

中国外墙装饰材料的发展状况分析-----外墙挂板.别墅外墙文化石 明

www.world-slate.com <http://www.world-slate.com>

中国外墙装饰材料的发展状况分析-----外墙挂板.别墅外墙文化石 明

中国外墙装饰材料的发展状况分析-----外墙挂板.别墅外墙文化石 明

依照《国度化学建材产业"十五"安顿和2015年发展规划原则》，"十五"时间，我国城镇住宅设立每年仍将以5亿平方米左右的设立速度发展，外墙。我国外墙修饰行业将连接发展，外墙挂板将成为异日建筑外墙修饰的新宠。国外。

据理解，看看别墅文化石效果图。欧美等强盛国度60%的建筑外墙修饰之所以绝交采用面砖，涂料修饰，主要理由在于面砖是一种高能耗产品，在临盆制造经过中要奢侈多量的土地资源并斲丧多量的动力，听说。不适宜环保节能的发展方向，学会人造文化石。国度平常限制操纵；在操纵中由于面砖颜色繁多晦气于都邑丑化功用的进步，更重要的是面砖和墙体的黏合剂久了会老化，生存破损易伤人等安详隐患，中国。中国外墙装饰材料的发展状况分析-----外墙挂板别墅外墙文化石 明并增长了墙体自重，不光重要影响市容市貌，其实。而且修复起来也相当贫苦。而操纵玻璃幕墙，听听文化石价格。。又生存光净化、本钱初等题目。

目前，多量操纵涂料还有必定的难度。外墙文化石价格。都邑的灰尘较大，高档涂料耐污力还很差，有的住宅建筑二期还没建完，外墙。一期就脏了；有的时间一长便焕然一新。学习分析。而如今房产开发大多是连片开发，各项工程之间互相影响很大，资料自身抗污本事必必要器重。别墅文化石效果图。其次，外墙。房子交工后，今后的按期创新也生存很多贫苦。而且目前很多的购房者照旧抱着涂料并不高档这种观念。此外，文化石加工。国外操纵涂料的建筑外墙必需每隔几年重新粉刷一次，文化石贴图。而国际由于经济程度的限制还做不到这一点。从消操心看，我国外墙修饰考究一次性投入，平常央求条件建筑外修饰资料操纵寿命10年以上，别墅外墙文化石。超高层建筑央求条件设计寿命15~20年，加上我国环境净化重要，对外墙修饰资料的耐久性、防污性央求条件更高，胎儿性别早知道。看着中国外墙装饰材料的发展状况分析。国外的乳胶漆由于没有酌量我国环境净化重要的特性，听说别墅外墙文化石。在涂料设计上没有酌量涂料的耐久性和防污性，以致目前中国市场上不论是洋品牌还是国产品牌至今还没有表现能起主导作用的外墙涂料品牌。

我国的建筑外墙挂板在建筑外墙修饰所占比重之所以重要偏低，主要是我国国情肯定的。听听文化石 瓷砖 烟囱 外墙砖 别墅外墙文化石。首先，我国外墙挂板在市场上没有表现一种适合中国的市场央求条件的产品，永远仰仗从美国、加拿大等国度入口，代价偏高。你看明。其次，永远以来保守修饰资料统治市场，外墙挂板作为一种新型资料，人们在认知与接收上还需有一个经过。学会别墅

客厅非你不可以 20款绝美电视背景墙供你吸收(图)

外墙挂板是建筑外墙装修资料的一次革新，别墅外墙文化石。它将是外墙涂料、瓷砖最佳的替代产品，。适合于别墅、小区多层、旧房更动创新等多种建筑气概。其雄厚的颜色、超长的操纵年限、

安详便利的施工能够完全到达您对雅观、功用上的央求条件。你知道白色文化石。

外墙挂板作为一种外墙新型建筑资料，与高档外墙瓷砖、涂料比较上风：外墙挂板体例号衣了保守建筑立体死板和外墙瓷砖线条频密和庞大的瑕玷，齐备很多外墙瓷砖和外墙涂料所不齐备的功用和本能机能，文化石背景墙。本能机能代价比远远凌驾外墙瓷砖和外墙涂料。外墙挂板。初始投资可能在日后的操纵中经历动力的减省很快回收。

外墙挂板让你的房屋尽显最佳风采房屋的外观颜色既应和建筑自身的气概相适应，又应调和地调和于范畴的环境之中，中国外墙装饰材料的发展状况分析。从而营建出一个足够风格的生活社区。外墙挂板具有多种不同的颜色系列和质感设计，适用于各种花式的住宅和建筑。你看装饰。不光可能与铺设多彩玻纤瓦的屋面颜色协调同等，而且可能协作各种高品格的外墙修饰资料，如文明石、毛石、修饰砖、釉面砖、外墙漆、外墙涂料等不同质感的资料，状况。在不同的部位操纵，组成独具匠心，看看。变幻多端的气概组合，给人留下深远的视觉享用。

外墙挂板是外墙油漆或涂料的一切替代资料，采用经过奇特工艺打点的动物纤维水泥制成，看看材料。具有优越的耐侯本能机能，其实。可能抗御各种恶毒气候。而且不易刮损，不会脆裂，以至在如棒球等高速冲击的境况下也不会表现碎裂景象，相比看。更不会遭致虫蛀鼠啮惹起的败坏，人造文化石。完全淹没对凹痕和刮痕，以裂纹和破损的忧愁。

同时还是一种防火资料，文化石加工。到达难燃级准绳，发展。能够有用延缓火势的伸张，看着明。删除人身和财富的吃亏。

更多的适应地方

外墙挂板不光是别墅、排屋、多层公寓和新型农民住宅外墙的一切修饰资料，而且在家庭居室装潢时，亦可用于阳台和厨房，其实外墙挂板。浴室、走廊等处的内墙修饰。。

[5930文化石背景墙](#) [博鳌文化石](#) [文化石贴图](#) [博鳌文化石](#)

公司称号：普瑞玛（北京）科技无限公司

相关人：张小姐

产品磋议热线-

电话：+86-10-

传真：+86-10-

挪动转移电话

电子邮件：primonclubhouserier@

文化石价格,产品颜色可按照客户需要调整

网 址：www.primsome sort

邮政编码

地 址：北京市崇文区龙潭路甲3号翔龙大厦E-07室

中国外墙装饰材料的发展状况分析-----外墙挂板.别墅外墙文化石 明

,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。我们做图时要吧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）贴图方式采用，（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) out put 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, 材质动画中, 31, 如纸牌, 32, 杯子等 33, ink ' 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 raytrace, 4, 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：70,6，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 46,7，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 noise,13，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：splat,23，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 noise,25，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: 46,26, 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 40,27, 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, 12,28, 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: 61,29, 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层级分支，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。MipMapping (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、清晰度较低的材质图样，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：GeForce256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(深度履样锯齿),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。VR常用材质参数设置,VR材质参数设置,VR材质参数设置 白色墙面:,白色-245 反射23 高光0.25 去掉反射[让他只有高光没有反射],-----,铝合金:,漫射 124 反射 86 高光0.7 光泽度0.75 反射细分25 BRDF[各向异性] WARD[沃德],-----,地板:,反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳],上面色表示为离相机比较近的颜色,亮度为20 饱和度为255 色调为151,下面色表示为离相机比较远的颜色,亮度为60 饱和度为102 色调为150,Fresnel[菲涅耳]参数的折射率为1.1(最高是20值越小衰减越剧烈),高光:0.45 光泽度:0.45 反射细分:10(反射不强细分不用给很高),凹凸为10加上贴图-----,布纹材质:,在漫反射贴图里加上FALLOFF[衰减] 上为贴图在下面设材质为亮度255的色彩,色调自定,在反射设置反射为16 [在选项里去跟踪反射][让他只有高光没有反射] 反射高光光泽度为30.5加上凹凸,其它不变,-----,木纹材质,漫反射加入木纹贴图,反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上为近,亮度值为0 远处的亮度值为230 带点蓝色,衰减强度为1.6[默认],反射高光光泽度为0.8[高光大小] 光泽度为0.85[模糊值] 细分高点给15,加入凹凸贴图,强度10左右,-----,亮光不锈钢材质,漫反射为黑色[0]{增强对比} 反射为浅蓝色[亮度198 色调155 保和22]反射高光光泽度为0.8[高光大小] 光泽度为0.9[模糊值] 细分高点给15 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图,-----,亚光不锈钢材质,漫反射为黑色[0]{增强对比} 反射为浅蓝色[亮度205 色调154 保和16]反射高光光泽度为0.75[高光大小] 光泽度为0.83[模糊值] 细分高点给30 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图,-----,皮革材质,反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳]两个材质全加上凹凸贴图上为近,亮度值为0 强度为5 远处的亮度值

为29 强度为25 , 衰减强度为15,反射高光光泽度为0.67[高光大小] 光泽度为0.71[模糊值] 细分高点给20,凹凸内加入贴图[值在35左右],-----,漆材质,反射为浅蓝色[亮度15 反射高光光泽度为0.88[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8,-----,半透明材质,折射为[亮度]50 光泽度为0.8[模糊值] 细分20 钩上影响阴影。 ,反射为浅蓝色[亮度]11 反射高光光泽度为0.28[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8 去掉反射[让他只有高光没有反射],-----,白塑料材质,漫反射为白色[250] 反射185 勾选菲涅耳反射高光光泽度为0.63[高光大小] 光泽度为0.5[模糊值] 细分15 然后在BRDF[各向异性]里设 , 各向异性为0.4 旋转为85,各种常用材质的调整,1、亮光木材: 漫射: 贴图反射: 35灰 高光: 0.8,亚光木材: 漫射: 贴图反射: 35灰 高光: 0.8 光泽(模糊): 0.85,2、镜面不锈钢: 漫射: 黑色 反射: 255灰,亚面不锈钢: 漫射: 黑色 反射: 200灰 光泽(模糊): 0.8,拉丝不锈钢: 漫射: 黑色 反射: 衰减贴图(黑色部分贴图) 光泽(模糊): 0.8,3、陶器: 漫射: 白色 反射: 255 菲涅耳,4、亚面石材: 漫射: 贴图反射: 100灰 高光: 0.5 光泽(模糊): 0.85 凹凸贴图,5、抛光砖: 漫射: 平铺贴图反射: 255 高光: 0.8 光泽(模糊): 0.98 菲涅耳,普通地砖: 漫射: 平铺贴图反射: 255 高光: 0.8 光泽(模糊): 0.9 菲涅耳,6、木地板: 漫射: 平铺贴图反射: 70 光泽(模糊): 0.9 凹凸贴图,7、清玻璃: 漫射: 灰色 反射: 255 折射255 折射率1.5,磨砂玻璃: 漫射: 灰色 反射: 255 高光: 0.8 光泽(模糊): 0.9,折射255 光泽(模糊): 0.9 光折射率1.5,8、普通布料: 漫射: 贴图凹凸贴图,绒布: 漫射: 衰减贴图置换贴图,9、皮革: 漫射: 贴图反射: 50 高光: 0.6 光泽(模糊): 0.8 凹凸贴图,10、水材质: 漫射: 白色 反射: 255 折射: 255 折射率1.33 烟雾颜色 浅青色,凹凸贴图: 澡波,11、纱窗: 漫射: 颜色 折射: 灰白贴图 折射率1 接收GI: 2,一. 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。 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。我们做图时要吧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、天然的分类。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掌握好，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。不锈刚VR调整方法： 1. 调整反射提高 2 漫反射调整为黑色 砂刚调整方法： 1, 调整反射度 2调整光泽度 镜子： 1漫反射改为黑色 2反射提高 3完成 纸张：表转材质就可以完成书的材质 有色液体饮料调整方法： 1调整反射：打开非虐尔 2：折射打到最高 折射率 调整到 1.33调整颜色在雾笑里解决 瓷器：漫反射调整为白色 2反射调整一定的反射百分之50就可以 3打开非虐尔 3类型改为多面 置换地毯：调整漫反射贴图将其拖到凹凸通道 然后施加命令VR置换 调整贴图 图片 就OK 普通补料： 1调整O开头的渲染方式 2漫发射里加入一张贴图 皮革的调整方法： 1调整皮革的颜色根据需要 2反射全 4 3光泽度 0.85 打开高光手动调节调整到比较低的值0.5 左右即可 在凹凸贴图通道施加一个贴图皮纹 塑料材质调整： 1 根据需要更改颜色 2 反射适当的加高一点 设置 光泽度 0.85 高光值调低一点 玻璃制作： 1调整玻璃反射度 2 调整折射为全透明 3 打开非虐尔 4 调整玻璃颜色 在雾的里面可以调整 5 勾选影响阴影 磨沙玻璃； 1调整反射 2调整折射为全透明 调整 折射下的光泽度 为0.9 VR常用材质参数 白色墙面: 白色-245 反射23 高光 0.25 去掉反射[让他只有高光没有反射] 铝合金: 漫射 124 反射 86 高光0.7 光泽度0.75 反射细分25 BRDF[各向异性] WARD[沃德] 地板: 反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上面色表示为离相机比较近的颜色 亮度为20 饱和度为255 色调为151 下面色表示为离相机比较远的颜色 亮度为60 饱和度为102 色调为150 Fresnel[菲涅耳]参数的折射率为1.1(最高是20值越小衰减越剧烈) 高光:0.45 光泽度:0.45 反射细分:10(反射不强细分不用给很高) 凹凸为10加上贴图, 布纹材质： 在漫反射贴图里加上FALLOFF[衰减] 上为贴图在下面设材质为亮度255的色彩，色调自定，在反射设置反射为16 [在选项里去掉跟踪反射][让他只有高光没有反射] 反射高光光泽度为30.5加上凹凸，其它不变 木纹材质 漫反射加入木纹贴图，反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上为近，亮度值为0 远处的亮度值为 230 带点蓝色，衰减强度为1.6[默认] 反射高光光泽度为0.8[高光大小] 光泽度为0.85[模糊值] 细分高点给15 加入凹凸贴图，强度10左右 亮光不锈钢材质 漫反射为黑色[0]{增强对比} 反射为浅蓝色[亮度198

色调155 保和22]反射高光光泽度为0.8[高光大小] 光泽度为0.9[模糊值] 细分高点给15 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图，亚光不锈钢材质 漫反射为黑色[0]{增强对比} 反射为浅蓝色[亮度205 色调154 保和16]反射高光光泽度为0.75[高光大小] 光泽度为0.83[模糊值] 细分高点给30 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图，皮革材质 反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳]两个材质全加上凹凸贴图上为近，亮度值为0 强度为5 远处的亮度值为29 强度为25，衰减强度为15 反射高光光泽度为0.67[高光大小] 光泽度为0.71[模糊值] 细分高点给20 凹凸内加入贴图[值在35左右] 漆材质 反射为浅蓝色[亮度15 反射高光光泽度为0.88[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8 半透明材质 折射为[亮度]50 光泽度为0.8[模糊值] 细分20 钩上影响阴影。反射为浅蓝色[亮度]11 反射高光光泽度为0.28[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8 去掉反射[让他只有高光没有反射] 白塑料材质 漫反射为白色[250] 反射185 勾选菲涅耳 反射高光光泽度为0.63[高光大小] 光泽度为0.5[模糊值] 细分15 然后在BRDF[各向异性]里设，各向异性为0.4 旋转为85

一、石材材质 材质分析：石材有镜面、柔面、凹凸面三种

- 1、镜面石材：表面较光滑，有反射，高光较小 Diffuse（漫反射）- 石材纹理贴图Reflect（反射）- 40 Hilight glossiness-0.9 Glossiness（光泽度、平滑度）-1 Subdivs（细分）-9
- 2、柔面表面较光滑，有模糊，高光较小 Diffuse（漫反射）- 石材纹理贴图Reflect（反射）- 40 Hilight glossiness-关闭 Glossiness（光泽度、平滑度）-0.85 Subdivs（细分）-25
- 3、凹凸面表面较光滑，有凹凸，高光较小 Diffuse（漫反射）- 石材纹理贴图Reflect（反射）- 40 Hilight glossiness-关闭 Glossiness（光泽度、平滑度）-1 Subdivs（细分）-9 Bump（凹凸贴图）- 15%同漫反射贴图相关联

4、大理石材质 Diffuse（漫反射）- 石材纹理贴图Reflect（反射）-衰减 Hilight glossiness-0.9 Glossiness（光泽度、平滑度）-0.95

5、瓷质材质 表面光滑带有反射，有很亮的高光 Diffuse（漫反射）- 瓷质贴图（白瓷250） Reflect（反射）-衰减（也可直接设为133，要打开菲涅尔，也有只给40左右） Hilight glossiness-0.85 Glossiness（光泽度、平滑度）-0.95（反射给40只改这里为0.85） Subdivs（细分）-15 最大深度-10 BRDF-WARD（如果不用衰减可以改为PONG） 各向异性：0.5 旋转值为70，环境：OUTPUT，输出量为3.0

二、布料材质：材质分析：常用的分为普通布料、毯子、丝绸三种，主要是根据表面粗糙度而区分别有不同的特点。

- 1、普通布料：表面有较小的粗糙，小反射，表面有丝绒感和凹凸感 Diffuse（漫反射）- FALLOFF[衰减]，近距衰减即黑色色块为布料贴图，近距衰减即白色色块设材质色调自定，R,文化砖的铺贴方法—110平米极美小乡村(十) efect（反射）- 16 Hilight glossiness-0.3左右 Glossiness（光泽度、平滑度）-1 Bump（凹凸贴图）-同漫反射贴图相关联，依粗糙程度而定
- 2、毯子：表面粗糙，小反射，表面有丝绒感和凹凸感，毯子材质做法有几种，一是和布料材质差不多，Archinteriors里的布料材质都是这种做法，根据粗糙程度调节凹凸，有的也只在凹凸里贴图，其它参数不变，有的使用VR毛发插件制作，为了增加毯子毛毛的质感很多采用VR置换贴图。

A、VR毛发插件做法：VRayFur是一个非常简单的程序上的毛发插件.毛发仅仅在渲染时产生,在场景处理时并不能实时观察效果. 创建一个毛发对象选择3dsmax的任何一个几何物体,注意适应增加网格数，在创建面板点击VRayFur.这就在当前Source object - 需要增加毛发的源物体 Length - 毛发的长度 Thickness - 毛发的厚度 Gravity - 控制将毛发往Z方向拉下的力度 Bend - 控制毛发的弯曲度(注:1.49.03有此参数!) Sides - 目前这参数不可调节.毛发通常作为面对跟踪光线的多边形来渲染;正常是使用插值来创建一个平滑的表现. Knots - 毛发是作为几个连接起来的直段来渲染的,这参数控制直段的数量. Flat normals - 当勾选,毛发的法线在毛发的宽度上不会发生变化.虽然不是非常准确,这与其他毛发解决方案非常相似.同时亦对毛发混淆有帮助,使的图像的取样工作变得简单一点.当取消勾选,表面法线在宽度上会边得多样,创建一个有圆柱外形的毛发. Direction variation - 这个参数对源物体上生出的毛发在方向上增加一些变化.任何数值都是有效的.这个参数同样依赖于场景的比例. Length/Thickness/Gravity variation - 在相应参数上增加变化.数值从0.0(没有变化)到1.0 Distribution - 决定毛发覆盖源物体的密度 .Per face - 指定源物体每个面的毛发数量.每个面将产生指定数量的毛发 .Per area - 所给面的毛发数量基于该面的

大小.较小的面有较少的毛发,较大的面有较多的毛发.每个面至少有一条毛发. Reference frame - 这明确源物体获取到计算面大小的帧.获取的数据将贯穿于整个动画过程,确保所给面的毛发数量在动画中保持不变.Placement - 决定源物体的哪一个面产生毛发 Entire object - 全部面产生毛发 Selected faces - 仅被选择的面(比如MeshSelect修改器)产生毛发 Material ID - 仅指定材质ID的面产生毛发Generate W-coordinate - 大体上,所有贴图坐标是从基础物体(base object)获取的.但是,W坐标可以修改来表现沿着毛发的偏移.U和V坐标依然从基础物体获取. Channel - W坐标将被修改的通道.选择物体上创建了一个毛发对象.选择毛发在属性面板调节参数.

B、VR置换地毯 首先建立切角长方体,设置好倒角,第二步在漫反射中加入地毯贴图,不给凹凸,但还给贴图是为了设置UVM坐标关联,第三步是给物体贴坐标,注意坐标高度和切角长方体的高度协调,第四步加入VR置换,关联凹凸贴图,调节数量

三、丝绸材质:既有金属光泽;表面相对光滑,又有布料特征 Diffuse (漫反射) - FALLOFF[衰减], 近距衰减即黑色色块为布料贴图,近距衰减即白色色块设材质色调自定, Reflect (反射) - 17 Highlight glossiness-0.77 Glossiness (光泽度、平滑度) -0.85 Bump (凹凸贴图) -同漫反射贴图相关联,依粗糙程度而定

1.亮光木材:漫射:贴图反射:35灰 高光:0.8 亚光木材:漫射:贴图反射:35灰 高光:0.8 光泽(模糊):0.85

2、镜面不锈钢:漫射:黑色 反射:255灰 亚面不锈钢:漫射:黑色 反射:200灰 光泽(模糊):0.8

拉丝不锈钢:漫射:黑色 反射:衰减贴图(黑色部分贴图) 光泽(模糊):0.8

3、陶器:漫射:白色 反射:255 菲涅耳

4、亚面石材:漫射:贴图反射:100灰 高光:0.5 光泽(模糊):0.85

凹凸贴图

5、抛光砖:漫射:平铺贴图反射:255 高光:0.8 光泽(模糊):0.98

菲涅耳 普通地砖:漫射:平铺贴图反射:255 高光:0.8 光泽(模糊):0.9

菲涅耳

6、木地板:漫射:平铺贴图反射:70 光泽(模糊):0.9

凹凸贴图

7、清玻璃:漫射:灰色 反射:255 折射255 折射率1.5

磨砂玻璃:漫射:灰色 反射:255 高光:0.8 光泽(模糊):0.9 折射255 光泽(模糊):0.9 折射率1.5

8、普通布料:漫射:贴图凹凸贴图 绒布:漫射:衰减贴图置换贴图

9、皮革:漫射:贴图反射:50 高光:0.6 光泽(模糊):0.8

凹凸贴图

10、水材质:漫射:白色 反射:255 折射:255 折射率1.33

烟雾颜色 浅青色 凹凸贴图:澡波

11、纱窗:漫射:颜色 折射:灰白贴图 折射率1 接收GI:2, 皮质,反射亮度45 反射类型+衰减 衰减类型Fresnel 高光光泽度0.6 光泽度0.7,向下贴图选项卡 凹凸贴图贴入皮革材质(凹凸值30-100)修改器加入“UVW贴图”修改长宽高可调整纹理密度。地毯,漫射贴图地毯贴图贴图选项卡置换贴图毛毛贴图置换值25-30,修改器加入UVW贴图调整平铺属性。越全越好!谢谢。

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。 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。我们做图时要吧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、天然的分类。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。

不绣刚VR调整方法：1. 调整反射提高2漫反射调整为黑色 砂刚调整方法：1, 调整反射度 2调整光泽度 镜子：1漫反射改为黑色2反射提高3完成 纸张：表转材质就可以完成书的材质 有色液体饮料调整方法：1调整反射：打开非虐尔2：折射打到最高 折射率 调整到1.33调整颜色在雾笑里解决 瓷器：漫反射调整为白色2反射调整一定的反射百分之50就可以3打开非虐尔 3类型改为多面 置换地毯：调整漫反射贴图将其拖到凹凸通道 然后施加命令 VR置换 调整贴图图片 就OK 普通补料：1调整O开头的渲染方式2漫发射里加入一张贴图皮革的调整方法：1调整皮革的颜色根据需要 2反射全44 3光泽度 0.85 打开高光手动调节调整到比较低的值0.5左右即可在凹凸贴图通道施加一个贴图皮纹 塑料材质调整：1 根据需要更改颜色 2 反射适当的加高一点 设置 光泽度0.85 高光值调低一点 玻璃制作：1调整玻璃反射度 2 调整折射为全透明 3 打开非虐尔 4 调整玻璃颜色在雾的里面可以调整 5 勾选影响阴影 磨沙玻璃：1调整反射 2调整折射为全透明 调整折射下的光泽度为0.9 VR常用材质参数 白色墙面: 白色-245 反射23 高光 0.25 去掉反射[让他只有高光没有反射] 铝合金: 漫射 124 反射 86 高光0.7 光泽度0.75 反射细分25 BRDF[各向异性] WARD[沃德] 地板: 反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上面色表示为离相机比较近的颜

色 亮度为20 饱和度为255 色调为151 下面色表示为离相机比较远的颜色 亮度为60 饱和度为102 色调为150 Fresnel[菲涅耳]参数的 折射率为1.1(最高是20值越小衰减越剧烈) 高光:0.45 光泽度:0.45 反射细分:10(反射不强细分不用给很高) 凹凸为10 加上贴图, 布纹材质: 在漫反射贴图里加上FALLOFF[衰减] 上为贴图在下面设材质为亮度255的色彩, 色调自定, 在反射设置反射为 16 [在选项里去跟踪反射][让他只有高光没有反射] 反射高光光泽度为30.5加上凹凸, 其它不变 木纹材质 漫反射加入木纹贴图, 反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上为近, 亮度值为0 远处的亮度值为230 带点蓝色, 衰减强度为1.6[默认] 反射高光光泽度为0.8[高光大小] 光泽度为0.85[模糊值] 细分高点给15 加入凹凸贴图, 强度 10左右 亮光不锈钢材质 漫反射为黑色[0]{增强对比} 反射为浅蓝色[亮度198 色调155 保和22]反射高光光泽度为0.8[高光大小] 光泽度为0.9[模糊值] 细分高点给15 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图, 亚光不锈钢材质 漫反射为黑色[0]{增强对比} 反射为浅蓝色[亮度205 色调154 保和16]反射高光光泽度为0.75[高光大小] 光泽度为0.83[模糊值] 细分高点给30 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图, 皮革材质 反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳]两个材质全加上凹凸贴图上为近, 亮度值为0强度为5 远处的亮度值为29 强度为25, 衰减强度为15 反射高光光泽度为0.67[高光大小] 光泽度为0.71[模糊值] 细分高点 给20 凹凸内加入贴图[值在35左右] 漆材质 反射为浅蓝色[亮度15 反射高光光泽度为0.88[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8 半透明材质 折射为[亮度]50 光泽度为0.8[模糊值] 细分20 钩上影响阴影。 反射为浅蓝色[亮度]11 反射高光光泽度为0.28[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8 去掉反射[让他只有高光没有反射] 白塑料材质 漫反射为白色[250] 反射185 勾选菲涅耳 反射高光光泽度为0.63[高光大小] 光泽度为0.5[模糊值] 细分15 然后在BRDF[各向异性]里设, 各向异性为0.4 旋转为85

一、石材材质 材质分析: 石材有镜面、柔面、凹凸面三种

- 1、镜面石材: 表面较光滑, 有反射, 高光较小 Diffuse (漫反射) - 石材纹理贴图Reflect (反射) - 40 Hilight glossiness-0.9 Glossiness (光泽度、平滑度) -1 Subdivs (细分) -9
- 2、柔面表面较光滑, 有模糊, 高光较小 Diffuse (漫反射) - 石材纹理贴图Reflect (反射) - 40 Hilight glossiness-关闭 Glossiness (光泽度、平滑度) -0.85 Subdivs (细分) -25
- 3、凹凸面表面较光滑, 有凹凸, 高光较小 Diffuse (漫反射) - 石材纹理贴图Reflect (反射) - 40 Hilight glossiness-关闭 Glossiness (光泽度、平滑度) -1 Subdivs (细分) -9 Bump (凹凸贴图) - 15%同漫反射贴图相关联
- 4、大理石材质 Diffuse (漫反射) - 石材纹理贴图Reflect (反射) -衰减 Hilight glossiness-0.9 Glossiness (光泽度、平滑度) -0.95
- 5、瓷质材质 表面光滑带有反射, 有很亮的高光 Diffuse (漫反射) - 瓷质贴图 (白瓷250) Reflect (反射) -衰减 (也可直接设为133, 要打开菲涅尔, 也有只给40左右) Hilight glossiness-0.85 Glossiness (光泽度、平滑度) -0.95 (反射给40只改这里为0.85) Subdivs (细分) -15 最大深度-10 BRDF-WARD (如果不用衰减可以改为PONG) 各向异性: 0.5 旋转值为70, 环境: OUTPUT, 输出量为3.0

二、布料材质: 材质分析: 常用的分为普通布料、毯子、丝绸三种, 主要是根据表面粗糙度而区分别有不同的特点。

- 1、普通布料: 表面有较小的粗糙, 小反射, 表面有丝绒感和凹凸感 Diffuse (漫反射) - FALLOFF[衰减], 近距衰减即黑色色块为布料贴图, 近距衰减即白色色块设材质色调自定, Reflect (反射) - 16 Hilight glossiness-0.3左右 Glossiness (光泽度、平滑度) -1 Bump (凹凸贴图) -同漫反射贴图相关联, 依粗糙程度而定
- 2、毯子: 表面粗糙, 小反射, 表面有丝绒感和凹凸感, 毯子材质做法有几种, 一是和布料材质差不多, Archinteriors里的布料材质都是这种做法, 根据粗糙程度调节凹凸, 有的也只在凹凸里贴图, 其它参数不变, 有的使用VR毛发插件制作, 为了增加毯子毛毛的质感很多采用VR置换贴图。

A、VR毛发插件做法: VRayFur是一个非常简单的程序上的毛发插件.毛发仅仅在渲染时产生,在场景处理时并不能实时观察效果. 创建一个毛发对象选择3dsmax的任何一个几何物体,注意适应增加网格数, 在创建面板点击VRayFur.这就在当前Source object -需要增加毛发的源物体 Length - 毛发的长度 Thickness - 毛发的厚度 Gravity - 控制将毛发往Z方向拉下的力度 Bend - 控制毛发的弯曲度(注:1.49.03有此参数!) Sides - 目前这参数不可调节.毛发通常作为面

对跟踪光线的多边形来渲染;正常是使用插值来创建一个平滑的表现. Knots - 毛发是作为几个连接起来的直段来渲染的,这参数控制直段的数量. Flat normals - 当勾选,毛发的法线在毛发的宽度上不会发生变化.虽然不是非常准确,这与其他毛发解决方案非常相似.同时亦对毛发混淆有帮助,使的图像的取样工作变得简单一点.当取消勾选,表面法线在宽度上会边得多样,创建一个有圆柱外形的毛发. Direction variation - 这个参数对源物体上生出的毛发在方向上增加一些变化.任何数值都是有效的.这个参数同样依赖于场景的比例. Length/Thickness/Gravity variation - 在相应参数上增加变化.数值从0.0(没有变化)到 1.0 Distribution - 决定毛发覆盖源物体的密度. Per face - 指定源物体每个面的毛发数量.每个面将产生指定数量的毛发. Per area - 所给面的毛发数量基于该面的大小.较小的面有较少的毛发,较大的面有较多的毛发.每个面至少有一条毛发. Reference frame - 这明确源物体获取到计算面大小的帧.获取的数据将贯穿于整个动画过程,确保所给面的毛发数量在动画中保持不变. Placement - 决定源物体的哪一个面产生毛发 Entire object - 全部面产生毛发 Selected faces - 仅被选择的面(比如MeshSelect修改器)产生毛发 Material ID - 仅指定材质ID的面产生毛发 Generate W-coordinate - 大体上,所有贴图坐标是从基础物体 (base object)获取的.但是,W坐标可以修改来表现沿着毛发的偏移.U和V坐标依然从基础物体获取. Channel - W坐标 将被修改的通道.选择物体上创建了一个毛发对象.选择毛发在属性面板调节参数.

B、VR置换地毯 首先建立切角长方体,设置好倒角,第二步在漫反射中加入地毯贴图,不给凹凸,但还给贴图是为了设置UVM坐标关联,第三步是给物体贴坐标,注意坐标高度和切角长方体的高度协调,第四步加入VR置换,关联凹凸贴图,调节数量

三、丝绸材质:既有金属光泽;表面相对光滑,又有布料特征 Diffuse (漫反射) - FALLOFF[衰减], 近距衰减即黑色色块为布料贴图,近距衰减即白色色块设材质色调自定, Reflect (反射) - 17 Hilight glossiness-0.77 Glossiness (光泽度、平滑度) -0.85 Bump (凹凸贴图) -同漫反射贴图相关联,依粗糙程度而定

1.亮光木材:漫射:贴图反射:35灰 高光:0.8 亚光木材:漫射:贴图反射:35灰 高光:0.8 光泽(模糊):0.85

2、镜面不锈钢:漫射:黑色反射:255灰 亚面不锈钢:漫射:黑色反射:200灰 光泽(模糊):0.8

拉丝不锈钢:漫射:黑色反射:衰减贴图(黑色部分贴图) 光泽(模糊):0.8

3、陶器:漫射:白色反射:255 菲涅耳

4、亚面石材:漫射:贴图反射:100灰 高光:0.5 光泽(模糊):0.85

凹凸贴图

5、抛光砖:漫射:平铺贴图反射:255 高光:0.8 光泽(模糊):0.98

菲涅耳 普通地砖:漫射:平铺贴图反射:255 高光:0.8 光泽(模糊):0.9

菲涅耳

6、木地板:漫射:平铺贴图反射:70 光泽(模糊):0.9

凹凸贴图

7、清玻璃:漫射:灰色反射:255 折射255 折射率1.5

磨砂玻璃:漫射:灰色反射:255 高光:0.8 光泽(模糊):0.9 折射255 光泽(模糊):0.9

光折射率1.5

8、普通布料:漫射:贴图凹凸贴图

绒布:漫射:衰减贴图置换贴图

9、皮革:漫射:贴图反射:50 高光:0.6 光泽(模糊):0.8

凹凸贴图

10、水材质:漫射:白色反射:255 折射:255 折射率1.33

烟雾颜色 浅青色,,浅谈各国园林设计之别墅园林设计,景观中以一方庭院山水,而容千山万水景象;别墅对于中国人来说是舶来品,所以在人们大讲别墅区位的时候往往忽略了别墅的园林设计与维护。与美国所不同的是,中国的别墅有规划好的别墅小区,有专门的物业管理小区内的园林,而自家庭院中的园林却常常得不到专业的设计与维护。其实庭院的设计还是有许多章法可循,例如形式与风格、造园材料、色彩、线条等,从整体到局部都要讲求统一,但过分统一则显呆板,疏于统一杂乱。庭院根据设计的不同大致可以分为三种:自然式庭院、西式庭院和混合式庭院。其中,自然式庭院,就是无论从设计、植物的移植都以回归自然为主线。西式庭院又称规整式庭院,多些人为的景观。而混合式庭院则是综合以上两种庭院的特点来设计完成的。石材对完成建筑实体和建筑艺术起着不可估量的作用,它是构成建筑实体的一种物质基础,是创造建筑艺术的必备条件之一。文化石是近期兴起的最新外墙专用装饰材料,文化石色泽鲜明古朴,纹理粗犷豪放,给人一种朴实、自然的亲近感。同时,文化石具有硬度高、防火、防水、防腐、不起泡、防潮、耐碱、不褪色、不脱落、耐磨、寿命长、不风化等特点。采用文化石装饰外墙,既宏扬东方古老的文化,又体现西方古典、优雅、返朴归真的艺

术风格，完美延续了自然、神秘、典雅、浪漫的建筑气质。水池是最天然的装饰品，有条件的别墅会在花园里建个游泳池，但游泳池给人的整体感觉是只适用于南方，由于北京的天气与自然缺水的状况，私家游泳池是一种奢侈品。所以，在北方喜欢水的人们，常常会在自己的别墅里围个小鱼池。美国人对别墅园林的钟爱在别墅风行的美国，别墅园林分豪华型和普通型两种。豪华型设计一般有独特的风格，综合中法意美英等各式园林的优点。普通型的家庭园林，业主一般请一家专门的家庭园林公司设计兼施工。通常设计是简洁的美式风格。美国的园林服务公司分工细致；有主攻设计施工的，也有主攻维护的，甚至有专门提供草坪维护的公司。美国的业主比较在意维护，一年四季都需要园林公司维护。春季，需要添花草、灌木，种植树木等；夏季，针对草地的维护活动较多，如剪草、除虫，更换坏死的草皮、营养草皮；秋季的主要任务是清理落叶；冬季则要铲雪。近15年来，园艺已经成为美国人最流行的户外活动。日本人对自然资源的珍爱可以从他们对任何自然材料的特性挖掘中看到，草是经过疏理精心种在石缝中和山石边的，它要突现自然生命力的美；树是刻意挑选、修剪过的如同西方艺术的雕塑般有表情含义，置于园中，它是关键，要以一当十。同样一小片薄薄的水面，滴水的声响，要勾起你许多想念，石材当然精心挑选，它的形态质感、色彩组合要提炼成神化的山水，不是自然恰似自然的景地，是人对名山大川的向往，是人对自然的向往。太多的人工的痕迹，反倒衬出了浓缩的自然体验，纯净化的景象留下了大片思想的空白，这也就是东方景观的特征。日本作为岛国，大海的意义非凡。大海可以是铺天盖地，漫无际涯，排天大浪，拥云春雪；也可以是静穆单纯，旷远模糊。白茫茫的大海令人静思，又会浮想，与日本禅宗的空灵、清远结合，能造就不同的景观，是静穆、深邃、幽远的枯山水，几块山石前应后台，白砂一片，绿苔在青石上，白墙上婆娑着竹影，这是亦自然亦人工的境界，是提炼的自然。日渐风行的日式庭院受中国文化的影响很深，也可以说是中式庭院一个精巧的微缩版本，细节上的处理是日式庭院最精彩的地方，所以现在在国际上比较流行。根据《国家化学建材产业“十五”计划和2015年发展规划纲要》，“十五”期间，我国城镇住宅建设每年仍将以5亿平方米左右的建设速度发展，我国外墙装饰行业将继续发展，外墙挂板将成为未来建筑外墙装饰的新宠。据分析，欧美等发达国家60%的建筑外墙装饰之所以拒绝采用面砖，涂料装饰，主要原因在于面砖是一种高能耗产品，在生产制造过程中要浪费大量的土地资源并消耗大量的能源，不符合环保节能的发展方向，国家一般限制使用；在使用中由于面砖颜色单一不利于城市美化功能的提高，更严重的是面砖和墙体的黏合剂久了会老化，存在破损易伤人等安全隐患，并增加了墙体自重，不仅严重影响市容市貌，而且修复起来也相当困难。而使用玻璃幕墙，又存在光污染、成本高等问题。目前，大量使用涂料还有一定的难度。城市的灰尘较大，低档涂料耐污力还很差，有的住宅建筑二期还没建完，一期就脏了；有的时间一长便面目全非。而现在房产开发大多是连片开发，各项工程之间相互影响很大，材料本身抗污能力必须要重视。其次，房子交工后，今后的定期翻新也存在很多困难。而且目前很多的购房者仍然抱着涂料并不高档这种观念。此外，国外使用涂料的建筑外墙必须每隔几年重新粉刷一次，而国内由于经济水平的限制还做不到这一点。从消费心理看，我国外墙装饰讲究一次性投入，一般要求建筑外装饰材料使用寿命10年以上，超高层建筑要求设计寿命15~20年，加上我国环境污染严重，对外墙装饰材料的耐久性、防污性要求更高，国外的乳胶漆由于没有考虑我国环境污染严重的特性，在涂料设计上没有考虑涂料的耐久性和防污性，致使目前中国市场上无论是洋品牌还是国产品牌至今还没有出现能起主导作用的外墙涂料品牌。我国的建筑外墙挂板在建筑外墙装饰所占比重之所以严重偏低，主要是我国国情决定的。首先，我国外墙挂板在市场上没有出现一种适合中国的市场要求的产品，长期依靠从美国、加拿大等国家进口，价格偏高。其次，长期以来传统装饰材料统治市场，外墙挂板作为一种新型材料，人们在认知与接受上还需有一个过程。外墙挂板是建筑外墙装饰材料的一次革新，它将是外墙涂料、瓷砖最佳的替代产品，适合于别墅、小区多层、旧房改造翻新等多种建筑风格。其丰富的颜色、超长的使用年限、安全便捷的施工能够完全达到您对美观、功

能上的要求。外墙挂板作为一种外墙新型建筑材料，与高档外墙瓷砖、涂料对比优势：外墙挂板系统克服了传统建筑平面呆板和外墙瓷砖线条频密和复杂的缺点，具备很多外墙瓷砖和外墙涂料所不具备的功能和性能，性能价格比远远超过外墙瓷砖和外墙涂料。初始投资可以在日后的使用中通过能源的节省很快回收。外墙挂板让你的房屋尽显最佳风采房屋的外观颜色既应和建筑本身的风格相适应，又应和谐地融合于周围的环境之中，从而营造一个充满格调的生活社区。外墙挂板具有多种不同的色彩系列和质感设计，适用于各种形式的住宅和建筑。不仅可以与铺设多彩玻纤瓦的屋面颜色协调一致，而且可以配合各种高品质的外墙装饰材料，如文化石、毛石、装饰砖、釉面砖、外墙漆、外墙涂料等不同质感的材料，在不同的部位使用，构成匠心独运，变幻多端的风格组合，给人留下深刻的视觉享受。外墙挂板是外墙油漆或涂料的理想替代材料，采用经过独特工艺处理的植物纤维水泥制成，具有优越的耐候性能，可以抗御各种恶劣气候。而且不易刮损，不会脆裂，甚至在如棒球等高速冲击的情况下也不会出现碎裂现象，更不会遭致虫蛀鼠啮引起的损坏，完全消除对凹痕和刮痕，以裂纹和破损的担忧。同时还是一种防火材料，达到难燃级标准，能够有效延缓火势的蔓延，减少人身和财产的损失。更多的适应场合，外墙挂板不仅是别墅、排屋、多层公寓和新型农民住宅外墙的理想装饰材料，而且在家庭居室装潢时，亦可用于阳台和厨房，浴室、走廊等处的内墙装饰。公司名称：普瑞玛（北京）科技有限公司，联系人：张小姐，产品咨询热线-，电话：+86-10-，传真：+86-10-，移动电话，电子邮件：primaboard@，网址：，邮政编码，地址：北京市崇文区龙潭路甲3号翔龙大厦E-07室33 烟雾颜色 浅青色 凹凸贴图：澡波 11、纱窗：漫射：颜色 折射：灰白贴图 折射率1 接收GI：2！表面法线在宽度上会边得多样。B. 鹅卵石也是一样有着文化石的凹凸特点...0二、布料材质：材质分析：常用的分为普通布料、毯子、丝绸三种，A. 文化石是一种很不规则的材质，上面色表示为离相机比较近的颜色。（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。每种玻璃都有它不同的透明度和反光度。而同时下一格画面已经在“后台缓存”待命，C. 在 Extended parameters中我们要调整第一行第一个参数；反射为浅蓝色[亮度]11 反射高光光泽度为0；25 diffuse falloff 1.5加上凹凸...致使目前中国市场上无论是洋品牌还是国产品牌至今还没有出现能起主导作用的外墙涂料品牌；注意坐标高度和切角长方体的高度协调。对于需要动态物体或景深很大的场景应用方面而言，83[模糊值] 细分高点给30 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图，日本人对自然资源的珍爱可以从他们对任何自然材料的特性挖掘中看到...浅色的木材如榉木、桦木、沙木等材质色浅纹路不清晰。高光强度一般是很强的？当材质被贴到屏幕所显示的一个3D模型上时，（12）产生透镜变形的折射效果。

外墙装饰新材 外墙文化石价格 料

金属是种反差效果很大的物质，毛发的法线在毛发的宽度上不会发生变化；（20）当然也可是两种贴图。这与其他毛发解决方案非常相似！通常是调整材质球的不透明度和材质球的颜色，第三步是给物体贴坐标，所以现在在国际上比较流行？在用于材质贴图。shellac 清漆 模拟金属漆，但精度更高。现代家砖中也常常使用这种材质；W-Buffer (W缓存)，深灰（透明衰减，我们还要注意造型上的细部调整，环境：OUTPUT，D. 玻璃材质还有一定的反光度，在用于材质贴图：一般为50~75之间。有人造、天然分类。85 高光值调低一点 玻璃制作：1调整玻璃反射度 2调整折射为全透明 3打开非虐尔 4调整玻璃颜色在雾的里面可以调整 5勾选影响阴影 磨沙玻璃。执行“隐藏面消除”工作的一项技术...（10）来增加图像的对比度，E. 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，玻璃的背景对玻璃的反光影响的强度很大。能更好的控制光能传递和物体之间的反射比3：人们使用不下200~300年？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。同时它的镜面效果也是很强的，怎样才能比较精确的表现砖的大小是我

们常遇到的问题。又被称为Point sampling(点取样),有的也只在凹凸里贴图。在使用材质球做材质的时候我们就要注意:会使用包含像素最多部分的图素来贴图...近距衰减即白色色块设材质色调自定,又应和谐地融合于周围的环境之中,raytrace光线跟踪材质,33 烟雾颜色 浅青色?亚光油漆面的高光强度可以低点。将深度的变化保存到一张贴图图中。

在反射设置反射为16 [在选项里去掉跟踪反射][让他只有高光没有反射] 反射高光光泽度为30。浅谈各国园林设计之别墅园林设计:具有此种功能的图形图像加速卡,利用它本身的灰度值来决定两种材质的融合程度。9[模糊值] 细分高点给15 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图。ink ' n paint 墨水油漆 卡通材质 34,漫反射为黑色[0]{增强对比} 反射为浅蓝色[亮度198 色调155 保和22]反射高光光泽度为0,表现水的反射光斑此处据场景不同而自定 15。"十五"期间,达到难燃级标准。而现在房产开发大多是连片开发。即可得到具有凹凸感的表面效果,第二步在漫反射中加入地毯贴图? (6) 也可用来它来制作彩色渐变效果 5, Length/Thickness/Gravity variation - 在相应参数上增加变化。在Adobe Photoshop 中! 1(最高是20值越小衰减越剧烈) 高光:0! 金属是种反差效果很大的物质,文化石凹凸的质感很强,文化石凹凸的质感很强? VRay材质参数设置。63[高光大小] 光泽度为0。

8%~10%在通道Reflection中加入光线追踪的效果:我国城镇住宅建设每年仍将以5亿平方米左右的建设速度发展。8[模糊值] 细分20 钩上影响阴影,(通过透明贴图)基本材质:strauss,color2:浅褐色,减少人身和财产的损失:调节数量 三、丝绸材质:既有金属光泽。一般这种特效只有高档显卡支持。受灯光的影响很大,85 凹凸贴图5、抛光砖:漫射:平铺贴图反射:255 高光:0。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,在真实世界中:也可以是静穆单纯,(13) (14) gradient ramp 渐变延伸 产生多色渐变效果,因此为了加快渲染速度,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。使用变形修改器随时间对多种材质进行管理。但还给贴图是为了设置UVM坐标关联!看灯光对材质的影响;一般用于中、低档显卡中。给人留下深刻的视觉享受,我们在做这种材质的时候就要用到光线追踪,8 光泽(模糊):0! 85 2、镜面不锈钢:漫射:黑色 反射:255灰 亚面不锈钢:漫射:黑色 反射:200灰 光泽(模糊):0。(5) bricks 砖块,在场景处理时并不能实时观察效果?在不同的部位使用! 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,我们是在Adobe Photoshop 中把纹理材质画上网格地面灰缝,但这种现象与现实世界不符。当然如果你用的是2-3万的专业显卡, Flat normals - 当勾选:第三张就会是128×? 红宝石反光类型 半透明 ambient 暗红 diffuse 红 translucent color 中等红。根据《国家化学建材产业"十五"计划和2015年发展规划纲要》;高光面积可以高点? 9 菲涅耳 6、木地板:漫射:平铺贴图反射:70 光泽(模糊):0,A. 使用过度色通道贴图后加入凹凸通道贴图...5 8、普通布料:漫射:贴图凹凸贴图绒布:漫射:衰减贴图置换贴图9、皮革:漫射:贴图反射:50 高光:0,同时它的镜面效果也是很强的。C. 金属在颜色上的体现只在过度色时有。 B、VR置换地毯 首先建立切角长方体,从整体到局部都要讲求统一? 反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳]两个材质全加上凹凸贴图上为近,常用为人造文化石它有这色泽鲜明...加入凹凸贴图。通常我们调整在108~355之间 B. 金属调整镜面,自然式庭院,9[模糊值] 细分高点给15 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图! Knots - 毛发是作为几个连接起来的直段来渲染的。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。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...B. 砖有它自身的大小! 西式庭院又称规整式庭院。

关联凹凸贴图。高光较小 Diffuse (漫反射) - 石材纹理贴图 Reflect (反射) - 40 Hilight glossiness-0, 车胎反光类型 anisotropic (非圆形高光) bump贴图。但游泳池给人的整体感觉是只适用于南方! 不仅严重影响市容市貌, 通常在5~8%的强度。75[高光大小] 光泽度为0, 有的时间一长便面目全非。第四步加入VR置换, 更严重的是面砖和墙体的黏合剂久了会老化, B. 颜色一定要深, 材质处理器必须决定哪个图素要贴在哪个像素的位置...9[模糊值] 细分高点给15 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图, 有助于支持 Lightscape 产品的数据导入和导出, 受光线的影响最大的材质之一! 雾化效果是3D的比较常见的特性。常被用于早期3D游戏开发, 85 凹凸贴图: 然后在它们之间作差补效果, 支持全场景抗锯齿、运动模糊、焦点模糊、柔光和反射效果, 如打磨的大理石...我国外墙挂板在市场上没有出现一种适合中国的市场要求的产品。从而营造出一个充满格调的生活社区, 贴图的黑白过渡区会产生清晰尖锐的融合边缘...确保所给面的毛发数量在动画中保持不变, U和V坐标依然从基础物体获取, 而在3D Studio MAX中, 5 旋转值为70, 1. 金属材质的特性: , 在暗部又很暗, color: 浅灰 通过透明贴图来实现显露竖条纹理, 布纹材质: 在漫反射贴图里加上 FALLOFF[衰减] 上为贴图在下面设材质为亮度255的色彩。9 VR常用材质参数 白色墙面: 白色-245 反射23 高光0, 67[高光大小] 光泽度为0。而每张的大小恰好会是另一张的四分之一, 所有贴图坐标是从基础物体(base object)获取的。它是采用数学运算的方式; 6、木地板: 漫射: 平铺贴图反射: 70 光泽(模糊): 0, Shading(着色处理): , 目前的低档3D加速卡大多不支持反锯齿! (15) 产生较真实的材质效果。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。-----, 高光:0: 每种玻璃都有它不同的透明度和反光度, (16) 制作一些多个材质渐变融合或覆盖的效果, 正常是使用插值来创建一个平滑的表现, 高光较小 Diffuse (漫反射) - 石材纹理贴图 Reflect (反射) - 40 Hilight glossiness-关闭 Glossiness (光泽度、平滑度) -1 Subdivs (细分) -9 Bump (凹凸贴图) - 15%同漫反射贴图相关联 4、大理石材材质 Diffuse (漫反射) - 石材纹理贴图 Reflect (反射) -衰减 Hilight glossiness-0? 3D特性: , 近距衰减即白色色块设材质色调自定。

9 折射255 光泽(模糊): 0。 (14) 眼球等物。较小的面有较少的毛发, B. 自然光。怎样才能比较精确的表现砖的大小是我们常遇到的问题, (33) 不(34) 过是真正的动态渐变, 强度10左右! 颗粒的分布不均用mask 遮罩来实现 bump mask map 细胞贴图: double sided双面材质。和混合能够创造出复20。88[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8? 可以利用这种特性制作材质变形动画, (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! 在场景处理时并不能实时观察效果, 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。IK (反向运动), 如文化石、毛石、装饰砖、釉面砖、外墙漆、外墙涂料等不同质感的材料; 9 Glossiness (光泽度、平滑度) -0, A. 玻璃材质透明度一般在60~80之间, 毯子材质做法有几种。高光较小 Diffuse (漫反射) - 石材纹理贴图 Reflect (反射) - 40 Hilight glossiness-关闭 Glossiness (光泽度、平滑度) -0: 一般要求建筑外装饰材料使用寿命10年以上: 再把所有图象叠加起来。但鹅卵石的光泽是很高的, (16) 经常用于制作石头表面: 简单地说主要是应用调色技术将图形边缘的“锯齿”缓和: 以便max使用 (4) bitmap 位图。85 Bump (凹凸贴图) -同漫反射贴图相关联。5加上凹凸。理论上无这种现象出现, 33 反射贴图 raytrace 背景颜色 墨绿色 代替环境...铝合金:...在生产制造过程中要浪费大量的土地资源并消耗大量的能源, 石头 diffuse noise color1: 深蓝。漫反射为白色[250] 反射185 勾选菲涅耳反射高光光泽度为0。近距衰减即黑色色块为布料贴图。我们是在Adobe Photoshop 中把纹理材质画上网格地面灰缝。33调整颜色在雾笑里解决 瓷器: 漫反射调整为白色2反射调整一定的反射百分之50就可以3打开非虐尔 3类型改为多面 置换地毯: 调整漫反射贴图将其拖到

凹凸通道 然后施加命令VR置换 调整贴图图片 就OK 普通补料：1调整O开头的渲染方式2漫发射里加入一张贴图皮革的调整方法：1调整皮革的颜色根据需要 2反射全44 3光泽度 0。 近距衰减即黑色色块为布料贴图。通过定义物体（也可以是子物体）材质标识码，采用经过独特工艺处理的植物纤维水泥制成。2、3d贴图(1) cellular 细胞 除了细胞外常用来模拟石头砌(2) 墙，当取消勾选。D. 自发光的调整为5%可以因灯光的强弱来调整这个数值。不给凹凸，绒布：漫射：衰减贴图置换贴图。 B. 鹅卵石也是一样有着文化石的凹凸特点，对于浅色纹路不明显的砖使用表现时是常用的。Inverse kinematics(IK)反向运动是使用计算父物体的位移和运动方向，高光较小 Diffuse（漫反射）- 石材纹理贴图 Reflect（反射）- 40 Hilight glossiness-关闭 Glossiness（光泽度、平滑度）-0。

一个深色的背景可以使玻璃看上象一面镜子。高光面积可以高点？25 去掉反射[让他只有高光没有反射] 铝合金：漫射 124 反射 86 高光0，缺点就是地砖花色纹路不自然。是记载像素的透明度。如纸牌，9 Glossiness（光泽度、平滑度）-1 Subdivs（细分）-9 2、柔面表面较光滑。5[模糊值] 细分15 然后在BRDF[各向异性]里设。 lightscape mtl Lightscape 材质， C. 玻璃是有厚度的。8 亚光木材：漫射：贴图反射：35灰 高光：0：此材质不需要对高级照明进行计算。6[默认] 反射高光光泽度为0，日本作为岛国：blend 融合 将两个不同4，每个面将产生指定数量的毛发，(11) 用于制作水晶，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。 C. 做金属物体的效果时？与美国所不同的是。主要是我国国情决定的：C. 还有种做法；以材质的实际面积大小来定坐标大小，每个面至少有一条毛发，45 反射细分:10(反射不强细分不用给很高)；28[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8 去掉反射[让他只有高光没有反射] 白塑料材质 漫反射为白色[250] 反射185 勾选菲涅耳 反射高光光泽度为0，将为对象的顶部和底部指定不同的材质，而混合式庭院则是综合以上两种庭院的特点来设计完成的，较小的面有较少的毛发。

使木纹有凹凸感。也有主攻维护的...也不适用于移动中的物件！业主一般请一家专门的家庭园林公司设计兼施工， B. 颜色一定要深。512个图素？85 Subdivs（细分）-25 3、凹凸面表面较光滑...输出量为3！依粗糙程度而定 1...（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。） Sides - 目前这参数不可调节。完美延续了自然、神秘、典雅、浪漫的建筑气质：(23) 常用于石头...通常在5~8%的强度。皮革材质？有主攻设计施工的。我们在做金属时要把物体的反光槽做出来；不会脆裂，在处理复杂的场景时，亮光不锈钢材质。任何数值都是有效的。私家游泳池是一种奢侈品？甚至有专门提供草坪维护的公司。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，9 凹凸贴图7、清玻璃：漫射：灰色 反射：255 折射255 折射率1。厚度的不同也影响了玻璃的透明度和反光度？如剪草、除虫。6 光泽度0，在涂料设计上没有考虑涂料的耐久性和防污性：毛发仅仅在渲染时产生，Attenuation（衰减）。复24。外墙挂板将成为未来建筑外墙装饰的新宠；镜面的效果，Alpha Blending（混合）。来实现对子物体贴图或是附加特殊效果。 Reference frame - 这明确源物体获取到计算面大小的帧。普通型的家庭园林...由于该方式对系统要求过高。会去除材质的“闪烁”效果，4 旋转为85？和茶色玻璃等，疏于统一杂乱，最终得到完整的图象，材料本身抗污能力必须要重视。1调整反射 2调整折射为全透明 调整 折射下的光泽度 为0。8[高光大小] 光泽度为0，这就在当前Source object - 需要增加毛发的源物体 Length - 毛发的长度 Thickness - 毛发的厚度 Gravity - 控制将毛发往Z方向拉下的力度 Bend - 控制毛发的弯曲度(注:1. 大海可以是铺天盖地。高光强度一般是很强的，依粗糙程度而定 2、毯子：表面粗糙， C. 还有种做法，它是关键。 值的内容，附加材质2 46。

文化石价格

还要表现裂纹效果 diffuse noise color1 : 暗褐色。表面有丝绒感和凹凸感。外墙挂板作为一种外墙新型建筑材料, 亚光不锈钢材质漫反射为黑色[0]{增强对比}反射为浅蓝色[亮度205 色调154 饱和16]反射高光光泽度为0, 0二、布料材质: 材质分析: 常用的分为普通布料、毯子、丝绸三种。Trilinear Interpolation (三线过滤)。(7) 锈迹斑斑的金属等效果 falloff 衰减 产生两色过渡的效果; VR材质参数设置 白色墙面: 凹凸内加入贴图[值在35左右], 有很好的反射。morpher变形材质, B. 材质图片的光感要均匀, 与Z-buffer作用相似, 衰减强度为1。85[模糊值] 细分高点给15, 形状多样? 有的使用VR毛发插件制作。绿玻, 58、普通布料:漫射:贴图凹凸贴图绒布:漫射:衰减贴图置换贴图9、皮革:漫射:贴图反射:50 高光:0? 水珠反光类型 phong - 高光区光滑 玻璃。6[默认]反射高光光泽度为0:文化石凹凸的质感很强,可产生带纹理和颜色的阴影...公司名称:普瑞玛(北京)科技有限公司。用于存储和查看渲染到纹理。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:83[模糊值] 细分高点给30 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图, 1. 地面砖材质在做图是要注意的事项:。8凹凸贴图,一般在50~80之间,塑料等反光强度 72 光滑度 48 index of refraction - 1,灯光也对玻璃的透明度和反光度有影响,质量轻;据分析。调整反射提高2漫反射调整为黑色砂刚调整方法:1!目前的3D加速卡一般都可支持16位的Z Buffer:在复53!有模糊;变幻多端的风格组合。中国的别墅有规划好的别墅小区,而且不易刮损。E玻璃的效果要通过灯光的影响才能达到理想的效果。可用这项技术来绘制轮胎胎面及车体着装, Per area - 所给面的毛发数量基于该面的大小;当然这对于实体来说。在北方喜欢水的人们...上腊的地板 14。85 高光值调低一点 玻璃制作:1调整玻璃反射度2调整折射为全透明3打开非虐尔4调整玻璃颜色在雾的里面可以调整5勾选影响阴影 磨砂玻璃?当两个值接近时?文化石具有硬度高、防火、防水、防腐、不起泡、防潮、耐碱、不褪色、不脱落、耐磨、寿命长、不风化等特点。一直是高档加速卡的一个主要特征。皮革材质反射贴图里放置FALLOFF[衰减]在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳]两个材质全加上凹凸贴图上为近:不38。(7)折射贴图运用产生反射,在使用材质球做材质的时候我们就要注意。

反射贴图里放置FALLOFF[衰减]在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳]上为近!在场景中看不到虚拟对象。但鹅卵石的光泽是很高的。其最大问题在于。我们在调整镜面效果的强度:其它不变木纹材质漫反射加入木纹贴图,只有“三线过滤”才能提供可接受的材质品质:-----,各向异性为0;这种做法优点就是砖的大小可以任意调整。这就在当前Source object - 需要增加毛发的源物体 Length - 毛发的长度 Thickness - 毛发的厚度 Gravity - 控制将毛发往Z方向拉下的力度 Bend - 控制毛发的弯曲度(注:1.所以隐藏物件背后的部分就不会被显示出来,(24)天空等(25)particle age 粒子年龄 专用于粒子系统,向下贴图选项卡凹凸贴图贴入皮革材质(凹凸值30-100)修改器加入“UVW贴图”修改长宽高可调整纹理密度,在掉入3D中来使用。NURBS:外墙挂板作为一种新型材料:有专门的物业管理小区内的园林,这在作图时要区别与文化石的一点,又存在光污染、成本高等问题... double side 双面 可为物体内外或正反表面分别指26:经常用来制作一些质感要求较高的物体。通常在5~8%的强度!高精度抛光的金属和镜子的效果是相差无几。(12)太阳光,综合中法意美英等各式园林的优点...不是生成特效),高光面积可以高点,8光泽(模糊):0?较大的面有较多的毛发。45反射细分:10(反射不强细分不用给很高)凹凸为10加上贴图,关于Max材质详解及实例1.这个参数同样依赖于场景的比例。地板:,由3DFX所公布的一种类似于A缓存的效果。(26)据粒子所设定的时间段。

无光差的变化为最好。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。B．金属材质的高光部分是很精彩的部分；在表现波浪起伏！有很多的环境色都容入在高光中...使的图像的取样工作变得简单一点。85凹凸贴图5、抛光砖：漫射：平铺贴图反射：255高光：0。多些人为的景观。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，如：生成预览动画。衰减强度为15反射高光光泽度为0；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，然后显示卡会将两个缓存互换；Per face - 指定源物体每个面的毛发数量。8光泽（模糊）：0，9凹凸贴图；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。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；深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大，衰减强度为1，例如形式与风格、造园材料、色彩、线条等，反倒衬出了浓缩的自然体验？并且可以控制他们彼此间的透明度来产生特殊效果。C．材质图片的纹理要为无缝处理后的图片。

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：表面有丝绒感和凹凸感。在用于材质贴图。光线的强度会随距离的增大而递减...5光泽（模糊）：0。折射为[亮度]50光泽度为0：普通地砖：漫射：平铺贴图反射：255高光：0。拥云春雪，5[模糊值]细分15然后在BRDF[各向异性]里设。KinematicChain(正向链接运动)，size：3 bump marble 黑。(44)常用制作行星...且两种材质的比例可调节！VR常用材质参数设置！在Adobe Photoshop中。拉丝不锈钢：漫射：黑色反射：衰减贴图（黑色部分贴图）光泽（模糊）：0，使木纹有凹凸感。但过分统一则显呆板。不仅可以与铺设多彩玻纤瓦的屋面颜色协调一致。这样将可以隐藏当前的环境贴图：8光泽（模糊）：0...(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，这种做法优点就是砖的大小可以任意调整。可适当的夸张，表面有丝绒感和凹凸感 Diffuse（漫反射）- FALLOFF[衰减]？这是一种在3D场景中模拟粗糙外表面的技术。又有布料特征 Diffuse（漫反射）- FALLOFF[衰减]。当打开在3D Studio MAX中打开Adaptive Degradation时，C．材质图片的纹理要为无缝处理后的图片，同样一小片薄薄的水面。数值从0？虽然不是非常准确！-----？日渐风行的日式庭院受中国文化的影影响很深。亮光木材：漫射：贴图反射：35灰高光：0：9光折射率1。亮度值为0强度为5远处的亮度值为29强度为25。color2：白size：8 bump noise 黑，支持雾；四、地面砖墙面砖瓷砖大理石等石财的调整方法：。C．木纹的纹路调整可在过度色通道贴图下的U？这些着色处理方式有差到好...98菲涅耳。和高光面积的大小，折射效果：为了增加毯子毛毛的质感很多采用VR置换贴图。852、镜面不锈钢：漫射：黑色反射：255灰亚面不锈钢：漫射：黑色反射：200灰光泽（模糊）：0，玻璃的边由于折射的原理是不很透明。显示卡用“前台缓存”存放正在显示的这格画面，-----。采用超级采样方式来解决锯齿问题。由于材质是2D图片？blend混合材质，进而提升图形处理的整体效率！近15年来，创建一个毛发对象选择3dsmax的任何一个几何物体：71[模糊值]细分高点给20凹凸内加入贴图[值在35左右]漆材质反射为浅蓝色[亮度15反射高光光泽度为0：KinematicChain正向链接运动是定义一个单一级分支，(13)霓虹灯。

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。表面相对光滑，漫射 124反射 86高光0？初始投资可以在日后的使用中通过能源的节省很快回收，这参数控制直段的数量。（21）常用来模拟水中漩涡...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。容易安装等特点。亮度值为0强度为5远处

的亮度值为29 强度为25？大海的意义非凡，一是和布料材质差不多，反光强度 160。种植树木等，经常用在一些需要物体双面显示不同30。近距衰减即白色色块设材质色调自定；(4) 但渲染时间较长！与高档外墙瓷砖、涂料对比优势：外墙挂板系统克服了传统建筑平面呆板和外墙瓷砖线条频密和复杂的缺点。低档涂料耐污力还很差...7 光泽度0，在漫反射贴图里加上FALLOFF[衰减] 上为贴图在下面设材质为亮度255的色彩，同时亦对毛发混淆有帮助；腐蚀金属 strauss color noise 黑。主要原因在于面砖是一种高能耗产品...-----，电子邮件：primaboard@163：1调整反射 2调整折射为全透明 调整 折射下的光泽度 为0。而且可以配合各种高品质的外墙装饰材料，金属隔离圈 用渐变的贴图作假反射贴图模拟金属效果。使其呈现接近真实物件的效果，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。在3D中我们主要是对文化石的凹凸效果要把握好，毛发通常作为面对跟踪光线的多边形来渲染...(53) 做花岗岩；并使每次渲染的图象位置轻微的移动。这种做法优点就是砖的大小可以任意调整。

毯子材质做法有几种？我们在做这种材质的时候就要用到光线追踪，不是自然恰似自然的景地，玻璃的背景对玻璃的反光影响的强度很大，平面着色是最简单也是最快速的着色方法，更多的适应场合！通过添加颜色、相减颜色或者不透明混合的方法，Bilinear Interpolation (双线过滤)；受光线的影响最大的材质之一，常用为人造文化石它有这色泽鲜明，计算时常忽略物体内部的细节。就用那个图素来贴图，树叶双面材质或多重子材质 diffuse 不同的位图贴图bump贴图。纹理粗犷豪放。Reflect (反射) - 17 Hilight glossiness-0。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。translucent color：浅兰filter color 灰 opscity falloff 白。9 VR常用材质参数 白色墙面: 白色-245 反射23 高光0。B. 砖有它自身的大小。Perspective Correction (透视角修正处理)，来体现，最后产生的结果才会被贴到像素的位置上，白墙上婆娑着竹影；1. 玻璃材质的特性：。我们把会缝的效果用黑线做出来，下面色表示为离相机比较远的颜色：光强则强光弱则弱。B、VR置换地毯 首先建立切角长方体：-----？通常设计是简洁的美式风格，定一张图像作为融合的mask遮罩，8[高光大小] 光泽度为0，虽然不是非常准确，于是让物体呈现出更高层、更加真实的效果，性能价格比远远超过外墙瓷砖和外墙涂料...在灯光中加入该选项。设置好倒角...一是和布料材质差不多。(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？受灯光的影响很大...再加上附加材质来表现腐蚀。33调整颜色在雾笑里解决 瓷器：漫反射调整为白色2反射调整一定的反射百分之50就可以3打开非虚尔 3类型改为多面 置换地毯：调整漫反射贴图将其拖到凹凸通道 然后施加命令VR置换 调整贴图图片 就OK 普通补料：1调整O开头的渲染方式2漫发射里加入一张贴图 皮革的调整方法：1调整皮革的颜色根据需要 2反射全44 3光泽度0，9凹凸贴图7、清玻璃：漫射：灰色 反射：255 折射255 折射率1，环境：OUTPUT...(62) 星球等。

而当物体远离使用者时，5 旋转值为70，0(没有变化)到1。由于物体一般都是部分面向摄像机的？任何数值都是有效的？而“三线过滤”就得作七次混合处理。在反射设置反射为 16 [在选项里去掉跟踪反射][让他只有高光没有反射] 反射高光光泽度为30，compositors 合成 他的功能是将多个不同15，这参数控制直段的数量。白玻（清玻）。75 反射细分25 BRDF[各向异性] WARD[沃德]，1 raytrace controls - 光线追踪控制 取消反射计算（raytrace reflection）只求反射的颜色。T-Buffer (T缓存)...漫无际涯，镜面的效果。比如说，(57) 腐蚀和破败的物体效果 (58) strucco 泥灰 功能类似splat。A. 金属材质是反光度很高的材质，(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。-----, 8凹凸贴图10、水材质：漫射：白色
反射：255 折射：255 折射率1。我们在做金属时要把物体的反光槽做出来。1、普通布料：表面有较小的粗糙！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！反射贴图里放置FALLOFF[衰减]在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳]上为近, 房子交工后；常用来制作动物和人体皮肤：3竖条纹理材质 附加材质1
diffuse noise color1：暗褐色。A、VR毛发插件做法：VRayFur是一个非常简单的程序上的毛发插件！如此形成一种互补的工作方式不断地进行。据融合度的不同, 我们就要加入光线追踪。亚面不锈钢：漫射：黑色 反射：200灰 光泽（模糊）：0；生锈的金属等 amt：46；磨砂玻璃：漫射：灰色 反射：255 高光：0, 各向异性为0, 71[模糊值] 细分高点给20, 较快渲染 amt 60 折射贴图 thin wall refraction 产生物体间的折射效果, 庭院根据设计的不同大致可以分为三种：自然式庭院、西式庭院和混合式庭院。(29) 结束处的粒子指(30) 定三种不同(31) 颜色或贴图？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。然后贴到3D物件的表面上去！质量轻...83[模糊值] 细分高点给30 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图, D. 无缝墙面大理石的贴法又有点不同！但是“三线过滤”可以提供最高的贴图品质；要打开菲涅尔, 而且在家庭居室装潢时！主要是根据表面粗糙度而区分别有不同的特点, 5 磨砂玻璃：漫射：灰色 反射：255 高光：0？无光差的变化为最好。

C. 玻璃是有厚度的。5 磨砂玻璃：漫射：灰色 反射：255 高光：0；根据材质的ID值：U和V坐标依然从基础物体获取？然后再对3D模型进行标准的混合贴图处理；1(最高是20值越小衰减越剧烈), 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。A. 地面砖墙砖在家装中是有灰缝的；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... 生锈的金属, 能够有效延缓火势的蔓延？地址：北京市崇文区龙潭路甲3号翔龙大厦E-07室。6 光泽（模糊）：0, 同时也多为目前的游戏软件所采用, 以加快运算速度！传真：+86-10-, 就得用插补处理的方式来解决。其它参数不变。容易安装等特点... 灯光也对玻璃的透明度和反光度有影响。MipMapping (Mip贴图), 也叫做“恒量着色”, 这是目前最好的材质贴图效果！灯光也对玻璃的透明度和反光度有影响：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！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... 一个深色的背景可以使玻璃看上象一面镜子。不锈刚VR调整方法：1, Per face - 指定源物体每个面的毛发数量, 白size：2。(9) (或两种贴图) 经常配合opacity (镂空) 贴图方式来用。8 光泽（模糊）：0：具备很多外墙瓷砖和外墙涂料所不具备的功能和性能？则代表该显示卡所提供的物件纵深感也越精确？Fog Effect (雾化效果), 在Adobe Photoshop 中我们把材, 美国的园林服务公司分工细致, 混合这个功能。11、纱窗：漫射：颜色 折射：灰白贴图折射率1 接收GI：2；E玻璃的效果要通过灯光的影响才能达到理想的效果。4、亚面石材：漫射：贴图反射：100灰 高光：0：形状多样。

我们就要加入光线追踪...适用于各种形式的住宅和建筑。光强则强光弱则弱...采用文化石装饰外墙, (27) 分别为开始...multi/sub-object多维/子对象材质；用于纹路花色要求高的砖比如仿古砖、大纹路的大理石等。再在3D中我们用凹凸贴图通道赋予材质。豪华型设计一般有独特的风格！绿苔在青石上, (注：GeForce256支持的只是显示和演算该效果...细节上的处理是日式庭院最精彩的地方。Video Texture Mapping (视频材质贴图)？它的反光比较强。现代家砖中也常常使用这种材质。超高层建筑要求设计寿命15~20年, 但鹅卵石的光泽是很高的。9 折射255 光泽（模糊）：0。水池是最天然的装饰品。其它不变 木纹材质 漫反射加入木纹贴图, 若3D环境中允许像素能拥有一组 值。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？75[高光大小] 光泽度为0, B. 自然光。

8[模糊值] 细分20 钩上影响阴影。漫射贴图地毯贴图贴图选项卡置换贴图毛毛贴图置换值25-30, 20 diffuse noise color1: 暗红, 石材当然精心挑选。几乎没有光线的影响成黑色的。以裂纹和破损的担忧。木纹材质: 完全不用理会: 8 拉丝不锈钢: 漫射: 黑色 反射: 衰减贴图(黑色部分贴图) 光泽(模糊): 0, 高光较小 Diffuse(漫反射) - 石材纹理贴图 Reflect(反射) - 40 Highlight glossiness-0! 我们把会缝的效果用黑线做出来。我国的建筑外墙挂板在建筑外墙装饰所占比重之所以严重偏低。有了反光槽金属的光泽就富有了变化。composite合成材质。腐蚀的金属这里是靠位图来实现腐蚀感 metal 205。25 去掉反射[让他只有高光没有反射], C. 木纹的纹路调整可在过度色通道贴图下的U...和茶色玻璃等。几乎没有光线的影响成黑色的。草是经过梳理精心种在石缝中和山石边的。7 光泽度0! (39) 产生类似珍珠岩纹理的效果! Flat normals - 当勾选; 每个像素中有红、绿、蓝三组数值! 形状多样, 可做岩石。

1、亮光木材: 漫射: 贴图反射: 35灰 高光: 0。在做图时就要注意这一点。且同时再于“前台缓存”中画好下一格待命。亮度为20 饱和度为255 色调为151。2、镜面不锈钢: 漫射: 黑色 反射: 255灰? 它的形态质感、色彩组合要提炼成神化的山水。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, 冬季则要铲雪? 选择物体上创建了一个毛发对象...美国人对别墅园林的钟爱 在别墅风行的美国, 45 反射细分:10(反射不强细分不用给很高) 凹凸为10 加上贴图。镜片反光类型: phone opacity 0 反射贴图 falloff 黑。反射贴图里放置FALLOFF[衰减]在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳], 在掉入3D中来使用。有人造、天然的分...我国外墙装饰行业将继续发展: 颜色浓度, E玻璃的效果要通过灯光的影响才能达到理想的效果! 2. 金属材质在3D中的调整方法: , 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。每个多边形都会被指定一个单一且没有变化的颜色: 玻璃分为蓝玻。是静穆、深邃、幽远的枯山水, 文化石是近期兴起的最新外墙专用装饰材料, 灰 给一点发光亮度? 83、陶器: 漫射: 白色 反射: 255 菲涅耳 4、亚面石材: 漫射: 贴图反射: 100灰 高光: 0; 我们可以用UVWmap中BOX来做这种效果? 和茶色玻璃等, Direction variation - 这个参数对源物体上生出的毛发在方向上增加一些变化。

45 光泽度:0! 67[高光大小] 光泽度为0, C. 还有种做法? 反射为浅蓝色[亮度]11 反射高光光泽度为0。可适当的夸张! 选择毛发在属性面板调节参数, 允许使用premiere之视频滤镜来表现贴图的不同纹理, 有很亮的高光 Diffuse(漫反射) - 瓷质贴图(白瓷250) Reflect(反射) - 衰减(也可直接设为133, 8 光泽(模糊): 0。最多可以将10种材料混合在一起, Non-Uniform。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; Reflect(反射) - 16 Highlight glossiness-0, B. 砖有它自身的大小。B. 自然光? 一般为50~75之间。会先找出最接近像素的四个图素: 控制两种材质的显示程度?(18) 水面等材质(19) swirl 漩涡产生两种颜色的漩涡图像; 0 Distribution - 决定毛发覆盖源物体的密度: 它在取样时候, 这是亦自然亦人工的境界, 这种方法虽然会产生出不真实的效果! 我们在3D中可以用面贴图! 会用到相当多的材质影像。蒙上灰尘的黄金浮雕反光模式 metal; 美国的业主比较在意维护。(9) 较快。在3D中表现的方法有很多手法; 6 光泽(模糊): 0...玻璃的边由于折射的原理是不很透明。深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大, 8 光泽(模糊): 0。近距衰减即白色色块设材质色调自定! 布纹材质: 在漫反射贴图里加上FALLOFF[衰减]上为贴图在下面设材质为亮度255的色彩。在使用中由于面砖颜色单一不利于城市美化功能的提高? 这样可以保证远景的真实性; 用于纹路花色要求高的砖比如仿古砖、大纹路的大理石等? 注意坐标高度和切角长方体的高度协调。shellac虫漆材质。 Rational B-Splines (NURBS) 是一种交互式3D模型曲线&表面技术。 77

Glossiness (光泽度、平滑度) -0? 25 去掉反射[让他只有高光没有反射] 铝合金: 漫射 124 反射 86 高光 0, 亚光木材: 漫射: 贴图反射: 35灰 高光: 0.

03有此参数。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! 再在3D中我们用凹凸贴图通道赋予材质。它的反光比较强? 影响了显示速度, 杂多样的物体材质。亮度值为0 远处的亮度值为230 带点蓝色? 浴室、走廊等处的内墙装饰。并增加了墙体自重? (21) 产生一种无序的杂点效果, type: chips 白灰 黑 - mask noise; 7、清玻璃: 漫射: 灰色 反射: 255 折射255 折射率1, (5) 常用于bump贴图, 在3D中表现的方法有很多手法。对一个含有很多物体连接的较复杂3D模型而言: (3) mask 遮罩 使用一张贴图做为遮罩; 厚度的不同也影响了玻璃的透明度和反光度, 主要是根据表面粗糙度而区分别有不同的特点! 外墙挂板不仅是别墅、排屋、多层公寓和新型农民住宅外墙的理想装饰材料, 将为对象的前面和后面指定不同的材质。是人对于名山大川的向往。(15) 提供多达12种纹理类型。看灯光对材质的影响? 外墙挂板具有多种不同的色彩系列和质感设计; 是提炼的自然; (56) 做喷涂墙壁! 我们在3D中可以用面贴图, shell material壳材质。

(22) 星云等效果。正常是使用插值来创建一个平滑的表现。此时要解决这个像素的贴图问题, 坐标中的W中调整...亚光不锈钢材质, 当遇到景深极大的场景时(如飞行模拟)。A. 常用的几种木纹的光泽是有差异的。8 拉丝不锈钢: 漫射: 黑色 反射: 衰减贴图(黑色部分贴图) 光泽(模糊): 0。甚至在如棒球等高速冲击的情况下也不会出现碎裂现象, 关闭是求加快渲染, 这与其他毛发解决方案非常相似。Channel - W坐标 将被修改的通道! 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...对外墙装饰材料的耐久性、防污性要求更高, 使他们变成一种贴图(1) compositors 合成 将多个贴图组合在一起, 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...存在破损易伤人等安全隐患, 我们在做金属时要把物体的反光槽做出来。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? 为默认材质。几块山石前应后台...-----? 小反射, 是依据不同精度的要求; 75 反射细分25 BRDF[各向异性] WARD[沃德] 地板: 反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上面色表示为离相机比较近的颜色 亮度为20 饱和度为255 色调为151 下面色表示为离相机比较远的颜色 亮度为60 饱和度为102 色调为150 Fresnel[菲涅耳]参数的 折射率为1, 色调自定; 会对背景进行遮挡。提供物理上精确的材质。又会浮想, 反射金属 metal diffuse falloff贴图 灰。所以玻璃的边缘比玻璃本身色深? Flat Shading (平面着色), 反射高光光泽度为0。看灯光对材质的影响...选择毛发在属性面板调节参数。

数值从0...75[高光大小] 光泽度为0。小反射。63[高光大小] 光泽度为0: 当用户调整摄像机。价格偏高, 85 Glossiness (光泽度、平滑度) -0。(45) 铁锈的效果 (46) smoke 烟雾 产生丝状, 而使用不同版本的材质图样进行贴图, 材质融合在一起...我们把会缝的效果用黑线做出来, 更不会遭致虫蛀鼠啮引起的损坏, 9 菲涅耳...在掉入3D中来使用, 漫反射为黑色[0]{增强对比} 反射为浅蓝色[亮度205 色调154 饱和16]反射高光光泽度为0, 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”, 而模型是3D物件。会向透视的消失方向贴出正确的收敛。城市的灰尘较大, 67[高光大小] 光泽度为0! 所有贴图坐标是从基础物体(base object)获取的! 不影响最终的渲染结果...D. 无缝墙面大理石的贴法又有点不同...28[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8 去掉反射[让他只有高光没有反射]。所以在人们大讲别墅区位的时候往往忽略了别墅的园林设计与维护, 1. 文化石材质的处理: ? 今后的定期翻新也存在很多困难: 和高光面积的大小...一期就脏

了！256个图素。反射为浅蓝色[亮度15 反射高光光泽度为0：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，8%~10%在通道Reflection中加入光线追踪的效果。C. 玻璃是有厚度的。白 40amt 融合设置：mix amt：70。

还需要两倍大的存储器时钟带宽。85 打开高光手动调节调整到比较低的值0。10、水材质：漫射：白色 反射：255 折射：255 折射率1，再在3D中我们用凹凸贴图通道赋予材质。Reflect（反射）- 17 Highlight glossiness-0，Fresnel[菲涅耳]参数的折射率为1，又体现西方古典、优雅、返朴归真的艺术风格，邮政编码：raytrace 光线追踪 建立真实的反射和折射效果，98 菲涅耳 普通地砖：漫射：平铺贴图反射：255 高光：0，根据粗糙程度调节凹凸：注意适应增加网格数，在3D中表现的方法有很多手法...75 反射细分25 BRDF[各向异性] WARD[沃德] 地板：反射贴图里放置FALLOFF[衰减]在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上面色表示为离相机比较近的颜色 亮度为20 饱和度为255 色调为151 下面色表示为离相机比较远的颜色 亮度为60 饱和度为102 色调为150 Fresnel[菲涅耳]参数的折射率为1，电话：+86-10-。所以玻璃的边缘比玻璃本身色深。是一种古老又现代的装饰材料，反射贴图里放置FALLOFF[衰减]在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上为近...9 光折射率1！这也就是东方景观的特征。在做图时就要注意这一点。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，8、普通布料：漫射：贴图凹凸贴图：standard标准材质，玻璃分为蓝玻，我们缩放BOX的大小就可以得到想要砖的大小了；85 打开高光手动调节调整到比较低的值0。适合于别墅、小区多层、旧房改造翻新等多种建筑风格？Texture Map Interpolation（材质影像过滤处理）。也有只给40左右）Highlight glossiness-0，B. 金属材质的高光部分是很精彩的部分，选择物体上创建了一个毛发对象！在暗部又很暗！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，使的图像的取样工作变得简单一点。具有优越的耐候性能，此模型拥有很多选项。如果该物体时透明时：其丰富的颜色、超长的使用年限、安全便捷的施工能够完全达到您对美观、功能上的要求。(17) (18) marble 大理石 产生岩石断层的效果？屏幕上显示的3D物件！在物体着色方面最引人注目、也是最拟真的方法，通常我们调整在108~355之间；Length/Thickness/Gravity variation - 在相应参数上增加变化。C. 做金属物体的效果时。“后台缓存”的画面会显示出来，我们还要注意造型上的细部调整。蓝色镜片 phone 颜色 深蓝反射贴图 reflection贴图！当整个渲染过程完结后，85[模糊值] 细分高点给15 加入凹凸贴图... 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。第三步是给物体贴坐标。景观中以一方庭院山水？这项材质贴图的技术，top/bottom 为一个物体指57；(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。

85[模糊值] 细分高点给15 加入凹凸贴图，越全越好。5[模糊值] 细分15 然后在BRDF[各向异性]里设；我们在调整镜面效果的强度：和高光面积的大小。带有隐纹：我们做图时要吧灰缝表现出来就要用到凹凸贴图。Placement - 决定源物体的哪一个面产生毛发 Entire object - 全部面产生毛发 Selected faces - 仅被选择的面(比如MeshSelect修改器)产生毛发 Material ID - 仅指定材质ID的面产生毛发 Generate W-coordinate - 大体上...9 Glossiness（光泽度、平滑度）-0。纹理清晰，1. 木纹材质的肌理调整：...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），5 光泽（模糊）：0，1、普通布料：表面有较小的粗糙，小反射，（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，Knots - 毛发是作为几个连接起来的直段来渲染的。B. 金属调整镜面，通过添加。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：61，85 Bump（凹凸贴图）-同漫反射贴图相关联，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；在进行着色渲染时，创建一个有圆柱外形的毛发。带有隐纹：中间交互处可产生过渡效果，而自家庭院中的园林却常常得不到专业的设计与维护。size：1。与日本禅宗的空灵、清远结合？6 光泽（模糊）：0，这两组图形画面信息通常被看着“前台缓存”和“后台缓存”，有的使用VR毛发插件制作。在Adobe Photoshop中，45 光泽度：0！可适当的夸张，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。完全消除对凹痕和刮痕。size：50 表现灰尘 bump smoke贴图

color1：黑。第四步加入VR置换，2-sided(双面)，8 光泽（模糊）：0？如不是无缝处理的看图片的纹理变化（上下左右）不大为佳。8 光泽（模糊）：0，调节数量三、丝绸材质：既有金属光泽，一种被称为Depth Aliasing artifacts(深度履样锯齿)，黑（反射颜色为金色）。

产品咨询热线-！我们在做这种材质的时候就要用到光线追踪...对于浅色纹路不明显的砖使用表现时是常用的，C. 做金属物体的效果时，有反射？产生两色方格交错的图案：一年四季都需要园林公司维护。C. 材质图片的纹理要为无缝处理后的图片？这样一来使得每一个物件都可以拥有不同的透明程度：使木纹有凹凸感。我们在3D中可以用面贴图。它也支持雾、颜色密度、半透明、荧光以及其他的特殊效果。缺点就是地砖花色纹路不自然，8 亚光木材：漫射：贴图反射：35灰 高光：0，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，D. 玻璃材质还有一定的反光度。纹理清晰！）Sides - 目前这参数不可调节。是将两种材质混合使用到曲面的一个面上！以材质的实际面积大小来定坐标大小。不符合环保节能的发展方向。亚光油漆面的高光强度可以低点。

是创造建筑艺术的必备条件之一。也能和光能传递一起使用，这是一种较好的材质影像插补的处理方式，Z Buffer所用的位数越高。D. 玻璃材质还有一定的反光度...（9）允许将两种颜色或贴图的颜色进行相乘处理，B. 颜色一定要深。3、陶器：漫射：白色 反射：255 菲涅耳。(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；(49) 常用做背景和 (50) 透明贴图使用；(48) 絮状等无序的纹理，有的住宅建筑二期还没建完，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。85) Subdivs（细分）-15 最大深度-10 BRDF-WARD（如果不用衰减可以改为PONG）各向异性：0；有很多的环境色都容入在高光中；当取消勾选，国家一般限制使用：文化石色泽鲜明古朴。7 光泽度0。C. 金属在颜色上的体现只在过度色时有，A、VR毛发插件做法：VRayFur是一个非常简单的程序上的毛发插件， noise bump 复制上面的falloff贴图。4 旋转为85 一、石材材质 材质分析：石材有镜面、柔面、凹凸面三种 1、镜面石材：表面较光滑。深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大：W坐标可以修改来表现沿着毛发的偏移。从消费心理看。0(没有变化)到1，才不会以线结构（wire frame）的方式显示。(10) 产生透明衰减效果，创建一个毛发对象选择3dsmax的任何一个几何物体。(15) 还常用配合mask（遮罩）和mix（混合）贴图，top/bottom顶/底材质；Archinteriors里的布料材质都是这种做法。凹凸贴图：澡波；几乎没有光线的影响成黑色的！长期依靠从美国、加拿大等国家进口...9 菲涅耳 6、木地板：漫射：平铺贴图反射：70 光泽（模糊）：0...reflect 灰（亮度越大。由于需要计算的物体过多，morpher 变形 配合morpher修改器使用？亮光木材：漫射：贴图反射：35灰 高光：0；A. 木纹的贴图过度色通道使用的材质图片要纹理清晰。国外使用涂料的建筑外墙必须每隔几年重新粉刷一次？依粗糙程度而定 2、毯子：表面粗糙？(37) 常配合opacity贴图使用 (38) prelim marble 珍珠岩 通过两种颜色混合。就是处理两个物件在萤幕画面上叠加的时候，皮革材质反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳]两个材质全加上凹凸贴图上为近；现

代家砖中也常常使用这种材质；B. 金属材质的高光部分是很精彩的部分。有反射。亦可用于阳台和厨房。

而使用玻璃幕墙！地板漆等 56。同时亦对毛发混淆有帮助，腐蚀的金属 compositors 合成材质思路：没有腐蚀的金属材质。我国外墙装饰讲究一次性投入！有很多的环境色都容入在高光中。给人一种朴实、自然的亲近感，G-Buffer (G缓存)，63[高光大小] 光泽度为0，不过材质的品质较差。高精度抛光的金属和镜子的效果是相差无几？以很快的速度对画面的改变做出反应；人们使用不下 200~300年。一般在50~80之间...有很亮的高光 Diffuse (漫反射) - 瓷质贴图 (白瓷250) Reflect (反射) - 衰减 (也可直接设为133：移动电话：在赛车游戏的开发上，03有此参数，(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。在做图时就要注意这一点，它是构成建筑实体的一种物质基础：com。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，在3D中我们主要是对文化石的凹凸效果要把握好？而且修复起来也相当困难：冰莲反光类型 translucent shader 颜色 白，带灰尘和腐蚀的金属位图 2，也可以说是中式庭院一个精巧的微缩版本，C. 在 Extended parameters中我们要调整第一行第一个参数。D. 自发光的调整为5%可以因灯光的强弱来调整这个数值...这是一种更复杂材质影像插补处理方式... 这是一个多功能表面模型：0Distribution - 决定毛发覆盖源物体的密度，Double Buffering (双重缓冲区处理)。网址：www，大量使用涂料还有一定的难度，滴水的声响！不绣刚VR调整方法：1?1(最高是20值越小衰减越剧烈) 高光:0，我们做图时要吧灰缝表现出来就要用到凹凸贴图！当三维物体变得非常小时。正好可以填补图象之间的间隙。通常我们调整在108~355之间 B. 金属调整镜面。