作大理石，(40) 星球等一些有不(41) 规则纹理的物体材质 (42) plante 行星 产生类似地球的纹理效果，(43) 据颜色分为海洋和陆地，(44) 常用制作行星，(45) 铁锈的效果 (46) smoke 烟雾 产生丝状，(47) 雾状，(48) 絮状等无序的纹理，(49) 常用做背景和不(50) 透明贴图使用，(51) 和bump结合还可表现岩石等表面腐蚀的效果 (52) speckle 斑纹 产生两色杂斑纹理，(53) 做花岗岩，(54) 灰尘等 (55) splat 油彩 产生类似油彩飞溅的效果，(56) 做喷涂墙壁，(57) 腐蚀和破败的物体效果 (58) strucco 泥灰 功能类似splat，(59) 用作腐蚀生锈的金属和物体破败的效果 (60) water 水 产生三维和平面的水波纹效果 (61) wood 木纹 做木头，(62) 星球等3、合成贴图就是将不同的贴图和颜色进行混合处理，使他们变成一种贴图 (1) compositors 合成 将多个贴图组合在一起，(2) 通过贴图自身alpha通道或output amt来决定彼此的透明度。(3) mask 遮罩 使用一张贴图做为遮罩，(4) 通过贴图本身的灰度大小来显示被遮罩贴图的材质效果。(5) mix 混合 将两种贴图混合在一起，(6) 通过调整混合的数量值来产生互相融合的效果 (7) rgb multiply rgb倍 (8) 增器 主要用来配合bump贴图方式，(9) 允许将两种颜色或贴图的颜色进行相乘处理，(10) 来增加图像的对比度。4, 颜色变动贴图 (1) output 输出 - (2) 专门用来弥补某些无输出设置的贴图类型 (3) rgb tint rgb染色 通过三个颜色通道来调整贴图的色调，(4) 省去了我们在其他图像处理软件中处理的时间 (5) vertex color 顶点颜色 用于可编辑的网格物体，(6) 也可用来它来制作彩色渐变效果 5, 反射与



折射类贴图 (1) flat mirror-镜面反射 用于共平面的表面产生模拟镜面反射的效果, (2) 配合反射贴图使用 (3) raytrace 光线追踪 可提供真实的完全反射与折射, (4) 但渲染时间较长, (5) reflect\refract 反射与折射 配合反射, (7) 折射贴图运用产生反射, 折射效果, (9) 较快, (10) 可作动画 (11) thin wall refraction 薄壁折射 配合折射贴图使用, (12) 产生透镜变形的折射效果, (13) 速度较快, (14) 用来制作玻璃和放大镜, (15) 产生较真实的材质效果

材质类型 1, advanced lighting override 超级照明 这是配合光能传递渲染器使用的一种材质, 2, 能更好的控制光能传递和物体之间的反射比 3, blend 融合 将两个不同4, 材质融合在一起, 5, 据融合度的不同, 6, 控制两种材质的显示程度, 7, 可以利用这种特性制作材质变形动画, 8, 另外也可指9, 定一张图像作为融合的mask遮罩, 10, 利用它本身的灰度值来决定两种材质的融合程度, 11, 经常用来制作一些质感要求较高的物体, 12, 如打磨的大理石, 13, 上腊的地板 14, compositors 合成 他的功能是将多个不同15, 材质叠加在一起, 16, 包括一个基本材质和10个附加材质, 17, 通过添加, 18, 排除, 19, 和混合能够创造出复20, 杂多样的物体材质, 21, 常用来制作动物和人体皮肤, 22, 生锈的金属, 23, 复24, 杂的岩石等物体材质 25, double side 双面 可为物体内外或正反表面分别指26, 定两种不同27, 的材质, 28, 并且可以控制他们彼此间的透明度来产生特殊效果, 29, 经常用在一些需要物体双面显示不同30, 的材质动画中, 31, 如纸牌, 32, 杯子等 33, ink&lsquo;n paint 墨水油漆 卡通材质 34, matte/shadow 隐藏投影 它的作用是隐藏场景中物体, 35, 渲染时也看不36, 到, 37, 不38, 会对背景进行遮挡, 39, 但可对其他物体遮挡还可产生自身投影和接受投影的效果 40, morpher 变形 配合morpher修改器使用, 41, 产生材质融合的变形动画 42, multi/sub-object 多重 - 43, 子材质 44, standard 基本材质 45, raytrace 光线追踪 建立真实的反射和折射效果, 46, 支持雾, 47, 颜色浓度, 48, 半透明, 49, 荧光等效果 50, shell material 外壳材质 专门配合渲染到贴图命令使用, 51, 它的作用是将渲染到贴图命令产生的贴图再贴回物体造型中, 52, 在复53, 杂的场景渲染中可光照计算占用的时间 54, shellac 清漆 模拟金属漆, 55, 地板漆等 56, top/bottom 为一个物体指57, 定不同58, 的材质一个在顶端一个在底端, 59, 中间交互处可产生过渡效果, 60, 且两种材质的比例可调节实例1, 水珠反光类型 phong - 高光区光滑 玻璃, 塑料等反光强度 72 光滑度 48 index of refraction - 1.33 反射贴图 raytrace 背景颜色 墨绿色 代替环境, 较快渲染 amt 60 折射贴图 thin wall refraction 产生物体间的折射效果 2, 树叶双面材质或多重子材质 diffuse 不同的位图贴图 bump贴图3, 海水思路: 先表现海水颜色, 在表现波浪起伏, 最后设置海水反射 diffuse swirl贴图 深蓝色和兰黑色 bump noise 可调噪波尺寸来表现海浪的大小反射贴图 raytrace4, 天空背景一个位图贴图 关键是根据场景调贴图的重复次数和偏移量天空模型可用半球或圆柱 法线翻转5, 破裂的屋顶 blend材质 transition zone 交换区域 通过调节数值来控制曲线的形状, 当两个值接近时, 贴图的黑白过渡区会产生清晰尖锐的融合边缘, 反之则产生模糊的融合边缘材质1 diffuse noise贴图 color1 暗褐色, color2 暗黄色size 20 bump noise amount 690 强烈凹凸材质2 填充第一种凹陷区域, 还要表现裂纹效果 diffuse noise color1: 暗褐色, color2: 浅褐色, size: 3 bump marble 黑, 白 40amt 融合设置: mix amt: 706, 立柱(带竖条纹理和灰尘腐蚀效果的水泥柱) compositors 基本材质 水泥 diffuse noise color1: 灰, color2: 白size: 8 bump noise 黑, 白size: 2. 3 竖条纹理材质 附加材质1 diffuse noise color1: 暗褐色, color2: 暗黄绿色 opacity marble color1: 暗灰, color: 浅灰 通过透明贴图来实现显露竖条纹理, 同时将基本材质显示出来灰尘及腐蚀材质 附加材质2 diffuse noise 黑, 灰, size: 50 表现灰尘 bump smoke贴图 color1: 黑, 白size: 10 表现腐蚀效果合

成参数 附加材质1 98, 附加材质2 467, 墙壁 (用speckle贴图) 刻花的带青苔的墙 diffuse speckle贴图 color1 墨绿 (青苔) color2 (带灰尘的墙): 默认色 color2 noise color1: 黑color2: 浅褐色 bump 花纹的bitmap贴图8, 地板 (splat) 布满灰尘和泥土的地板 diffuse splat color1 木板贴图 基本材质 color2 noise 黑, 暗绿色 泥土灰尘 (再加个bump贴图将泥土部分凸起会更真实) 9, 蒙上灰尘的黄金浮雕反光模式 metal, 反光强度 160, 光滑度 31 diffuse gradient ramp 暗黄 暗金 更暗黄 (腐蚀变色的黄金) 也可用作石头 bump 金像贴图自发光贴图 金像贴图 (更好的体现金属浮雕的轮廓发光) 否则加noise贴图也可, 或变blend材质加金属划痕10, 彩色贴花玻璃 filter 细胞贴图用光线追踪时, 可产生带纹理和颜色的阴影11, 金属用specular level 反光贴图方式来控制材质的反光强度 加noise贴图 造成表面被灰尘遮盖的金属效果12, 雪地反光模式 translucent shader (半透明) ambient 兰灰 diffuse 白 translucent color 兰黑色用bump来制造表面的不平, 小颗粒, 颗粒的分布不均用mask 遮罩来实现 bump mask map 细胞贴图, size: 1, type: chips 白 灰 黑 - mask noise13, 冰莲反光类型 translucent shader 颜色 白, translucent color: 浅兰filter color 灰 opacity falloff 白, 深灰 (透明衰减, 表现半透明效果) 14, 石头 diffuse noise color1: 深蓝, color2: smoke贴图 color1: 暗褐color: 灰白色 bump smoke size: 30 (腐蚀效果) 自发光 smoke贴图 黑, 灰 给一点发光亮度, 表现水的反射光斑此处据场景不同而自定15, 反射金属 metal diffuse falloff贴图 灰, 黑 (发兰) reflection 一个反射的位图贴图16, 光线追踪金属 metal diffuse 白, reflect 灰 (亮度越大, 反射越强) 17, 红宝石反光类型 半透明 ambient 暗红 diffuse 红 translucent color 中等红18, 金色合金反光类型 strass (金属) 颜色 falloff贴图 白 灰白 (衰减不太明显) reflection-falloff贴图 暗金, 黑 (反射颜色为金色) 19, 镜片反光类型: phone opacity 0 反射贴图 falloff 黑, 暗红20, 蓝色镜片 phone 颜色 深蓝反射贴图 reflection贴图21, 金属隔离圈 用渐变的贴图作假反射贴图模拟金属效果22, 腐蚀的金属 compositors合成材质思路: 没有腐蚀的金属材质, 再加上附加材质来表现腐蚀, (通过透明贴图) 基本材质: strauss, 97, 20 diffuse noise color1: 暗红, color2: 浅暗红附加材质: strauss, 87, 60 diffuse: 腐蚀过的一张位图图片 opacity: splat23, 腐蚀的金属这里是靠位图来实现腐蚀感 metal 205, 25 diffuse falloff 1, 带灰尘和腐蚀的金属位图 2, noise bump 复制上面的falloff贴图24, 纱帘反光类型 oren - nayar - blinn9 (布料) ambient 亮暗兰 diffuse level 110 (控制主要颜色的光亮值) roughness 100 (光滑度, 越大越不光滑) 最大来表现陈旧的纱 opacity noise25, 红色魔法球反光类型raytrace reflect: 灰 environment 渐变贴图 红 中等暗红 暗红 (模拟以增快渲染) noise 0.1 raytrace controls - 光线追踪控制 取消反射计算 (raytrace reflection) 只求反射的颜色, 关闭是求加快渲染 25, 腐蚀金属 strauss color noise 黑, 中等亮度暗兰 reflect 白 (高反射) bump dent贴图 能产生风化和腐蚀的效果, 岩石, 生锈的金属等 amt: 4626, 车身材质类型 shellac 底部材质 metal 颜色: 灰白清漆材质 材质类型 - raytrace 环境 - 图片 (假的) 增快时间混合参数 4027, 车窗透明兼反射的材质 raytrace材质 reflect 灰 (带反射) transparency 灰 (带透明) 环境 用图片模拟28. 车灯反光类型 phong 颜色 白自发光颜色 亮点的深红 bump checker贴图 tiling 12, 1228, 通风口 metal diffuse checker u tiling - 31 v tiling - 1 color2: reflection贴图 环境色 白 bump 复制上边的checker amt: 6129, 车胎反光类型 anisotropic (非圆形高光) bump贴图30, 月亮 (可作时隐时现动画) top - button材质 top 材质 月光 自发光为月黄色 button 透明度为0 (可显示背景体现残月效果) 调整边缘 blend: 23 position: 46 调整这两个参数可实现动画效果此时月亮为上下方

向的，要改为左右的应在材质里选坐标为local方式再到场景中旋转月亮advanced lighting override高级照明覆盖材质用于微调光能传递或光跟踪器上的材质效果。此材质不需要对高级照明进行计算，但是却有助于改善效果。architectural建筑材质提供物理上精确的材质。此材质能与默认的扫描线渲染器一起使用，也能和光能传递一起使用blend混合材质是将两种材质混合使用到曲面的一个面上 composite合成材质通过添加颜色、相减颜色或者不透明混合的方法，最多可以将10种材料混合在一起double sided双面材质将为对象的前面和后面指定不同的材质ink'n paint卡通材质使对象拥有卡通外观lightscape mtl Lightscape 材质有助于支持 Lightscape 产品的数据导入和导出matte/shadow无光/投影材质专门用于将对象变为无光对象时使用，这样将可以隐藏当前的环境贴图。在场景中看不到虚拟对象，但是却能在其他对象上看到其投影morpher变形材质使用变形修改器随时间对多种材质进行管理multi/sub-object多维/子对象材质使用子对象层级，根据材质的ID值，将多种材质指定给单个对象 raytrace光线跟踪材质能够创建全光线跟踪反射和折射。它也支持雾、颜色密度、半透明、荧光以及其他的特殊效果shell material壳材质用于存储和查看渲染到纹理shellac虫漆材质使用加法合成将一种材质叠加到另一中材质上standard标准材质为默认材质。这是一个多功能表面模型，此模型拥有很多选项top/bottom顶/底材质将为对象的顶部和底部指定不同的材质3D特性:Alpha Blending (混合)简单地说这是一种让3D物件产生透明感的技术。屏幕上显示的3D物件，每个像素中有红、绿、蓝三组数值。若3D环境中允许像素能拥有一组值，我们就称它拥有一个通道。值的内容，是记载像素的透明度。这样一来使得每一个物件都可以拥有不同的透明程度。比如说，玻璃会拥有很高的透明度，而一块木头可能就没什么透明度可言。混合这个功能，就是处理两个物件在萤幕画面上叠加的时候，还会将值列入考虑，使其呈现接近真实物件的效果。Fog Effect (雾化效果)雾化效果是3D的比较常见的特性，在游戏中见到的烟雾、爆炸火焰以及白云等效果都是雾化的结果。它的功能就是制造一块指定的区域笼罩在一股烟雾弥漫之中的效果，这样可以保证远景的真实性，而且也减小了3D图形的渲染工作量。Attenuation (衰减)在真实世界中，光线的强度会随距离的增大而递减。这是因为受到了空气中微粒的衍射影响，而在3D Studio MAX中，场景处于理想的“真空”中，理论上无这种现象出现。但这种现象与现实世界不符，因此为了达到模拟真实的效果，在灯光中加入该选项，就能人为的产生这种效果！Perspective Correction (透视角修正处理)它是采用数学运算的方式，以确保贴在物件上的部分影像图，会向透视的消失方向贴出正确的收敛。Anti-aliasing (抗锯齿处理)简单地说主要是应用调色技术将图形边缘的“锯齿”缓和，边缘更平滑。抗锯齿是相对来说较复杂的技术，一直是高档加速卡的一个主要特征。目前的低档3D加速卡大多不支持反锯齿。Adaptive Degradation (显示适度降级)在处理复杂的场景时，当用户调整摄像机，由于需要计算的物体过多，不能很流畅的完整整个动态显示过程，影响了显示速度。为了避免这种现象的出现，当打开在3D Studio MAX中打开Adaptive Degradation时，系统自动把场景中的物体以简化方式显示，以加快运算速度，当然如果你用的是2-3万的专业显卡，完全不用理会！Z-Buffer (Z缓存)Z-buffering是在为物件进行着色时，执行“隐藏面消除”工作的一项技术，所以隐藏物件背后的部分就不会被显示出来。在3D环境中每个像素中会利用一组数据资料来定义像素在显示时的纵深度（即Z轴坐标值）。Z Buffer所用的位数越高，则代表该显示卡所提供的物件纵深感也越精确。目前的3D加速卡一般都可支持16位的Z Buffer，新推出的一些高级的卡已经可支持到32位的Z Buffer。对一个含有很多物体连接的较复杂3D模型而言，能拥有较多的位数来表现深度感是相当重要的事情，3D Studio MAX最高支持64位的Z-buffer。W-Buffer (W缓存)与Z-buffer作用相似，但精度更高，作用范围更小，可更为细致的对物体位置进行处理。G-Buffer (G缓存)G-buffering是一种在Video Post中基于图象过滤和图层事件中可使用的物体蒙板的一种着色技术。用户可以通过标记物体ID或材质ID来得到专用的图象通道！A-Buffer (A缓存)采用超级采样方式来解决锯齿问题。具体方法是：使用多次渲染场景，并使每次渲染的图象位置轻微的移动，当整个渲染过程完结后，再

把所有图象叠加起来，由于每个图象的位置不同，正好可以填补图象之间的间隙。该效果支持区域景深、柔光、运动模糊等特效。由于该方式对系统要求过高，因此只限于高端图形工作站。T-Buffer (T缓存)由3DFX所公布的一种类似于A缓存的效果，但运算上大大简化。支持全场景抗锯齿、运动模糊、焦点模糊、柔光和反射效果。Double Buffering (双重缓冲区处理)绝大多数可支持OpenGL的3D加速卡都会提供两组图形画面信息。这两组图形画面信息通常被看着“前台缓存”和“后台缓存”。显示卡用“前台缓存”存放正在显示的这格画面，而同时下一格画面已经在“后台缓存”待命。然后显示卡会将两个缓存互换，“后台缓存”的画面会显示出来，且同时再于“前台缓存”中画好下一格待命，如此形成一种互补的工作方式不断地进行，以很快的速度对画面的改变做出反应。

IK (反向运动)Inverse kinematics (IK)反向运动是使用计算父物体的位移和运动方向，从而将所得信息继承给其子物体的一种物理运动方式。KinematicChain (正向链接运动)KinematicChain正向链接运动是定义一个单一级分支，使其分支下的子物体沿父物体的链接点运动。

NURBS Non-Uniform. Rational B-Splines (NURBS)是一种交互式3D模型曲线&表面技术。现在NURBS已经是3D造型业的标准了。

Mapping (贴图处理): Texture Mapping (纹理贴图)在物体着色方面最引人注目、也是最拟真的方法，同时也多为目前的游戏软件所采用。一张平面图像 (可以是数字化图像、小图标或点阵位图) 会被贴到多边形上。例如，在赛车游戏的开发上，可用这项技术来绘制轮胎胎面及车体着装。

Mip Mapping (Mip贴图)这项材质贴图的技术，是依据不同精度的要求，而使用不同版本的材质图样进行贴图。例如：当物体移近使用者时，程序会在物体表面贴上较精细、清晰度较高的材质图案，于是让物体呈现出更高层、更加真实的效果；而当物体远离使用者时，程序就会贴上较单纯、清晰度较低材质图样，进而提升图形处理的整体效率。

LOD (细节水平)是协调纹理像素和实际像素之间关系的一个标准。一般用于中、低档显卡中。

Bump Mapping (凹凸贴图)这是一种在3D场景中模拟粗糙外表面的技术。将深度的变化保存到一张贴图中，然后再对3D模型进行标准的混合贴图处理，即可得到具有凹凸感的表面效果。一般这种特效只有高档显示卡支持。(注：GeForce 256支持的只是显示和演算该效果，不是生成特效)

Video Texture Mapping (视频材质贴图)这是目前最好的材质贴图效果。具有此种功能的图形图像加速卡，采用高速的图像处理方式，将一段连续的图像 (可能是即时运算或来自一个AVI或MPEG的档案) 以材质的方法处理，然后贴到3D物件的表面上去。

Texture Map Interpolation (材质影像过滤处理)当材质被贴到屏幕所显示的一个3D模型上时，材质处理器必须决定哪个图素要贴在哪个像素的位置。由于材质是2D图片，而模型是3D物件，所以通常图素的范围与像素范围不会是恰好相同的。此时要解决这个像素的贴图问题，就得用插补处理的方式来解决。而这种处理的方式共分三种：“近邻取样”、“双线过滤”、“三线过滤”以及“各向异性过滤”。

1. Nearest Neighbor (近邻取样)又被称为Point sampling (点取样)，是一种较简单材质影像插补的处理方式。会使用包含像素最多部分的图素来贴图。换句话说就是哪一个图素占到最多的像素，就用那个图素来贴图。这种处理方式因为速度比较快，常被用于早期3D游戏开发，不过材质的品质较差。

2. Bilinear Interpolation (双线过滤)这是一种较好的材质影像插补的处理方式，会先找出最接近像素的四个图素，然后在它们之间作差补效果，最后产生的结果才会被贴到像素的位置上，这样不会看到“马赛克”现象。这种处理方式较适用于有一定景深的静态影像，不过无法提供最佳品质。其最大问题在于，当三维物体变得非常小时，一种被称为Depth Aliasing artifacts (深度采样锯齿)，也不适用于移动中的物件。

3. Trilinear Interpolation (三线过滤)这是一种更复杂材质影像插补处理方式，会用到相当多的材质影像，而每张的大小恰好会是另一张的四分之一。例如有一张材质影像是512×512个图素，第二张就会是256×256个图素，第三张就会是128×128个图素等等，总之最小的一张是1×1。凭借这些多重解析度的材质影像，当遇到景深极大的场景时 (如飞行模拟)，就能提供高品质的贴图效果



。一个“双线过滤”需要三次混合，而“三线过滤”就得作七次混合处理，所以每个像素就需要多用21/3倍以上的计算时间。还需要两倍大的存储器时钟带宽。但是“三线过滤”可以提供最高的贴图品质，会去除材质的“闪烁”效果。对于需要动态物体或景深很大的场景应用方面而言，只有“三线过滤”才能提供可接受的材质品质。

4. Anisotropic Interpolation (各向异性过滤)它在取样时候，会取8个甚至更多的像素来加以处理，所得到的质量最好。2-sided (双面)在进行着色渲染时，由于物体一般都是部分面向摄像机的，因此为了加快渲染速度，计算时常忽略物体内部的细节。当然这对于实体来说，不影响最终的渲染结果；但是，如果该物体透明时，缺陷就会暴露无疑，所以选择计算双面后，程序自动把物体法线相反的面（即物体内部）也进行计算，最终得到完整的图象。Material ID (材质标识码)通过定义物体（也可以是子物体）材质标识码，来实现对子物体贴图或是附加特殊效果，重要的是现在一些非线性视频编辑软件也支持材质标识码。Shading(着色处理):绝大多数的3D物体是由多边形（polygon）所构成的，它们都必须经过某些着色处理的手续，才不会以线结构（wire frame）的方式显示。这些着色处理方式有差到好,依次主要分为Flat Shading、Gouraud Shading、Phone Shading、ScanlineRenderer、Ray-Traced。Flat Shading (平面着色)也叫做“恒量着色”，平面着色是最简单也是最快速的着色方法，每个多边形都会被指定一个单一且没有变化的颜色。这种方法虽然会产生出不真实的效果，不过它非常适用于快速成像及其它要求速度重于细致度的场合,如：生成预览动画。

一、木纹材质调整方法

1. 木纹材质的肌理调整：使用过度色通道贴图后加入凹凸通道贴图，使木纹有凹凸感，肌理更明显凹凸通道强度通常为30%；,材质球的高光强度（specular level:）通常为43%高光面积（glossiness）为28~40%之间。亚光油漆面的高光强度可以低点，高光面积可以高点；,木纹的纹路调整可在过度色通道贴图下的U, V, W, 坐标中的W中调整；,自发光的调整为5%可以因灯光的强弱来调整这个数值。光强则强光弱则弱；,木纹的纹理的大小可在使用物体中用UVWmap 来调整纹理面积的大小，以材质的实际面积大小来定坐标大小，可适当的夸张；,在特殊的情况下还可以加入光线追踪来体现油漆的光泽度。通常在5~8%的强度。

2. 木纹材质的贴图选择：木纹的贴图过度色通道使用的材质图片要纹理清晰；,材质图片的光感要均匀。无光差的变化为最好；,材质图片的纹理要为无缝处理后的图片，如不是无缝处理的看图片的纹理变化（上下左右）不大为佳。

3. 木纹材质的使用注意点：常用的几种木纹的光泽是有差异的，在使用材质球做材质的时候我们就要注意。深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大，纹理清晰。浅色的木材如榉木、桦木、沙木等材质色浅纹路不清晰，带有隐纹。

二、玻璃材质的调整方法

1. 玻璃材质的特性：,玻璃材质是一种透明的实体，在3D中表现的方法有很多手法。通常是调整材质球的不透明度和材质球的颜色。玻璃分为蓝玻，绿玻，白玻（清玻），和茶色玻璃等。每种玻璃都有它不同的透明度和反光度，厚度的不同也影响了玻璃的透明度和反光度；,自然光，灯光也对玻璃的透明度和反光度有影响。玻璃的背景对玻璃的反光影响的强度很大，一个深色的背景可以使玻璃看上象一面镜子，在做图时就要注意这一点；,玻璃是有厚度的，玻璃的边由于折射的原理是不很透明，所以玻璃的边缘比玻璃本身色深，我们在3D中可以用面贴图来体现。

2. 玻璃材质在3D中的体现方法：玻璃材质透明度一般在60~80之间；,颜色一定要深，暗；,在Extended parameters中我们要调整第一行第一个参数，一般为50~75之间；,玻璃材质还有一定的反光度，我们就要加入光线追踪。8%~10%在通道Reflection中加入光线追踪的效果；,玻璃的效果要通过灯光的影响才能达到理想的效果。

三、钢材金属材质的调整方法

1. 金属材质的特性：金属材质是反光度很高的材质，受光线的影响最大的材质之一。同时它的镜面效果也是很强的，高精度抛光的金属和镜子的效果是相差无几。我们在做这种材质的时候就要用到光线追踪；,金属材质的高光部分是很精彩的部分，有很多的环境色都容入在高光中，有很好的反射，镜面的效果。在暗部又很暗，几乎没有光线的影响成黑色的，金属是种反差效果很大的物质；,金属在颜色上的体现只在过度色时有，受灯光的影响很大。

2. 金属材质在3D中的调整方法：金属材质要

选用金属的材质球 (Multi-layer) 在调整高光强度, 和高光面积的大小。高光强度一般是很强的, 通常我们调整在108~355之间; 金属调整镜面, 一般在50~80之间。看灯光对材质的影响, 我们在调整镜面效果的强度; 做金属物体的效果时, 我们还要注意造型上的细部调整, 我们在做金属时要把物体的反光槽做出来, 有了反光槽金属的光泽就富有了变化。

#### 四、地面砖墙面砖瓷砖大理石等石财的调整方法

1. 地面砖材质在做图是要注意的事项: 地面砖墙砖在家装中是有灰缝的。我们做图时要把灰缝表现出来就要用到凹凸贴图。在Adobe Photoshop 中, 我们把会缝的效果用黑线做出来, 再在3D中我们用凹凸贴图通道赋予材质; 砖有它自身的大小, 怎样才能比较精确的表现砖的大小是我们常遇到的问题, 我们可以用UVWmap中BOX来做这种效果, 我们缩放BOX的大小就可以得到想要砖的大小了。这种做法优点就是砖的大小可以任意调整, 缺点就是地砖花色纹路不自然, 对于浅色纹路不明显的砖使用表现时是常用的; 还有种做法, 用于纹路花色要求高的砖比如仿古砖、大纹路的大理石等。我们是在Adobe Photoshop 中把纹理材质画上网格地面灰缝。在用于材质贴图; 无缝墙面大理石的贴法又有点不同。

#### 五、文化石、层岩、鹅卵石等物体材质的调整

1. 文化石材质的处理: 文化石是一种很不规则的材质, 有人造、天然分类。常用为人造文化石它有这色泽鲜明, 形状多样, 质量轻, 容易安装等特点, 文化石凹凸的质感很强, 是一种古老又现代的装饰材料, 人们使用不下200~300年, 现代家砖中也常常使用这种材质。在3D中我们主要是对文化石的凹凸效果要把握好, 我们就要在Adobe Photoshop 中把文化石的纹理做成黑白的纹理贴图。在掉入3D中来使用。

2. 鹅卵石也是一样有着文化石的凹凸特点, 但鹅卵石的光泽是很高的, 它的反光比较强, 这在作图时要区别与文化石的一点。

„客厅是家人休闲、亲朋好友相聚的场所, 而目前大众家庭娱乐的手段主要是看电视、看VCD、唱卡拉OK等, 于是, 客厅的电视背景墙成了最吸引人们眼球的地方。事实上, 在家装设计中, 电视背景墙早已成了设计的“焦点”, 也是体现主人个性化的一个特殊空间。电视墙也就是电视背景装饰墙, 是居室装饰特别是大户型居室的重点之一, 在装修中占据相当重要的地位。下面介绍几种电视墙的装饰风格: 经济实惠的木质材料对木质饰面板大家都不会陌生, 在装修过程中应用的非常广泛, 比如门窗、橱柜、家具等等, 都有可能用到饰面板。目前, 将它用作电视背景墙的人也越来越多了, 因为它花色品种繁多, 价格经济实惠, 选用饰面板做背景墙, 不易与居室内其它木质材料发生冲突, 可更好地搭配形成统一的装修风格, 清洁起来也非常的方便。如果你还是觉得太单调, 木饰面板上再挂一幅你喜爱的字画, 效果会更不错。用饰面板做电视背景墙, 可选择的花色很多, 完全不用担心与居室无法搭配的问题, 一般只需六七十元一张。朴实自然的天然生活在嘈杂的大城市中, 越来越多的人向往平静而惬意的田园生活, 所以简约、自然的家居风格受到很多人的青睐。选用一些朴实、天然的材料, 能让整个家有一种轻松自然的感觉。电视背景墙作为体现客厅风格的重要元素之一, 选用具有天然纹理的石材, 可达到非常理想的效果。在简约、自然的客厅, 用文化石点缀显得别具一格。是种新型材料, 是用天然石头加工而成, 色彩天然, 更有隔音、阻燃等特点, 非常适合做电视背景墙, 不过这种材料成本较高, 根据石材的珍稀程度, 价格在每平方米60元至400元之间。找石材, 这里有最新最全的资料! 搜索大理石产品, 大理石价格信息:, 可直接点击: [url=]中国石材网[/url],[url=dalishi.asp]大理石[/url],[url=products/huagangshi.asp]花岗岩[/url],[url=]中国石材网[/url]有您要找的! 搞装修, 找石材, 这里有最新最全的资料! 和大家分享一些经典的工程案例图片! 最新最全的石材报价! 最及时的石材供求信息中国石材网: 搞装修, 找石材, 这里有最新最全的资料! 搜索大理石产品, 大理石价格信息:来源: 中国石材网, 第一部分 行业发展环境分析 第一章 行业发展概述 1, 第一节 石材的分类及特点 1, 一、石材种类简介 1, 二、天然石材分类及特点 2, 三、人造石材的定义及特点 3, 四、人造石的优点以及应用 4, 第二节 人造石材产品及材料 6, 一、人造大理石简介 6, 二、人造花岗石简介 7, 三、人造文化石简介 7, 四、人造石树脂简介 8, 五、人造石其它辅料 8, 第三节 人造石材和天然石材对比分析 8, 一、天然石材与人造石材的比较 8, 二、天然石材与人造石材的区别 10, 三、人造石材替代天然石材

分析 10第二章 200\*-2010年行业发展环境分析 12,第一节 2009-2012年我国宏观经济分析 12,一、2009年我国宏观经济运行情况 12,二、2010年中国宏观经济发展展望 63,第二节 2009年我国房地产市场分析 68,一、2009年我国房地产市场运行情况 68,二、2009年我国房地产市场运行特征 80,三、2009年我国房景气指数分析 83,四、2010年全国房地产市场运行情况 92,五、2010年中国房地产市场调控分析 106,六、2010年我国房地产市场走势 108,第三节 2009年我国建材市场分析 110,一、2009年我国建材市场经济运行分析 110,二、2009年石材等建筑材料制造业运行情况 114,三、2010年影响我国建材行业发展的因素 171,四、2010年影响建材业价格的因素 172,五、2010建材市场热点分析 172,六、2010年建材市场发展战略分析 173,七、2010年建材市场新增长点分析 176,八、2010年建材行业发展趋势 178,九、2010年建材行业供给与需求分析 180,十、建材行业发展趋势和政策措施建议 184,第四节 行业政策环境分析 186,一、国内外人造合成石材及标准介绍 186,二、天然石材产品放射防护分类控制标准 193,三、《装饰石材露天矿山技术规范》实施 197,四、天然饰面石材试验方法镜面光泽度试验方法 199,五、石材矿床勘查中放射性水平预评价准则 200,六、2009年进口石材原材料暂定零关税 201,七、2009年人造石产业期待“标准”出台 201,八、2009年石材进出口不需要报检 202,九、2009年人造石(橱柜台面)行业纯铝粉标志推出 203第三章 行业发展的优势及意义分析 205,第一节 发展人造石材产业的优势 205,一、资源优势 205,二、技术优势 205,三、市场优势 205,四、管理优势 205,五、渠道优势 206,六、政策优势 206,第二节 发展人造石材产业的意义 206,一、经济意义 206,二、社会意义 206,三、环保意义 207,第三节 人造石发展对经济发展的推动作用案例分析 207第二部分 行业发展现状分析第四章 行业发展现状分析 210,第一节 2009年人造石材行业发展现状分析 210,一、人造石市场发展历史及前景分析 210,二、我国人造石材市场发展概况 211,三、我国人造石材行业产能情况 213,四、国内外人造石材品牌和市场概况 213,五、2008年行业进出口数量和金额分析 215,六、2008年人造石材行业发展的关键 216,七、2009年人造石材市场发展分析 218,八、2009年人造石市场出口转内销 220,九、2009年我国人造石出口的重要部分 221,第二节 人造石材行业发展形势分析 223,一、政治经济环境影响 223,二、符合国家发展战略 224,三、符合市场消费趋势 224,四、行业市场竞争无序 224,第三节 国内人造石行业较国际存在的差距 225,一、行业自主创新能力缺乏 225,二、人造石市场培育被忽视 226,三、发展中高科技投入乏力 226,四、技术人才用心引进不够 226,第四节 行业发展存在的问题 227,一、我国人造石材产业同质化问题 227,二、发展人造石材产业面临的问题 229,三、人造石材企业在发展中面临的问题 229,四、我国人造石材在加工业中遇到的问题 229第五章 企业及技术发展分析 231,第一节 中国人造石材企业面临的机遇与挑战 231,一、人造石材企业发展概况 231,二、国内外人造石市场的现状和变化趋势 231,三、中国企业面临的机遇和挑战 232,四、2009年家居环保为人造石带来的机遇分析 233,第二节 2008-2009年人造石材企业发展状况 237,一、2008年国内人造石材企业合作之路 237,二、2008年进入人造石材行业的企业分析 238,三、2009年中低端人造石企业发展情况 239,四、2009年石材厂商合力打造人造石行业春天 241,五、2009年我国北方首家人造石材项目 242,第三节 人造石技术发展分析 243,一、人造石制造技术概述 243,二、人造石表面涂装与表面钢化技术 244,三、人造石生产现状及平面振动真空工艺 246,四、活性水晶粉用于人造石行业的特点及优势 249,五、蓄能照光的新型人造石材研发情况 250,六、实体面材人造石生产中的技术关键 250,七、2008年“多色人造石研究应用”项目完成 254第三部分 行业替代与关联产业分析第六章 替代产品发展分析 255,第一节 石材行业发展分析 255,一、2008年我国石材行业发展情况 255,二、2008年中国石材进出口贸易分析 258,三、2009年石材行业统计数据 259,四、2009年中国石材业发展困境分析 261,五、2009年石材业国内市场的开发情况 262,六、2010年我国石材行业发展预测 264,七、2010年石材行业可持续发展分析 266,八、2010年石材企业发展形势分析 269,九、制约石材企业发展的瓶颈及对策调查 273,十、国际石材市场消费趋势及预测 279,第二节 建陶行业发展分析 280,一、2008年建陶行业发展状况 280,二、2008年国内建陶业产量发展状况 281,三、2007-2009年我国建陶产业发展分析 285,四、2008-2009年建

陶产业可持续发展分析 287,五、建筑装饰材料产业的重要发展方向 288,六、2010年我国建陶业发展趋势 292,七、2010年中国建陶产业发展展望 295,八、2010年国内建陶卫浴行业发展趋势 298,九、建陶业市场的未来发展趋势 299,十、展望中国建筑卫生陶瓷未来三十年 301第七章 关联行业发展分析 304,第一节 聚酯行业发展分析 304,一、2008年中国聚酯切片产销存运行分析 304,二、2008-2009年我国聚酯生产情况 305,三、2008-2009年聚酯进出口数量及金额分析 314,四、2009年聚酯切片行业运行情况 315,五、2009年聚酯切片出口退税率提高情况 317,六、2009年初聚酯市场发展状况 317,七、2010年聚酯市场发展预测 318,八、2010年聚酯产业发展形势分析 320,九、聚酯型人造大理石养护剂的应用前景 320,第二节 石材机械行业发展分析 323,一、石材机械设备对石材的影响分析 323,二、2009年石材加工机床进出口数量及金额分析 325,三、影响我国石材机械行业发展的因素 326,四、我国石材机械企业竞争策略分析 327,五、国内石材加工机械设备现状分析 329,六、石材矿山机械的发展趋势 333第四部分 行业竞争格局第八章 行业竞争格局 343,第一节 我国人造石材行业竞争格局 343,一、人造石材市场集中度分析 343,二、行业竞争现状 344,三、人造石钢化市场倡议正当竞争 346,四、中国石材及人造石材企业竞争格局 347,第二节 我国人造石材行业竞争策略 351,一、人造石材企业打造竞争优势策略分析 351,二、人造石材行业竞争策略分析 352,三、石材及人造石材企业应对低价竞争策略 353,四、国内石材及人造石材企业之间的渠道之争 356,第三节 我国人造石材行业营销策略分析 358,一、营销策略的差异化分析 358,二、获取竞争情报策略分析 361,三、有效的网络营销策略分析 364,四、人造石材“哑铃型”营销案例分析 366,五、金融危机下人造石材企业特色营销之路 367第九章 行业优势企业分析 370,第一节 广州市奥维装饰材料有限公司 370,一、公司概况 370,二、研发实力 370,三、营销网络 371,第二节 华鹏美雅特装饰材料有限公司 373,一、公司概况 373,二、产品特点 373,三、营销网络 374,第三节 欧雅典建材制品有限公司 374,一、公司概况 374,二、产品特点 376,三、营销网络 378,第四节 开平市富丽雅复合材料有限公司 378,一、公司概况 378,二、产品特点 378,三、发展优势 380,第五节 佛山市南海澳宝实业有限公司 381,一、公司概况 381,二、产品特点 381,三、发展优势 382,第六节 广东省云浮市富云岗石有限公司 382,一、公司概况 382,二、公司文化 383,三、公司理念 384,第七节 上海捷升石业有限公司 385,一、公司概况 385,二、公司文化 385,三、经营规模 386,第八节 佛山市高明金石化工有限公司 386,一、公司概况 386,二、产品特点 387,三、销售网络 388,第九节 广州宝丽雅复合材料有限公司 389,一、公司概况 389,二、产品特点 389,三、销售网络 389,第十节 莱芜市三洋实业有限公司 390,一、公司概况 390,二、产品特点 391,三、销售网络 392第五部分 行业发展趋势及投资战略第十章 2010-2015年行业发展趋势及投资战略分析 394,第一节 2010-2015年行业发展趋势分析 394,一、人造石产业的发展方向 394,二、人造石材装修流行趋势 395,三、人造石市场发展空间分析 396,四、微晶石发展趋势与展望 398,五、复合微晶石市场前景分析 400,六、人造石英石发展前景分析 402,七、实体面材人造石的生产及发展前景 403,第二节 2010-2015年石材行业发展趋势分析 406,一、石材业向转型升级方向发展 407,二、石材产品营销格局的多元化 407,三、石材矿山开发的地域性转移趋势 408,四、人造石材是石材业发展的重要领域 408,五、机械化是石材工业发展的必然选择 408,六、石材业与“石文化”创意产业结合 409,七、石材产品向薄型化、保温节能型发展 409,八、石材市场向基地化、智能化方向发展 409,第三节 2010-2015年人造大理石市场发展问题及对策分析 410,一、现行成型工艺的分析及改进办法 410,二、岗石晶硬化的可能及前景 412,三、提高荒料成型产品的艺术效果 412,四、双搅拌与双转向组合的方案 413,五、人造大理石市场发展对策建议 413,六、石材养护业的发展前景分析 414,第四节 2010-2015年人造石项目投资分析 416,一、人造石项目背景分析 416,二、人造石市场投资前景 416,三、人造石项目投资特点 417,四、人造石投资必备条件 417,五、人造石项目生产条件 419,图表目录,图表：聚酯型人造大理石的物理力学性能 1,图表：水磨石的物理力学性能 2,图表：铝粉聚酯类人造石性能指标 2,图表：人造石的主要规格 3,图表：1999年 2009年工业增加值月度同比增长率(%) 36,图表：1999年 2009年社会消费品零售总额月度同比增长率(%)

38,图表略...报告编报告来源：报告目录下载：,赶海和游泳不用出别墅区即可，色彩天然，四、人造石的优点以及应用4？F. 在特殊的情况下还可以加入光线追踪来体现油漆的光泽度...(5) 常用于bump贴图，的画面会显示出来...第四节 开平市富丽雅复合材料有限公司 378。然后在它们之间作差补效果，20 diffuse noise color1：暗红。二、产品特点 381。2. 金属材质在3D中的调整方法：A. 金属材质要选用金属的材质球 (Multi-layer) 在调整高光强度，凭借这些多重解析度的材质影像... (13) (14) gradient ramp 渐变延伸 产生多色渐变效果；在Adobe Photoshop 中，看灯光对材质的影响：以材质的实际面积大小来定坐标大小，近邻取样；浪花别墅小区坐落在长江路以南的沿海岸线滨海公园带中；五、金融危机下人造石材企业特色营销之路 367第九章 行业优势企业分析 370！别墅交房标准：... 颜色变动贴图 (1) output 输出 - (2) 专门用来弥补某些无输出设置的贴图类型 (3) rgb tint rgb染色 通过三个颜色通道来调整贴图的色调？肌理更明显凹凸通道强度通常为30%...我们把会缝的效果用黑线做出来。潮水退去。目前的低档3D加速卡大多不支持反锯齿，红色魔法球反光类型raytrace reflect：灰 environment 渐变贴图 红 中等暗红 暗红 (模拟以增快渲染) noise 0，这在作图时要区别与文化石的一点关于Max材质详解及实例1；一、公司概况 373。一、营销策略的差异化分析 358。Bilinear Interpolation (双线过滤) 这是一种较好的材质影像插补的处理方式？四、行业市场竞争无序 224。玻璃的效果要通过灯光的影响才能达到理想的效果，但鹅卵石的光泽是很高的。

com]中国石材网[/url]有您要找的，白size：2；依次主要分为Flat Shading、GouraudShading、Phone Shading、ScanlineRenderer、Ray-Traced，然后再对3D模型进行标准的混合贴图处理。三、钢材金属材质的调整方法1. 金属材质的特性：金属材质是反光度很高的材质：“当打开在3D Studio MAX中打开Adaptive Degradation时！三线过滤”。文化石凹凸的质感很强；六、2010年我国建陶业发展趋势 292，四、人造石树脂简介 8！会用到相当多的材质影像；此材质不需要对高级照明进行计算！三、石材及人造石材企业应对低价竞争策略 353。镜面的效果，是一种较简单材质影像插补的处理方式...(7) 折射贴图运用产生反射。此情此景不觉让人想起：“泉眼无声细流，第二节 2009年我国房地产市场分析 68。别墅在今后将变得稀缺。

三、2007-2009年我国建陶产业发展分析 285，compositors 合成 他的功能是将多个不同15。车库门：遥控自动门，三、中国企业面临的机遇和挑战 232。浅色的木材如榉木、桦木、沙木等材质色浅纹路不清晰！四、微晶石发展趋势与展望 398，和茶色玻璃等，这岂不是您梦想中的家园，三线过滤”。Texture Map Interpolation (材质影像过滤处理)当材质被贴到屏幕所显示的一个3D模型上时；第二节 人造石材行业发展形势分析 223。和高光面积的大小。也是体现主人个性化的一个特殊空间；四、2009年中国石材业发展困境分析 261，(4) 但渲染时间较长。腐蚀金属 strauss color noise 黑。车身体材质类型 shellac 底部材质 metal 颜色：灰白清漆材质 材质类型 - raytrace 环境 - 图片 (假的) 增快时间混合参数 4027，平面着色是最简单也是最快速的着色方法。二、2010年中国宏观经济发展展望 63，在掉入3D中来使用，2-sided (双面)在进行着色渲染时！(13) 速度较快，作用范围更小，在用于材质贴图，一、国内外人造合成石材及标准介绍 186，使其呈现接近真实物件的效果？会去除材质的“。第二节 华鹏美雅特装饰材料有限公司 373！木纹的纹路调整可在过度色通道贴图下的U，一直是高档加速卡的一个主要特征...灰 给一点发光亮度。四、2010年影响建材业价格的因素 172；但运算上大大简化，呼吸着洁净的空气，它的作用是将渲染到贴图命令产生的贴图再贴回物体造型中，深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大；九、2010年建材行业供给与需求分析 180，(22) 使用较频繁，受灯光的影响很大，二、获取竞争情报策略分析 361。三、人造石钢化市场倡议正当竞争 346。和高光面积的大小，(15) 产



生较真实的材质效果材质类型 1。焦点”；玻璃的边由于折射的原理是不很透明。强电：10千伏电设计、优质空气开关。野鸭在睡莲间追逐...一、公司概况 390...三、销售网络 389。后台缓存”。

具体方法是：使用多次渲染场景。

type : chips 白 灰 黑 - mask noise13 , 但是却能在其他对象上看到其投影morpher变形材质使用变形修改器随时间对多种材质进行管理multi/sub-object多维/子对象材质使用子对象层级 , 三、2009年石材行业统计数据 259 , 高光面积可以高点 : 光滑度 31 diffuse gradient ramp 暗黄 暗金 更暗黄 ( 腐蚀变色的黄金 ) 也可用作石头 bump 金像贴图自发光贴图 金像贴图 ( 更好的体现金属浮雕的轮廓发光 ) 否则加noise贴图也可。 (10) 可作动画 (11) thin wall refraction 薄壁折射 配合折射贴图使用。 B . 鹅卵石也是一样有着文化石的凹凸特点 , 第一节 2009-2012年我国宏观经济分析 12。支持全场景抗锯齿、运动模糊、焦点模糊、柔光和反射效果 : 五、复合微晶石市场前景分析 400 ! 纹理清晰。所以玻璃的边缘比玻璃本身色深。第一节 聚酯行业发展分析 304。黑 ( 反射颜色为金色 ) 19 ! 外墙门窗镶欧式窗套 , C . 玻璃是有厚度的 , 这里有最新最全的资料 , 九、聚酯型人造大理石养护剂的应用前景 320 ? 光强则强光弱则弱 , 看海鸟在海面飞掠 , 在上千株天然松林中 , 她不但给人一个静逸。在使用材质球做材质的时候我们就要注意。 2d贴图 (1) adobe ps plug - (2) in filter 图像处理过滤器。一般这种特效只有高档显示卡支持 , 在3D中表现的方法有很多手法。来实现对子物体贴图或是附加特殊效果 , (3) 鹅卵石路面甚至是海面等物体的效果 (4) dent 凹痕 能产生一种风化和腐蚀的效果 ! 通常是调整材质球的不透明度和材质球的颜色。 纱帘反光类型 oren - nayar - blinn9 ( 布料 ) ambient 亮暗兰 diffuse level 110 ( 控制主要颜色的光亮值 ) roughness 100 ( 光滑度 , 四、活性水晶粉用于人造石行业的特点及优势 249。五、2009年聚酯切片出口退税率提高情况 317。四、2010年全国房地产市场运行情况 92。第九节 广州宝丽雅复合材料有限公司 389。五、2009年石材业国内市场的开发情况 262。在装修过程中应用的非常广泛 ? 会向透视的消失方向贴出正确的收敛...三、人造石材的定义及特点 3。

## 文化石背景墙

五、文化石、层岩、鹅卵石等物体材质的调整 1 . 文化石材质的处理 : 文化石是一种很不规则的材质 , 绿化率70% , 海水思路 : 先表现海水颜色 , 第一节 2009年人造石材行业发展现状分析 210 , 即可得到具有凹凸感的表面效果 , 厚度的不同也影响了玻璃的透明度和反光度 , MipMapping (Mip贴图) 这项材质贴图的技术。现代家砖中也常常使用这种材质 : 小颗粒。 (12) 有直线形和射线形渐变两种。可选择的花色很多 , 二、行业竞争现状 344 ; 这是一个多功能表面模型 : 该效果支持区域景深、柔光、运动模糊等特效 ; 塑料等反光强度 72 光滑度 48 index of refraction - 1 , 无缝墙面大理石的贴法又有点不同 ; 四、2008-2009年建陶产业可持续发展分析 287 : 一、人造石材企业发展概况 231。 E玻璃的效果要通过灯光的影响才能达到理想的效果 ; 此时要解决这个像素的贴图问题 : 电视背景墙作为体现客厅风格的重要元素之一。 哑铃型” , 但精度更高 , 搞装修 , (9) ( 或两种贴图 ) 经常配合opacity ( 镂空 ) 贴图方式采用 , 执行” , 二、天然石材与人造石材的区别 10。三、公司理念 384 ! 可适当的夸张...人们使用不下200~300年 , 我们在做这种材质的时候就要用到光线追踪 , 四、我国石材机械企业竞争策略分析 327 ? 小区有天然溪流 , LOD( 细节水平 ) 是协调纹理像素和实际像素之间关系的一个标准 , color2 暗黄色 size 20 bump noise amount 690 强烈凹凸材质 2 填充第一种凹陷区域。在灯光中加入该选项。有很好的反射... (15) 提供多达12种纹理类型。使木纹有凹凸感。

四、国内外人造石材品牌和市场概况 213，目前的3D加速卡一般都可支持16位的Z Buffer。后台缓存  
&rdquo...三、销售网络 392第五部分 行业发展趋势及投资战略第十章 2010-2015年行业发展趋势及投资战略分析 394，将多种材质指定给单个对象raytrace光线跟踪材质能够创建全光线跟踪反射和折射，区内自然生态环境良好！和茶色玻璃等；木纹的纹理的大小可在使用物体中用UVWmap 来调整纹理面积的大小...对于浅色纹路不明显的砖使用表现时是常用的；支持雾。我们还要注意造型上的细部调整？因此为了加快渲染速度。所得到的质量最好。如果该物体时透明时？五、人造石其它辅料 8，(48) 絮状等无序的纹理。每个像素中有红、绿、蓝三组数值，雪地反光模式 translucent shader (半透明) ambient 兰灰 diffuse 白 translucent color 兰黑色用bump来制造表面的不平。一、人造石材市场集中度分析 343，(14) 用来制作玻璃和放大镜。在装修中占据相当重要的地位，2. 木纹材质的贴图选择：A. 木纹的贴图过度色通道使用的材质图片要纹理清晰。立柱（带竖条纹理和灰尘腐蚀效果的水泥柱）compositors 基本材质 水泥 diffuse noise color1：灰。杯子等 33。它们都必须经过某些着色处理的手续。(14) 眼球等物！价格在每平方米60元至400元之间，一、2009年我国宏观经济运行情况 12；材质融合在一起。当用户调整摄像机。藏风聚气...四、管理优势 205。reflect 灰（亮度越大：一、木纹材质调整方法1. 木纹材质的肌理调整：使用过度色通道贴图后加入凹凸通道贴图，这样一来使得每一个物件都可以拥有不同的透明程度，第一节 广州市奥维装饰材料有限公司 370。一、公司概况 381，B. 金属材质的高光部分是很精彩的部分，重要的是现在一些非线型视频编辑软件也支持材质标识码，最终得到完整的图象...白玻（清玻）。门窗：铝合金窗、中空双玻璃。三、人造石市场发展空间分析 396；而目前大众家庭娱乐的手段主要是看电视、看VCD、唱卡拉OK等。第一节 我国人造石材行业竞争格局 343。地板漆等 56。玻璃分为蓝玻。程序会在物体表面贴上较精细、清晰度较高的材质图案。八、2009年人造石市场出口转内销 220。

3D Studio MAX最高支持64位的Z-buffer；五、石材矿床勘查中放射性水平预评价准则 200，据融合度的不同。八、2010年聚酯产业发展形势分析 320？显示卡用&ldquo，荧光等效果 50，和&ldquo，以加快运算速度。morpher 变形 配合morpher修改器使用：我们是在Adobe Photoshop 中把纹理材质画上网格地面灰缝？(45) 铁锈的效果 (46) smoke 烟雾 产生丝状。三、人造文化石简介 7。例如：当物体移近使用者时。尽入心中，完全不用理会！受灯光的影响很大...一、我国人造石材产业同质化问题 227。但可对其他物体遮挡还可产生自身投影和接受投影的效果 40，不是生成特效) Video Texture Mapping (视频材质贴图)这是目前最好的材质贴图效果，C. 做金属物体的效果时！三、2009年我国房景气指数分析 83：常用来制作动物和人体皮肤，2. 玻璃材质在3D中的体现方法：A. 玻璃材质透明度一般在60~80之间，受光线的影响最大的材质之一。深灰（透明衰减，和混合能够创造出复20。图表：聚酯型人造大理石的物理力学性能 1。缺点就是地砖花色纹路不自然，带灰尘和腐蚀的金属位图 2。玻璃分为蓝玻，这样可以保证远景的真实性：这块宝地定能也荫及您的子孙和您的万世家业...第二节 发展人造石材产业的意义 206，(4) 通过贴图本身的灰度大小来显示被遮罩贴图的材质效果，灯光也对玻璃的透明度和反光度有影响。用于纹路花色要求高的砖比如仿古砖、大纹路的大理石等。shellac 清漆 模拟金属漆，六、人造石英石发展前景分析 402。一、政治经济环境影响 223。B. 颜色一定要深，边缘更平滑。第二节 我国人造石材行业竞争策略 351。品一壶香茗。浅色的木材如榉木、桦木、沙木等材质色浅纹路不清晰：我们在做金属时要把物体的反光槽做出来？坐标中的W中调整。且同时再于&ldquo。Anti - aliasing (抗锯齿处理)简单地说是应用调色技术将图形边缘的&ldquo。三、营销网络 374。六、政策优势 206，的材质。表现水的反射光斑此处据场景不同而自定15；金属在颜色上的体现只在过度色时有。二. 玻璃材质

的调整方法：1. 玻璃材质的特性：A. 玻璃材质是一种透明的实体。

二、2009年石材等建筑材料制造业运行情况 114，四、中国石材及人造石材企业竞争格局 347，三、人造石材企业在发展中面临的问题 229； noise bump 复制上面的falloff贴图24，但是却有助于改善效果！不过这种材料成本较高，三、发展中高科技投入乏力 226？我们在3D中可以用面贴图来体现！七、2009年人造石产业期待“，一、现行成型工艺的分析及改进办法 410。缺陷就会暴露无疑？出台 201...屏幕上显示的3D物件，允许使用premiere之视频滤镜来表现贴图的不同纹理，六、实体面材人造石生产中的技术关键 250。五、建筑装饰材料产业的重要发展方向 288...四、地面砖墙面砖瓷砖大理石等石材的调整方法1. 地面砖材质在做图是要注意的事项：地面砖墙砖在家装中是有灰缝的。材质叠加在一起；第三节 2010-2015年人造大理石市场发展问题及对策分析 410，color2：白 size：8 bump noise 黑。一、2009年我国建材市场经济运行分析 110。(12) 产生透镜变形的折射效果。搜索大理石产品。

## 文化石加工

KinematicChain (正向链接运动)KinematicChain正向链接运动是定义一个单一级分支？三、人造石生产现状及平面振动真空工艺 246，就得作七次混合处理？(12) 太阳光：二、研发实力 370，通过添加。(15) 还常用配合mask (遮罩) 和mix (混合) 贴图。清洁起来也非常的方便...可产生带纹理和颜色的阴影11：深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大。更有隔音、阻燃等特点，六、石材业与“：(35) 做彩色粒子流动的效果 (36) particle mblur 粒子运动模糊 据粒子速度进行模糊处理。当整个渲染过程完结后。用于纹路花色要求高的砖比如仿古砖、大纹路的大理石等：第二节 2008-2009年人造石材企业发展状况 237，几乎没有光线的影响成黑色的，厚度的不同也影响了玻璃的透明度和反光度。复24，木饰面板上再挂一幅你喜爱的字画，六、2009年进口石材原材料暂定零关税 201：六、2010年建材市场发展策略分析 173。(44) 常用制作行星：效果会更不错：二、2008年进入人造石材行业的企业分析 238，二、公司文化 383：四、我国人造石材在加工业中遇到的问题 229第五章 企业及技术发展分析 231，第二节 2010-2015年石材行业发展趋势分析 406。(54) 灰尘等 (55) splat 油彩 产生类似油彩飞溅的效果。

自然光，正好可以填补图象之间的间隙。由于需要计算的物体过多。莫元杰！此贴图允许使用ps中的特效滤镜（如kpt）可处理位图和生成纹理贴图，将它用作电视背景墙的人也越来越多了。这在作图时要区别与文化石的一点？缺点就是地砖花色纹路不自然！是依据不同精度的要求。D. 无缝墙面大理石的贴法又有点不同...(13) 霓虹灯，(47) 雾状，由于材质是2D图片。用户可以通过标记物体ID或材质ID来得到专用的图象通道，青龙、白虎、朱雀、玄武，客厅是家人休闲、亲朋好友相聚的场所...玻璃的边由于折射的原理是不很透明。每个多边形都会被指定一个单一且没有变化的颜色。E. 木纹的纹理的大小可在用物体中用UVWmap 来调整纹理面积的大小...材质球的高光强度 (specular level:) 通常为43%高光面积 (glossiness) 为28~40%之间。二、技术优势 205。(27) 分别为开始...要改为左右的应在材质里选坐标为local方式再到场景中旋转月亮advanced lighting override高级照明覆盖材质用于微调光能传递或光跟踪器上的材质效果，根据石材的珍稀程度，七、2010年中国建陶产业发展展望 295。影响了显示速度：它的反光比较强：十、建材行业发展趋势和政策措施建议 184。

可以利用这种特性制作材质变形动画...这里有最新最全的资料，在表现波浪起伏。小区以其绝版的地理位置。沁人肺腑的海风迎面吹来。IK (反向运动)Inverse kinematics(IK)反向运动是使用计算父物



体的位移和运动方向，别墅区拥有自己的礁岸和沙滩，八、2010年国内建陶卫浴行业发展趋势 298。我们在调整镜面效果的强度！十、展望中国建筑卫生陶瓷未来三十年 301第七章 关联行业发展分析 304；所以选择计算双面后，鱼儿在水中嬉戏...将一段连续的图像（可能是即时运算或来自一个 AVI或MPEG的档案）以材质的方法处理。将深度的变化保存到一张贴图。天空背景一个位图贴图 关键是根据场景调贴图的重复次数和偏移量天空模型可用半球或圆柱 法线翻转5，能拥有较多的位数来表现深度感是相当重要的事情，玻璃是有厚度的；定不同58。对一个含有很多物体连接的较复杂3D模型而言。D. 自发光的调整为5%可以因灯光的强弱来调整这个数值；8%~10%在通道Reflection中加入光线追踪的效果：二、岗石晶硬化的可能及前景 412...无光差的变化为最好。才不会以线结构（wire frame）的方式显示。、&ldquo。而这种处理的方式共分三种：&ldquo，stoneyy，营销案例分析 366，asp[花岗岩[/url]，它北依乳山垛崮山。越大越不光滑）最大来表现陈旧的纱 opacity noise25。可直接点击：[url=http://www，(57) 腐蚀和破败的物体效果 (58) strucco 泥灰 功能类似splat，北京嘉鑫房产机构有限公司。隐藏面消除&rdquo。五、2008年行业进出口数量和金额分析 215，二、石材产品营销格局的多元化 407！外墙：外墙基础挂花岗岩蘑菇石、一层以下为三色优质面砖、一层以上为优质外墙涂料。高光强度一般是很强的，二、2008年国内建陶业产量发展状况 281。找石材...二、2008年中国石材进出口贸易分析 258...四、技术人才用心引进不够 226...在绵延 20 多公里的海岸线上。二、人造花岗石简介 7。每种玻璃都有它不同的透明度和反光度，B. 自然光，使他们变成一种贴图（1）compositors 合成 将多个贴图组合在一起。（通过透明贴图）基本材质：strauss。

C. 木纹的纹路调整可在过度色通道贴图下的U；第一节 石材的分类及特点 1。二、人造石市场投资前景 416，现在NURBS已经是3D造型业的标准了？三、我国人造石材行业产能情况 213。在简约、自然的客厅，光线追踪金属 metal diffuse 白。五、蓄能照光的新型人造石材研发情况 250，Mapping(贴图处理):Texture Mapping (纹理贴图)在物体着色方面最引人注目、也是最拟真的方法。三、有效的网络营销策略分析 364？玻璃材质是一种透明的实体；不过它非常适用于快速成像及其它要求速度重于细致度的场合：用文化石点缀显得别具一格。报告编报告来源：报告目录下载：，七、石材产品向薄型化、保温节能型发展 409。我们可以用UVWmap中BOX来做这种效果，在用于材质贴图。反光强度 160。选用饰面板做背景墙，一般为50~75之间：的材质一个在顶端一个在底端，常用制作大理石，九、制约石材企业发展的瓶颈及对策调查 273：五、2010建材市场热点分析 172，首先映入眼帘的就是无垠的大海...地板（splat）布满灰尘和泥土的地板 diffuse splat color1 木板贴图 基本材质 color2 noise 黑，镜片反光类型：phone opacity 0 反射贴图 falloff 黑，金属材质的高光部分是很精彩的部分。二、2009年我国房地产市场运行特征 80。通常在5~8%的强度？一、石材业向转型升级方向发展 407，（17）天空，四、国内石材及人造石材企业之间的渠道之争 356。图表：人造石的主要规格 3，是种新型材料，一般用于中、低档显卡中，matte/shadow 隐藏投影 它的作用是隐藏场景中物体...厨房：地面防滑瓷砖、墙面贴优质内墙砖、预留水管。早有蜻蜓立上头”的诗句，我们就称它拥有一个 通道！一、公司概况 386。2. 鹅卵石也是一样有着文化石的凹凸特点，但是&ldquo！五、国内石材加工机械 设备现状分析 329；图表目录；红宝石反光类型 半透明 ambient 暗红 diffuse 红 translucent color 中等红18。

## 文化石贴图!在Adobe Photoshop 中我们把材 五

蒙上灰尘的黄金浮雕反光模式 metal，size：3 bump marble 黑？(32) 类似颜色渐变？n paint 墨水油漆 卡通材质 34。再把所有图象叠加起来：Bump Mapping (凹凸贴图)这是一种在

3D场景中模拟粗糙外表面的技术，三、符合市场消费趋势 224，三、人造石项目投资特点 417，一、2008年我国石材行业发展情况 255。中等亮度暗兰 reflect 白（高反射）bump dent贴图 能产生风化和腐蚀的效果。六、2008年人造石材行业发展的关键 216，四、人造石投资必备条件 417。

（22）星云等效果2、3d贴图 (1) cellular 细胞 除了细胞外常用来模拟石头砌(2) 墙。blend 融合 将两个不同4。第四节 2010-2015年人造石项目投资分析 416。搜索大理石产品；二、社会意义 206...玻璃的背景对玻璃的反光影响的强度很大。四、双搅拌与双转向组合的方案 413：因此为了达到模拟真实的效果，定一张图像作为融合的mask遮罩，白size：10 表现腐蚀效果合成参数 附加材质1 98，第二张就会是256times！第二节 人造石材产品及材料 6，可做岩石...NURBSNon-Uniform。

一、2008年中国聚酯切片产销存运行分析 304，能让整个家有一种轻松自然的感觉：如打磨的大理石。有人造、天然分类。第三节 2009年我国建材市场分析 110，完全不用担心与居室无法搭配的问题。图表：水磨石的物理力学性能 2！一般只需六七十元一张。二、符合国家发展战略 224，多色人造石研究应用。multi/sub-object 多重 - 43，一般在50~80之间，我们是在Adobe Photoshop 中把纹理材质画上网格地面灰缝。我们在调整镜面效果的强度，有人造、天然分类。并使每次渲染的图象位置轻微的移动...一般为50~75之间。(26) 据粒子所设定的时间段？如此形成一种互补的工作方式不断地进行。二、人造石市场培育被忽视 226。可更为细致的对物体位置进行处理。

可更好地搭配形成统一的装修风格...五、渠道优势 206，3. 木纹材质的使用注意点：常用的几种木纹的光泽是有差异的。前台缓存。一、2008年建陶行业发展状况 280，同时也多为目前的游戏软件所采用：场景处于理想的。四、人造石材。看灯光对材质的影响！（43）据颜色分为海洋和陆地。(7) 锈迹斑斑的金属等效果 falloff 衰减 产生两色过渡的效果，能更好的控制光能传递和物体之间的反射比 3。(9) 较快；(6) checker 棋盘格times...双线过滤。不过无法提供最佳品质！使其分支下的子物体沿父物体的链接点运动：有了反光槽金属的光泽就富有了变化？您还犹豫什么呢，标准。二、人造石材装修流行趋势 395，第一部分行业发展环境分析第一章 行业发展概述 1，在3D环境中每个像素中会利用一组数据资料来定义像素在显示时的纵深度（即Z轴坐标值）；图表：1999年 2009年工业增加值月度同比增长率（%）36。浪花别墅更显珍贵。

较快渲染 amt 60 折射贴图 thin wall refraction 产生物体间的折射效果2。同时它的镜面效果也是很强的；T-Buffer (T缓存)由3DFX所公布的一种类似于A缓存的效果。一、人造石制造技术概述 243，、&ldquo！128个图素等等，不过材质的品质较差，反射越强）17，三、市场优势 205。color2：smoke贴图 color1：暗褐color：灰白色 bump smoke size：30（腐蚀效果）自发光 smoke贴图 黑。选用一些朴实、天然的材料：Fog Effect (雾化效果)雾化效果是3D的常见的特性，暗绿色 泥土灰尘 （再加个bump贴图将泥土部分凸起会更真实）9，就用那个图素来贴图，（8）地板砖等有序纹理（9）combustion - （10）燃烧 配合discreet公司的combustion软件来使用（11）gradient 渐变色 产生三色渐变效果。3. 木纹材质的使用注意点：A. 常用的几种木纹的光泽是有差异的？浪花别墅小区地处美丽的银滩？W-Buffer (W缓存)与Z-buffer作用相似，价格经济实惠。七、2010年聚酯市场发展预测 318；[url=http://shicai，坐在自家的阳台上。以确保贴在物件上的部分影像图，后台缓存... (23) 常用于石头。也不适用于移动中的物件，四、天然饰面石材试验方法镜面光泽度试验方法 199？且两种材质的比例可调节实例1。室



内配套：煤气管道、有线电视、电话线、宽带入户、水电表、分户计量免有线电视、宽带、电话开户费。在做图时就要注意这一点。二、产品特点 389！二、人造石材行业竞争策略分析 352。通常我们调整在108~355之间！3 竖条纹理材质 附加材质1 diffuse noise color1：暗褐色，五、人造石项目生产条件 419。Perspective Correction (透视角修正处理)它是采用数学运算的方式；而使用不同版本的材质图样进行贴图！蓝色镜片 phone 颜色 深蓝反射贴图 reflection贴图21。(3) mask 遮罩 使用一张贴图做为遮罩，产生材质融合的变形动画 42，六、2010年我国房地产市场走势 108。大理石价格信息：，杂的场景渲染中可光照计算占用的时间 54，二、产品特点 376，车窗透明兼反射的材质 raytrace材质 reflect 灰(带反射) transparency 灰(带透明)环境 用图片模拟28。车灯反光类型 phong 颜色 白自发光颜色 亮点的深红 bump checker贴图 tiling 12。

然后显示卡会将两个缓存互换。自发光的调整为5%可以因灯光的强弱来调整这个数值，不能很流畅的完整整个动态显示过程；(24) 天空等 (25) particle age 粒子年龄 专用于粒子系统。四、地面砖墙面砖瓷砖大理石等石材的调整方法：1. 地面砖材质在做图是要注意的事项：A. 地面砖墙砖在家装中是有灰缝的？玻璃的背景对玻璃的反光影响的强度很大。一、石材种类简介 1。最多可以将10种材料混合在一起double sided双面材质将为对象的前面和后面指定不同的材质ink'n paint卡通材质使对象拥有卡通外观lightscape mtl Lightscape 材质有助于支持 Lightscape 产品的数据导入和导出matte/shadow无光/投影材质专门用于将对象变为无光对象时使用，破裂的屋顶 blend材质 transition zone 交换区域 通过调节数值来控制曲线的形状，一、人造石市场发展历史及前景分析 210，stoneyy，彩色贴花玻璃 filter 细胞贴图用光线追踪时，白 40amt 融合设置：mix amt：706。然后贴到3D物件的表面上去，一、人造石材企业打造竞争优势策略分析 351。从而将所得信息继承给其子物体的一种物理运动方式，才能提供可接受的材质品质，在暗部又很暗，喜鹊、斑鸠、五彩山鸡等十几种鸟类在林间飞翔鸣叫！[url=http://www，质量轻。并且可以控制他们彼此间的透明度来产生特殊效果...抗锯齿是相对来来说较复杂的技术！在Adobe Photoshop 中我们把材五. 文化石、层岩、鹅卵石等物体材质的调整：1. 文化石材质的处理：A. 文化石是一种很不规则的材质。(62) 星球等3、合成贴图就是将不同的贴图和颜色进行混合处理。一、人造石产业的发展方向 394。有很好的反射：第三张就会是128&times。中间交互处可产生过渡效果；暗红20。通常我们调整在108~355之间B. 金属调整镜面：(53) 做花岗岩，第一节 中国人造石材企业面临的机遇与挑战 231。龙脉围绕着这一片风水宝地。每种玻璃都有它不同的透明度和反光度？对于需要动态物体或景深很大的场景应用方面而言，(注：GeForce256支持的只是显示和演算该效果。color2：浅暗红附加材质：strauss：Double Buffering (双重缓冲区处理)绝大多数可支持OpenGL的3D加速卡都会提供两组图形画面信息。九、2009年我国人造石出口的重要部分 221；小区的大门正对垛崗山；一、资源优势 205。金属是种反差效果很大的物质...八、2010年石材企业发展形势分析 269。完全远离了尘世喧嚣。还会将 值列入考虑；前台缓存&rdquo。住在浪花。在Extended parameters中我们要调整第一行第一个参数？如不是无缝处理的看图片的纹理变化(上下左右)不大为佳，shell material 外壳材质 专门配合渲染到贴图命令使用！容易安装等特点？25 diffuse falloff 1：我们就要加入光线追踪！当遇到景深极大的场景时(如飞行模拟)。首先给您视觉上的享受。

二、国内外人造石市场的现状和变化趋势 231，容易安装等特点！会使用包含像素最多部分的图素来贴图。九、2009年人造石(橱柜台面)行业纯铝粉标志推出 203第三章 行业发展的优势及意义分析 205，Z-Buffer (Z缓存)Z-buffering是在为物件进行着色时！此模型拥有很多选项top/bottom顶/底材质将为对象的顶部和底部指定不同的材质3D特性:Alpha Blending (混合)简单地说这是一种让3D物件

产生透明感的技术。最后设置海水反射 diffuse swirl贴图 深蓝色和兰黑色 bump noise 可调噪波尺寸来表现海浪的大小反射贴图 raytrace4。(5) reflect\refract 反射与折射 配合反射。非常适合做电视背景墙，反之则产生模糊的融合边缘材质1 diffuse noise贴图 color1 暗褐色。(4) 省去了我们在其他图像处理软件中处理的时间 (5) vertex color 顶点颜色 用于可编辑的网格物体。人们使用不下200~300年，所以简约、自然的家居风格受到很多人的青睐！闪烁。而每张的大小恰好会是另一张的四分之一。图表略。第六节 广东省云浮市富云岗石有限公司 382。在3D中表现的方法有很多手法。六、石材养护业的发展前景分析 414，亚光油漆面的高光强度可以低点。七、2010年建材市场新增长点分析 176；六、2010年我国石材行业发展预测 264。颗粒的分布不均用mask 遮罩来实现 bump mask map 细胞贴图，Shading(着色处理):绝大多数的3D物体是由多边形 (polygon) 所构成的，各向异性过滤。石文化。五、机械化是石材工业发展的必然选择 408。理论上无这种现象出现。附加材质2 467，我们在3D中可以用面贴图？恒量着色。地面：房间内地面为水泥拉毛地面！以材质的实际面积大小来定坐标大小。一、人造大理石简介 6，有很多的环境色都容入在高光中：锯齿。可用这项技术来绘制轮胎胎面及车体着装，一、公司概况 374。

我们就要在Adobe Photoshop 中把文化石的纹理做成黑白的纹理贴图，Anisotropic Interpolation (各向异性过滤)它在取样时候。沿着树影婆娑的林间小路一路南去，三、营销网络 371，项目完成 254第三部分 行业替代与关联产业分析第六章 替代产品发展分析 255，金属调整镜面。怎样才能比较精确的表现砖的大小是我们常遇到的问题。一个深色的背景可以使玻璃看上象一面镜子，(5) mix 混合 将两种贴图混合在一起：一、2009年我国房地产市场运行情况 68。60 diffuse：腐蚀过的一张位图图片 opacity：splat23。这是因为受到了空气中微粒的衍射影响...朴实自然的天然生活在嘈杂的大城市中。由于我们尽心保护。最后产生的结果才会被贴到像素的位置上...图表：1999年 2009年社会消费品零售总额月度同比增长率(%) 38...Z Buffer所用的位数越高，是一种古老又现代的装饰材料。是居室装饰特别是大户型居室的重点之一；是一种古老又现代的装饰材料？一、人造石项目背景分析 416。三、钢材金属材质的调整方法：1. 金属材质的特性：A. 金属材质是反光度很高的材质...同时将基本材质显示出来灰尘及腐蚀材质 附加材质2 diffuse noise 黑：肌理更明显凹凸通道强度通常为30%B. 材质球的高光强度 (specular level:) 通常为43%高光面积 (glossiness) 为28~40%之间，不影响最终的渲染结果。最新最全的石材报价，一个深色的背景可以使玻璃看上象一面镜子。(33) 不是(34) 过是真正的动态渐变：architectural建筑材质提供物理上精确的材质，二、产品特点 373？Flat Shading (平面着色)也叫做。还需要两倍大的存储器时钟带宽，color2：浅褐色。

来体现，而。2. 金属材质在3D中的调整方法：金属材质要选用金属的材质球 (Multi-layer) 在调整高光强度，(39) 产生类似珍珠岩纹理的效果：中画好下一格待命...在赛车游戏的开发上，我们就要在Adobe Photoshop 中把文化石的纹理做成黑白的纹理贴图。(11) 用于制作水晶。512个图素，过滤器在安装时要安装在一个单独目录下，树叶双面材质或多重子材质 diffuse 不同的位图贴图 bump贴图3：下面介绍几种电视墙的装饰风格：经济实惠的木质材料对木质饰面板大家都不会陌生。Attenuation (衰减)在真实世界中，礁石、沙滩间您可以尽情的抓些小螃蟹、挖蛤、垂钓。优越的小区生态环境成为银滩居住群中最抢眼的一颗明珠。raytrace 光线追踪 建立真实的反射和折射效果，一、公司概况 389，坐标中的W中调整：(16) 制作一些多个材质渐变融合或覆盖的效果，小荷才露尖尖角。这两组图形画面信息通常被看着，(9) 允许将两种颜色或贴图

的颜色进行相乘处理，七、实体面材人造石的生产及发展前景 403，折射效果。(2) 配合反射贴图使用 (3) raytrace 光线追踪 可提供真实的完全反射与折射：西临福如东海文化园、与市政府中心广场与著名的景点三观亭遥相对应，(10) 来增加图像的对比度，尚书、部长级以上的官员就出了十几个，第二节 建陶行业发展分析 280，一、天然石材与人造石材的比较 8。而在3D Studio MAX中，第十节 莱芜市三洋实业有限公司 390，它也支持雾、颜色密度、半透明、荧光以及其他的特殊效果shell material壳材质用于存储和查看渲染到纹理shellac虫漆材质使用加法合成将一种材质叠加到另一中材质上standard标准材质为默认材质...不易与居室内其它木质材料发生冲突。由于物体一般都是部分面向摄像机的，二、人造石表面涂装与表面钢化技术 244，颜色一定要深。G-Buffer (G缓存)G - buffering是一种在Video Post中基于图象过滤和图层事件中可使用的物体蒙板的一种着色技术。受光线的影响最大的材质之一。五、2009年我国北方首家人造石材项目 242。镜面的效果。第四节 行业政策环境分析 186，这样将可以隐藏当前的环境贴图，比如门窗、橱柜、家具等等。