

文化石贴图_9267博鳌文化石_别墅文化石效果图，文化石价格_白色文化石

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

文化石贴图_9267博鳌文化石_别墅文化石效果图，文化石价格_白色文化石

文化石贴图_9267博鳌文化石_别墅文化石效果图，文化石价格_白色文化石

全国独一无二经历国际展览业协会认证的国际性展会

The Only Authorized Construction Consumed With UFI China

展会宗旨：提倡低碳生活方式，人造文化石。增进地产工程项目对接

发件人：9267博鳌文化石。赵磊师长 手机

电话：021-6124 6971 021-6124 6993

2012第十四届上海国际别墅及配套办法博览会

2012 14th Shanghai International Villa &配套设施博览会

另辟蹊径的别墅豪宅市场

随着国家对房地产业的宏观调控的持续长远，国家土地新政也给别墅市场带来了新的变化。看着文化石贴图。2011年豪宅市场在改革中仍将持续传承典范、寻求思变。看着价格。2011上海金秋房产会上，听说博鳌文化石。局限高端别墅市场的价值坚硬仍旧，未显现丝毫松动，极多数以至还显现了逆势高涨的形势。胎儿性别鉴定。你知道文化石贴图。这是由于现在更多地房地产商将内在的包装与内在的气质调和同一，合伙到达高法式，完好地展现出其卓而不群的风韵。文化石贴图。因而，想知道博鳌。高端地产软件的擢升与修炼才是声援物业成为"豪宅"的必要条件。我不知道文化石。它不但要知足消耗打发者对安详、写意、便利等个性化的需求，别墅。更要为方向消耗打发群提供高超感、身份感、超前感、时髦感等特殊化的需求，文化石价格。这也是为什么别墅配套市场越来越振奋成长的理由。看看文化石。

文化石贴图

高端配套需求的新契机

活着博后的将来十五年里，上海各区将以"低碳绿色理念"制造的高档商务要旨、高档休闲会所及别墅式公寓。文化石。对待高档建材出产厂商来说，无疑是契入其中的一个重大商机。你看贴图。2012年8月15-17日将在上海的新国际博览要旨举办"第十四届上海国际别墅及配套办法博览会"将吸收

众多江浙沪地域的别墅优秀楼盘参与其中，并在同期举办各类专业活动，现场将为各类配套办法提供一个最为精良的营销增添平台。外墙文化石价格。

而据往届展商反馈，出席别墅配套办法展让他们的产品在中最高端的客户人群中树立了品牌认识，在近几年别墅配套的展出中越来越多的展商以"高档绿色建材"的容貌频频显现在展会现场，对比一下效果图。这也显示出客户对建材产品品德与环保的请求恳求的擢升，其实文化石背景墙。别墅配套最终以显示高端品德生活的理念吸收更多古道客户。别墅文化石效果图。2011年别墅配套展上出格值得一提的是，东莞圣雅洁具推出的大型按摩游泳池，更是以让生活更康健更写意的概念，引领享用别墅生活的新潮流。别墅文化石效果图。其次就是湖北宝源木业出产的"无甲醛"板材，文化石背景墙。在现场获得了房地产协会绿色建材增添部的喜爱、在现场就洽谈了在上海的行使空间。而日本木材要旨依然连续参展5年，本年更是带来木机关方面最新的技术和产品，展会第二天日本农林省长官和中国建筑学会木机关专业委员会、中国工程树立法式化协会木材及复合材机关委员会的秘书长达成了历久的协作相干，

豪华欧式别墅别墅装饰设计别墅设计师别墅装修效果图别墅

。文化石。C&C田园开发无限公司则是将木机关集装箱式房屋带到了展会现场，让许多感有趣的观众驻足玩赏赏识，进一步晓畅了别墅的另一种展现方式，而连云港瑞多木机关无限公司更是将木机关房车这一全新的概念带入了本次展会，我不知道9267博鳌文化石。让"随时随地都能享用别墅般生活"的理念成为实际。本届展会现场可谓是精华纷呈，你知道白色文化石。依托往届展会取得了强盛胜利，本届展会已成为亚洲高端绿色环保建材不可贫乏的选拔。

展会一览

展览光阴：2012年8月15-17日

展览地点：文化石加工。上海浦东新国际博览要旨（龙阳路2345号）

展览面积m²

主办单位：上海市建筑原料行业协会

世博团体上海当代国际展览无限公司

声援单位：听说白色。中国建筑学会木机关专业委员会

日本木材入口复兴协会

专访天和房产董事长博鳌文化石 闫伟健先生

上海市树立科技增添要旨

外洋协办：世博团体上海当代国际展览有限公司日本办事处

同期活动

低碳建筑绿色建材与别墅地产商沙龙

活动形式：沙龙活动形式厚实，并具有专业示范和社会传播双重效应，对于文化石。将以房产商工程部已开发的典范别墅楼盘先容为主，白色文化石。参与的建材厂商不妨与房地产商以及技术专家举行互动的钻探换取。这将是一个钻探高端建材与别墅市场协调成长的高程度的分析性沙龙，该次会议旨在就而今别墅市场现状、将来趋向及市场热点、政策机遇、投资环境等题目举行长远钻探。

参与对象及人数：文化石价格。房地产开发商、甲级设计单位、建筑设计师、修饰装潢公司、别墅配套建材出产企业。每家参展企业派1-2个代表，沙龙整个活动约300人左右。

展示形式

一、上海及长三角在建及在销别墅项目、分析性别墅项目（包括独立式别墅、联体别墅、TOWN HOUSE、叠加洋房等）；法律商榷、别墅建筑模型专业机构、相关高档休闲配套产业及供职机构；

二、别墅、会所、高档住宅节能门窗及相关部品：其实文化石价格。

纯木门窗、铝包木门窗、木铝复合门窗、铝合金门窗、节能门窗、阳光房、斜屋顶天窗、平开门、折叠

门、推拉门等

三、别墅及高档会所内外墙及屋顶修饰部品：

EPS构件/GRC制品、混凝土预制构件、屋面瓦、PVC外挂板、天然石外墙、艺术砂雕、文明石等

文化石贴图,状态：未审核 文化石贴图 55次浏览

别墅及高档会所室内修饰配套产品：

中央新风吸尘室内污染体例、别墅电梯、落水体例、别墅楼梯、墙纸壁布、遮阳用品、高档家居智能体例、中央水收拾体例（净水，软水，文化石价格。纯水）、中央热水采暖体例。

壁炉（含电壁炉、真火壁炉、燃气壁炉、石材壁炉）、咖啡机、烤箱、修饰艺术品、影音体例等

别墅休闲健身产品：保龄球、室内高尔夫、高档跑步机、桑拿及泳池设备等

别墅及高档会所配套环境艺术部品：各类木质别墅、别墅铁艺围栏、建筑膜机关、砂岩艺术修饰构件、防腐木、园艺喷灌设备、PVC栅栏、竹木制品、园艺景观技术及设备、户外火炉、休闲家具等

。博鳌文化石。

别墅智能建筑：

楼宇自控体例、智能家居产品、分析布线产品、楼宇对讲体例、智能照明体例 智能消防防盗报警体例、

大屏幕显示体例、电动窗帘体例、生物判别产品体例等；

七、其它别墅产品相关配套办法。白色文化石。

参展费用

?法式展位 (3m×3m) = 9m²

?光地 (最低租用面积为36 m² , 光地地毯、水、电、气及特殊装修管理费等另算。)

展位类型 国际区 国际区

· [CAD图库施工图下载](#)

法式展位 国际展商 国际展商 RMB

USD 2800 RMB

光地/m² USD 280 RMB 1500 RMB 1100

会刊广告 (展会会刊：尺寸140mm×210mm)：

封二：RMB 12...000 封三：RMB 10...000 封底：RMB15...000元 门票：5000元/万张

内页：RMB 6...000 礼品袋广告元/5000只 (尺寸295×410mm)

展位请求及支配

参展企业卖力填写?参展请求及合约?并加盖公章传真或经历邮件形式至组委会。

参展企业请求获得组委会确认后，一周内将参展费用[50% (预付款) 或全款]电汇或交至组委会，另外展位费需在展览会开张一个月前付清。

参展商权及结合方式

地址：上海市卢湾区普安路128号淮海大厦东楼1701-1702室 邮编

电话：86-21-6124 6971 021-6124 6993

传真：86-21-6124 6992

[分享50张电视背景墙效果图 绝对的视觉享受\(图\) 这样](#)

E-Mail：xyzxl188@

联系人：赵磊 师长

手机

文化石贴图_9267博鳌文化石_别墅文化石效果图，文化石价格_白色文化石

,VR常用材质参数设置，VRay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) effect (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
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

全国唯一通过国际展览业协会认证的国际性展会,The Only Authorized Construction Material With UFI China,展会宗旨：倡导低碳生活方式，促进地产工程项目对接,发件人：赵磊先生手机,电话：021-6124 6971 021-6124 6993,2012第十四届上海国际别墅及配套设施博览会,2012 14th Shanghai International Villa & Matching Facilities Exhibition,另辟蹊径的别墅豪宅市场,随着国家对房地产业的宏观调控的不断深入，国家土地新政也给别墅市场带来了新的变化。2011年豪宅市场在变革中仍将不断传承经典、寻求思变。2011上海金秋房产会上，部分高端别墅市场的价格坚挺依旧，未出现丝毫松动，极少数甚至还出现了逆势上涨的现象。这是因为现在更多地房地产商将外在的包装与内在的气质和谐统一，共同达到高标准，完美地展现出其卓而不群的风度。因此，高端地产软件的提升与修炼才是支持物业成为“豪宅”的必要条件。它不仅要满足消费者对安全、舒适、便捷等共性化的需求，更要为目标消费群提供尊贵感、身份感、超前感、时尚感等特殊化的需求，这也是为什么别墅配套市场越来越蓬勃发展的理由。 ,高端配套需求的新契机,在世博后的未来十五年里，上海各区将以“低碳绿色理念”打造的高档商务中心、高档休闲会所及别墅式公寓。对于高档建材生产厂商来说，无疑是契入其中的一个重大商机。2012年8月15-17日将在上海的新国际博览中心举办“第十四届上海国际别墅及配套设施博览会”将吸引众多江浙沪地区的别墅优秀楼盘参与其中，并在同期举办各类专业活动，现场将为各类配套设施提供一个最为良好的市场营销推广平台。 ,而据往届展商集中反映，参加别墅配套设施展让他们的产品在中最高端的客户人群中树立了品牌意识，在近几年别墅配套的展出中越来越多的展商以“高档绿色建材”的姿态频频出现在展会现场，这也显示出客户对建材产品品质与环保的要求的提升，别墅配套最终以体现高端品质生活的理念吸引更多忠实客户。2011年别墅配套展上特别值得一提的是，东莞圣雅洁具推出的大型按摩游泳池，更是以让生活更健康更舒适的概念，引领享受别墅生活的新潮流。其次就是湖北宝源木业生产的“无甲醛”板材，在现场得到了房地产协会绿色建材推广部的青睐、在现场就洽谈了在上海的应用空间。而日本木材中心已经连续参展5年，今年更是带来木结构方面最新的技术和产品，展会第二天日本农林省长官和中国建筑学会木结构专业委员会、中国工程建设标准化协会木材及复合材结构委员会的秘书长达成了长期的合作关系，C&C田园开发有限公司则是将木结构集装箱式房屋带到了展会现场，让许多感兴趣的观众驻足观赏，进一步了解了别墅的另一种展现方式，而连云港瑞多木结构有限公司更是将木结构房车这一全新的概念带入了本次展会，让“随时随地都能享受别墅般生活

"的理念成为现实。本届展会现场可谓是精彩纷呈，依托往届展会取得了巨大成功，本届展会已成为亚洲高端绿色环保建材不可缺少的选择。展会一览,展览时间：2012年8月15-17日,展览地点：上海浦东新国际博览中心（龙阳路2345号）,展览面积m2,主办单位：上海市建筑材料行业协会,世博集团上海现代国际展览有限公司,支持单位：中国建筑学会木结构专业委员会,日本木材出口振兴协会,上海市建设科技推广中心,海外协办：世博集团上海现代国际展览有限公司日本办事处,同期活动,低碳建筑绿色建材与别墅地产商沙龙,活动内容：沙龙活动内容丰富，并具有专业示范和社会宣传双重效应，将以房产商工程部已开发的经典别墅楼盘介绍为主，参与的建材厂商可以与房地产商以及技术专家进行互动的探讨交流。这将是一个探讨高端建材与别墅市场协调发展的高水平的综合性沙龙，该次会议旨在就当前别墅市场现状、未来趋势及市场热点、政策机遇、投资环境等问题进行深入探讨。参与对象及人数：房地产开发商、甲级设计单位、建筑设计师、装饰装潢公司、别墅配套建材生产企业。每家参展企业派1-2个代表，沙龙整体活动约300人左右。展示内容,一、上海及长三角在建及在销别墅项目、综合性别墅项目（包括独立式别墅、联体别墅、TOWN HOUSE、叠加洋房等）；法律咨询、别墅建筑模型专业机构、相关高档休闲配套产业及服务机构；二、别墅、会所、高档住宅节能门窗及相关部品：,纯木门窗、铝包木门窗、木铝复合门窗、铝合金门窗、节能门窗、阳光房、斜屋顶天窗、平开门、折叠门、推拉门等,三、别墅及高档会所内外墙及屋顶装饰部品：,EPS构件/GRC制品、混凝土预制构件、屋面瓦、PVC外挂板、人造石外墙、艺术砂雕、文化石等,别墅及高档会所室内装饰配套产品：,中央新风吸尘室内净化系统、别墅电梯、落水系统、别墅楼梯、墙纸壁布、遮阳用品、高档家居智能系统、中央水处理系统（净水，软水，纯水）、中央热水采暖系统。壁炉（含电壁炉、真火壁炉、燃气壁炉、石材壁炉）、咖啡机、烤箱、装饰艺术品、影音系统等,别墅休闲健身产品：保龄球、室内高尔夫、高档跑步机、桑拿及泳池设备等,别墅及高档会所配套环境艺术部品：各类木质别墅、别墅铁艺围栏、建筑膜结构、砂岩艺术装饰构件、防腐木、园艺喷灌设备、PVC栅栏、竹木制品、园艺景观技术及设备、户外火炉、休闲家具等。别墅智能建筑：,楼宇自控系统、智能家居产品、综合布线产品、楼宇对讲系统、智能照明系统 智能消防防盗报警系统、,大屏幕显示系统、电动窗帘系统、生物识别产品系统等；七、其它别墅产品相关配套设施。参展费用,?标准展位（3m×3m）= 9m²,?光地（最低租用面积为36 m²，光地地毯、水、电、气及特殊装修管理费等另算。），展位类型 国际区 国内区,标准展位 国际展商 国内展商 RMB,USD 2800 RMB,光地/m² USD 280 RMB 1500 RMB 1100,会刊广告（展会会刊：尺寸140mm×210mm）：,封二：RMB 12,000 封三：RMB 10,000 封底：RMB15,000元 门票：5000元/万张,内页：RMB 6,000 礼品袋广告元/5000只（尺寸295×410mm）,展位申请及安排, 参展企业认真填写?参展申请及合约?并加盖公章传真或通过邮件形式至组委会。参展企业申请得到组委会确认后，一周内将参展费用[50%（预付款）或全款]电汇或交至组委会，其余展位费需在展览会开幕一个月前付清。参展咨询及联络方式,地 址：上海市卢湾区普安路128号淮海大厦东楼1701-1702室 邮编,电话：86-21-6124 6971 021-6124 6993,传真：86-21-6124 6992,E-Mail：xyzxl188@,联系人：赵磊先生,手机这是一种很普通的小文化石，公园里和个别人家都经常见到，可是不知为什么，我们却一直未打听到哪里有卖。终于，因为要考虑外墙刷漆的问题，买文化石成了紧要的任务。我捏着半块文化石去建材市场走访。问了几家瓷砖店，全都不知道，有点失望，虽然之前想过可能会出现这种情况，心想着再走几家，既然来了总不能白来。这个想法让我们有了意外收获。走进的这家店有点特点，尤其是地面砖，是用二种仿古砖错落搭配起来的，很有我设计的追求古朴的风格，又不缺乏艺术和美。一款卫生间的砖也很好看，可以用于现代空间，又可用于偏欧式的空间，简单又不失典雅。价格适中，我们已悄悄地定下了这几款砖。店老板说这种文化石要南昌才有，需要订货。对文化石是不是确定我们现在并未放心上，但对于新发现的这几款砖却很兴奋，因为这些样式的砖同样是我们这么多天苦苦寻找的。如今终于找到了这种感觉，这一趟来对了。应该文化石也

将顺利被我们找到吧，我这样想。," 浙江人在江西 " 群的号码是,趣手绘设计请关注：qzshouhui,手绘背景墙，装修设计，软装设计等请联系:QQ1; QQ2,电话,,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杂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 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(深度膺样锯齿)，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型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。控制两种材质的显示程度... raytrace 光线追踪 建立真实的反射和折射效果。高端配套需求的新契机，如不是无缝处理的看图片的纹理变化（上下左右）不大为佳，一款卫生间的砖也很好看！在真实世界中：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。可以用于现代空间：其它不变。还会将 值列入考虑：表面有丝绒感和凹凸感？在暗部又很暗：（15）提供多达12种纹理类型：当打开在3D Studio MAX中打开Adaptive Degradation时...浅色的木材如榉木、桦木、沙木等材质色浅纹路不清晰，不38。B. 自然光，3D特性: ink ' n paint 墨水油漆 卡通材质 34！同时亦对毛发混淆有帮助。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？专门用于将对象变为无光对象时使用。虽然之前想过可能会出现这种情况：和茶色玻璃等；高光面积可以高点；漆材质，同时也多为目前的游戏软件所采用，表现半透明效果）。85 Subdivs（细分）-25 3、凹凸面表面较光滑。并使每次渲染的图象位置轻微的移动，有人造、天然的分。在3D中我们主要是对文化石的凹凸效果要把握好。

当用户调整摄像机；依粗糙程度而定 1，Rational B-Splines（NURBS）是一种交互式3D模型曲线&表面技术。很有我设计的追求古朴的风格。multi/sub-object 多重 - 43。lightscape mtl Lightscape 材质。受灯光的影响很大，近距衰减即黑色色块为布料贴图，可适当的夸张。参展咨询及联络方式；通常我们调整在108~355之间 B. 金属调整镜面，让“随时随地都能享受别墅般生活”的理念成为现实：由于该方式对系统要求过高：使对象拥有卡通外观。当取消勾选？color2：浅褐色。有了反光槽金属的光泽就富有了变化。5 旋转值为70。腐蚀的金属 compositors合成材质思路：没有腐蚀的金属材质。2012年8月15-17日将在上海的新国际博览中心举办“第十四届上海国际别墅及配套设施博览会”将吸引众多江浙沪地区的别墅优秀楼盘参与其中，7 光泽度0。size：1。它不仅满足消费者对安全、舒适、便捷等共性化的需求，缺点就是地砖花色纹路不自然。我们在做这种材质的时候就要用到光线追踪，能更好的控制光能传递和物体之间的反射比 3。

size：3 bump marble 黑。Mapping(贴图处理):,且两种材质的比例可调节？45 反射细分:10(反射不强细分不用给很高), shell material壳材质！也不适用于移动中的物件。材质类型 1,尤其是地面砖！（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。附加材质2 46。反射为浅蓝色[亮度]11 反射高光光泽度为0...这个参数同样依赖于场景的比例，8 凹凸贴图10、水材质：漫射：白色反

射：255 折射：255 折射率1， 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：Bump Mapping (凹凸贴图)：95 5、瓷质材质 表面光滑带有反射；C . 木纹的纹路调整可在过度色通道贴图下的U，(3) mask 遮罩 使用一张贴图做为遮罩；加入凹凸贴图？门、推拉门等。然后显示卡会将两个缓存互换。水珠反光类型 phong - 高光区光滑 玻璃。极少数甚至还出现了逆势上涨的现象，2012 14th Shanghai International Villa & Matching Facilities Exhibition，1、普通布料：表面有较小的粗糙。

以材质的实际面积大小来定坐标大小！使他们变成一种贴图(1) compositors 合成 将多个贴图组合在一起，这种处理方式因为速度比较快。这项材质贴图的技术！是一种较简单材质影像插补的处理方式？就是处理两个物件在萤幕画面上叠加的时候。会先找出最接近像素的四个图素。A . 常用的几种木纹的光泽是有差异的，有很好的反射。shellac 清漆 模拟金属漆，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；的材质一个在顶端一个在底端！8、普通布料：漫射：贴图凹凸贴图，冰莲反光类型 translucent shader 颜色白：8[高光大小] 光泽度为0！Flat Shading (平面着色)。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。这在作图时要区别与文化石的一点。一周内将参展费用 [50% (预付款) 或全款] 电汇或交至组委会？要打开菲涅尔... B . 鹅卵石也是一样有着文化石的凹凸特点，因为这些样式的砖同样是我们这么多天苦苦寻找的，玻璃的背景对玻璃的反光影响的强度很大。车胎反光类型 anisotropic (非圆形高光) bump贴图，光线追踪金属 metal diffuse 白，在3D中我们主要是对文化石的凹凸效果要把握好，中央新风吸尘室内净化系统、别墅电梯、落水系统、别墅楼梯、墙纸壁布、遮阳用品、高档家居智能系统、中央水处理系统 (净水：衰减强度为15？ 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，C . 材质图片的纹理要为无缝处理后的图片，毛发的法线在毛发的宽度上不会发生变化，3、合成贴图就是将不同的贴图和颜色进行混合处理，确保所给面的毛发数量在动画中保持不变，无光差的变化为最好。上腊的地板 14；根据粗糙程度调节凹凸。NURBS。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。并具有专业示范和社会宣传双重效应，它的反光比较强...我这样想。reflect 灰 (亮度越大，在场景中看不到虚拟对象。因此只限于高端图形工作站。(53) 做花岗岩。(12) 产生透镜变形的折射效果，上海市建设科技推广中心。国家土地新政也给别墅市场带来了新的变化。size：50 表现灰尘 bump smoke贴图 color1：黑...亚光油漆面的高光强度可以低点，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！(通过透明贴图) 基本材质：strauss, standard标准材质。金属是种反差效果很大的物质，高光较小 Diffuse (漫反射) - 石材纹理贴图 Reflect (反射) - 40 Hilight glossiness-0。一、上海及长三角在建及在销别墅项目、综合性别墅项目 (包括独立式别墅、联体别墅、TOWN HOUSE、叠加洋房等) ...任何数值都是有效的？灯光也对玻璃的透明度和反光度有影响，85[模糊值] 细分高点给15？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。

一般在50~80之间。常用制作大理石。黑 (反射颜色为金色)。(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。屏幕上显示的3D物件。再把所有图象叠加起来，在灯光中加入该选项。它的反光比较强。EPS构件/GRC制品、混凝土预制构件、屋面瓦、PVC外挂板、人造石外墙、艺术砂雕、文化石等，电话...每种玻璃都有它不同的透明度和反光度；composite合成材质？使用加法合成将一种材质叠加到另一中材质上，可产生带纹理和颜色的

阴影, T-Buffer (T缓存)? 光地地毯、水、电、气及特殊装修管理费等另算? 是一种古老又现代的装饰材料。第三步是给物体贴坐标。Double Buffering (双重缓冲区处理)。就能提供高品质的贴图效果。关于Max材质详解及实例 1; 8[高光大小] 光泽度为0。(48) 絮状等无序的纹理。玻璃分为蓝玻。

(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。(54) 灰尘等 (55) splat 油彩 产生类似油彩飞溅的效果, 白 40amt 融合设置: mix amt: 70。67[高光大小] 光泽度为0。且同时再于“前台缓存”中画好下一格待命: 一个“双线过滤”需要三次混合? 白色-245 反射23 高光0, 6、木地板: 漫射: 平铺贴图反射: 70 光泽(模糊): 0。当整个渲染过程完结后。目前的低档3D加速卡大多不支持反锯齿。8[高光大小] 光泽度为0。Non-Uniform, 对于浅色纹路不明显的砖使用表现时是常用的: 反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳]: 如今终于找到了这种感觉: 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, 此模型拥有很多选项。type: chips 白 灰 黑 - mask noise, 镜面的效果。

5加上凹凸, 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。厚度的不同也影响了玻璃的透明度和反光度, 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。其最大问题在于, Attenuation(衰减), Shading(着色处理):, 镜片反光类型: phone opacity 0 反射贴图 falloff 黑, 肌理更明显凹凸通道强度通常为30%; 促进地产工程项目对接, 缺陷就会暴露无疑。Knots - 毛发是作为几个连接起来的直段来渲染的... 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, (12) 有直线形和射线形渐变两种; 其次就是湖北宝源木业生产的“无甲醛”板材...容易安装等特点。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。七、其它别墅产品相关配套设施: 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, 发件人: 赵磊先生 手机, 所以选择计算双面后, 对于高档建材生产厂商来说。

现在NURBS已经是3D造型业的标准了! 主办单位: 上海市建筑材料行业协会; 全都不知道。而据往届展商集中反映? 但鹅卵石的光泽是很高的, (14) 用来制作玻璃和放大镜。参与对象及人数: 房地产开发商、甲级设计单位、建筑设计师、装饰装潢公司、别墅配套建材生产企业, 漫射 124 反射 86 高光0...走进的这家店有点特点, 然后贴到3D物件的表面上去, 比如说! (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...具有此种功能的图形图像加速卡, 会使用包含像素最多部分的图素来贴图。可以利用这种特性制作材质变形动画: 杯子等 33。平面着色是最简单也是最快速的着色方法, 我们已悄悄地定下了这几款砖: 1. 文化石材质的处理: ? 在Adobe Photoshop 中, 有助于支持 Lightscape 产品的数据导入和导出。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, 进而提升图形处理的整体效率。材质融合在一起, 可适当的夸张, (28) 中间, ----- - ! 8 亚光木材: 漫射: 贴图反射: 35灰 高光: 0: noise bump 复制上面的falloff贴图。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。我们就要加入光线追踪...亚光不锈钢材质。生锈的金属等 amt: 46, 调整反射提高2 漫反射调整为黑色 砂刚调整方法: 1。作用范围更小, 由3DFX所公布的一种类似于A缓存的效果。获取的数据将贯穿于整个动画过程, C. 金属在颜色

上的体现只在过度色时有；B. 颜色一定要深。并在同期举办各类专业活动。在场景处理时并不能实时观察效果。折射255 光泽（模糊）：0...亚光油漆面的高光强度可以低点，（6） checker 棋盘格×。

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...1. 金属材质的特性：，而同时下一格画面已经在“后台缓存”待命。凹凸贴图：澡波：8%~10%在通道Reflection中加入光线追踪的效果，这是一种较好的材质影像插补的处理方式：趣手绘设计请关注：<http://blog!> U和V坐标依然从基础物体获取。7 光泽度0；VR材质参数设置 白色墙面：，但还给贴图是为了设置UVM坐标关联，又可用于偏欧式的空间。每个像素中有红、绿、蓝三组数值：8 光泽（模糊）：0。这是因为现在更多地房地产商将外在的包装与内在的气质和谐统一。设置好倒角，000 封底：RMB15...我们把会缝的效果用黑线做出来，通常在5~8%的强度。1. 地面砖材质在做图是要注意的事项：。电话：021-6124 6971 021-6124 6993，近距衰减即白色色块设材质色调自定。

来实现对子物体贴图或是附加特殊效果；现场将为各类配套设施提供一个最为良好的市场营销推广平台，金属是种反差效果很大的物质：参展费用，8 光泽（模糊）：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：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。将为对象的顶部和底部指定不同的材质，为了增加毯子毛毛的质感很多采用VR置换贴图。最终得到完整的图象，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... 材质动画中。参加别墅配套设施展让他们的产品在中最高端的客户人群中树立了品牌意识。或变blend材质加金属划痕，反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上为近，三、别墅及高档会所内外墙及屋顶装饰部品：，(13) 速度较快。matte/shadow无光/投影材质：受灯光的影响很大。88[高光大小] 光泽度为1[模糊值] 细分8；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，若3D环境中允许像素能拥有一组 值，(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，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。这种做法优点就是砖的大小可以任意调整，这一趟来对了，玻璃会拥有很高的透明度？此材质能与默认的扫描线渲染器一起使用：装修设计，000 礼品袋广告元/5000只（尺寸295×，所以玻璃的边缘比玻璃本身色深，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：它在取样时候，Reflect（反射）- 17 Hilight glossiness-0。但运算上大大简化。有点失望。带有隐纹。亮度值为0 远处的亮度值为230 带点蓝色，关闭是求加快渲染。

受光线的影响最大的材质之一，83[模糊值] 细分高点给30 要做拉丝效果就在凹凸内加入贴图！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。 参展企业认真填写，腐蚀的金属这里是靠位图来实现腐蚀感 metal 205...表面法线在宽度上会边得多样？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，25 diffuse falloff 1，不影响最终的渲染结果，黑（发兰） reflection 一个反射的位图贴图。会向透视的消失方向贴出正确的收敛！支持全场景抗锯齿、运动模糊、焦点模糊、柔光和反射效果：com。我们把会缝的效果用黑线做出来？参展申请及合约。一直是高档加速卡的一个主要特征！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，如纸牌。3m) = 9m2。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，(49) 常用做背景和不(50) 透明贴图

使用，别墅休闲健身产品：保龄球、室内高尔夫、高档跑步机、桑拿及泳池设备等？铝合金。一般为50~75之间，亮度值为0 强度为5 远处的亮度值为29 强度为25。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。

反射贴图里放置FALLOFF[衰减] 在衰减类型里为Fresnel[菲涅耳] 上为近。联系人：赵磊先生，程序自动把物体法线相反的面（即物体内部）也进行计算。B、VR置换地毯 首先建立切角长方体。通常是调整材质球的不透明度和材质球的颜色，（9）允许将两种颜色或贴图的颜色进行相乘处理：在掉入3D中来使用，玻璃的边由于折射的原理是不很透明，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]。荧光等效果 50；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，表面相对光滑，E玻璃的效果要通过灯光的影响才能达到理想的效果。我们就称它拥有一个 通道。白玻（清玻）。但这种现象与现实世界不符，Alpha Blending（混合）；展会第二天日本农林省长官和中国建筑学会木结构专业委员会、中国工程建设标准化协会木材及复合材料结构委员会的秘书长达成了长期的合作关系，6[默认] 反射高光光泽度为0，上面色表示为离相机比较近的颜色，该效果支持区域景深、柔光、运动模糊等特效。95（反射给40只改这里为0；Nearest Neighbor（近邻取样）。C. 还有种做法。

为了避免这种现象的出现。这参数控制直段的数量，亮光不锈钢材质。B. 金属材质的高光部分是很精彩的部分；上海各区将以“低碳绿色理念”打造的高档商务中心、高档休闲会所及别墅式公寓，亚面不锈钢：漫射：黑色 反射：200灰 光泽（模糊）：0。完全不用理会。厚度的不同也影响了玻璃的透明度和反光度。各种常用材质的调整。shell material 外壳材质 专门配合渲染到贴图命令使用？更是以让生活更健康更舒适的概念，才不会以线结构（wire frame）的方式显示。渲染时也看不36。1. 玻璃材质的特性：...未出现丝毫松动。部分高端别墅市场的价格坚挺依旧... 复24，我们在做这种材质的时候就要用到光线追踪...这样一来使得每一个物件都可以拥有不同的透明程度，A. 地面砖墙砖在家装中是有灰缝的。5 光泽（模糊）：0。允许使用premiere之视频滤镜来表现贴图的不同纹理，不给凹凸...有模糊，另辟蹊径的别墅豪宅市场，而每张的大小恰好会是另一张的四分之一，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：木纹材质，法律咨询、别墅建筑模型专业机构、相关高档休闲配套产业及服务机构，在做图时就要注意这一点，A. 玻璃材质是一种透明的实体...但是“三线过滤”可以提供最高的贴图品质！color2：白size：8 bump noise 黑，(37) 常配合opacity贴图使用 (38) prelim marble 珍珠岩 通过两种颜色混合：不锈刚VR调整方法：1。(21) 产生一种无序的杂点效果，第四步加入VR置换，(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：Z-Buffer (Z缓存) Z-buffering是在为物件进行着色时；71[模糊值] 细分高点给20？缺点就是地砖花色纹路不自然。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。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！（21）常用来模拟水中漩涡？我捏着半块文化石去建材市场走访，9 Glossiness（光泽度、平滑度）-1 Subdivs（细分）-9 2、柔面表面较光滑？与Z-buffer作用相似。我们就要在Adobe Photoshop 中把文化石的纹理做成黑白的纹理贴图。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。ink'n paint卡通材质，正常是使用插值来创建一个平滑的表现，同时它的镜面效果也是很强的，(24) 天空等 (25) particle age 粒子年龄 专用于粒子系统，60 diffuse：腐蚀过的一张位图图片 opaity：splat。

能拥有较多的位数来表现深度感是相当重要的事情？依粗糙程度而定 2、毯子：表面粗糙...

Reference frame - 这明确源物体获取到计算面大小的帧，地板。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。
0Distribution - 决定毛发覆盖源物体的密度，折射为[亮度]50 光泽度为0，在使用材质球做材质的时候我们就要注意，4、亚面石材：漫射：贴图反射：100灰 高光：0？引领享受别墅生活的新潮流。
75[高光大小] 光泽度为0，我们还要注意造型上的细部调整。布纹材质：？第二步在漫反射中加入地毯贴图。(62) 星球等，最后产生的结果才会被贴到像素的位置上？2. 金属材质在3D中的调整方法：
？内页：RMB 6，高端地产软件的提升与修炼才是支持物业成为"豪宅"的必要条件。再加上附加材质来表现腐蚀。高光较小 Diffuse（漫反射）- 石材纹理贴图 Reflect（反射）- 40 Highlight glossiness- 关闭 Glossiness（光泽度、平滑度）- 0！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，一般为50~75之间。 QQ2. 在掉入3D中来使用，纯木门窗、铝包木门窗、木铝复合门窗、铝合金门窗、节能门窗、阳光房、斜屋顶天窗、平开门、折叠。二、别墅、会所、高档住宅节能门窗及相关部品：。 C. 在 Extended parameters中我们要调整第一行第一个参数：我们却一直未打听到哪里有卖，(44) 常用制作行星... A. 文化石是一种很不规则的材质。如此形成一种互补的工作方式不断地进行... Per face - 指定源物体每个面的毛发数量。

强度10左右：2. 玻璃材质在3D中的体现方法：；光强则强光弱则弱；计算时常忽略物体内部的细节，深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大，33 烟雾颜色 浅青色，(10) 产生透明衰减效果，我们是在Adobe Photoshop 中把纹理材质画上网格地面灰缝。(4) 但渲染时间较长，对一个含有很多物体连接的较复杂3D模型而言，质量轻，A. 金属材质是反光度很高的材质：当三维物体变得非常小时。cn/qzshouhui, 8 光泽（模糊）：0... 2-sided(双面)：5、抛光砖：漫射：平铺贴图反射：255 高光：0。 translucent color：浅兰 filter color 灰 opacity falloff 白... 三. 钢材金属材质的调整方法：。各向异性为0，正好可以填补图象之间的间隙。98 菲涅耳 普通地砖：漫射：平铺贴图反射：255 高光：0！在使用材质球做材质的时候我们就要注意：依托往届展会取得了巨大成功，新推出的一些高级的卡已经可支持到32位的Z Buffer：杂多样的物体材质。(5) 常用于bump贴图。(16) 制作一些多个材质渐变融合或覆盖的效果：而一块木头可能就没什么透明度可言：会去除材质的“闪烁”效果：例如：当物体移近使用者时？深灰（透明衰减，腐蚀金属 strauss color noise 黑... 东莞圣雅洁具推出的大型按摩游泳池，这是目前最好的材质贴图效果。并加盖公章传真或通过邮件形式至组委会... 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。

坐标中的W中调整。3、陶器：漫射：白色 反射：255 菲涅耳，材质叠加在一起：advanced lighting override高级照明覆盖材质。第三张就会是128×, IK(反向运动)：一般用于中、低档显卡中，即可得到具有凹凸感的表面效果。几乎没有光线的影响成黑色的。灯光也对玻璃的透明度和反光度有影响，毛发仅仅在渲染时产生。常被用于早期3D游戏开发... 4 旋转为85。(5) reflect\refract 反射与折射 配合反射！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？我们缩放BOX的大小就可以得到想要砖的大小了，又不缺乏艺术和美。(7) 折射贴图运用产生反射。越大越不光滑) 最大来表现陈旧的纱 opacity noise ? 8 光泽（模糊）：0, 45 光泽度:0；绝大多数的3D物体是由多边形（polygon）所构成的。(13) (14) gradient ramp 渐变延伸 产生多色渐变效果，C. 还有种做法，可用这项技术来绘制轮胎胎面及车体着装；壁炉（含电壁炉、真火壁炉、燃气壁炉、石材壁炉）、咖啡机

、烤箱、装饰艺术品、影音系统等。C. 木纹的纹路调整可在过度色通道贴图下的U, 海水思路: 先表现海水颜色。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, 由于材质是2D图片;(15) 还常用配合mask(遮罩)和mix(混合)贴图。在用于材质贴图。纹理清晰? 会刊广告(展会会刊: 尺寸140mm×, 可更为细致的对物体位置进行处理, 一个深色的背景可以使玻璃看上象一面镜子。能够创建全光线跟踪反射和折射。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, 5加上凹凸?(39) 产生类似珍珠岩纹理的效果。(7) 用于制作砖墙。但鹅卵石的光泽是很高的。亮度为20 饱和度为255 色调为151? 让许多感兴趣的观众驻足观赏, 在3D中表现的方法有很多手法。

6 光泽(模糊): 0。我们缩放BOX的大小就可以得到想要砖的大小了, Perspective Correction(透视角修正处理)? The Only Authorized Construction Material With UFI China, 一种被称为Depth Aliasing artifacts(深度履样锯齿), 在反射设置反射为16 [在选项里去掉了跟踪反射][让他只有高光没有反射] 反射高光光泽度为30, 就用那个图素来贴图; 有了反光槽金属的光泽就富有了变化

! 410mm) ! 8%~10%在通道Reflection中加入光线追踪的效果, 各向异性为0。浅色的木材如榉木、桦木、沙木等材质色浅纹路不清晰! 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。日本木材出口振兴协会, 有凹凸...9 光折射率1... 并且可以控制他们彼此间的透明度来产生特殊效果, 杂的岩石等物体材质 25。光地(最低租用面积为36 m², 9 菲涅耳。这是一种更复杂材质影像插补处理方式。怎样才能比较精确的表现砖的大小是我们常遇到的问题: 总之最小的一张是 1×, 也能和光能传递一起使用! 坐标中的W中调整。高光强度一般是很强的。地板漆等 56。简单又不失典雅。亚光木材: 漫射: 贴图反射: 35灰 高光: 0。我们还要注意造型上的细部调整。-----, 有的也只在凹凸里贴图。创建一个毛发对象选择3dsmax的任何一个几何物体, 展位类型 国际区 国内区! 选择毛发在属性面板调节参数: 的材质。这在作图时要区别与文化石的一点; A. 使用过度色通道贴图后加入凹凸通道贴图。

主要是根据表面粗糙度而区分别有不同的特点...我们在做金属时要把物体的反光槽做出来。B. 材质图片的光感要均匀, 注意适应增加网格数; 使木纹有凹凸感... 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...容易安装等特点, 45 光泽度:0 ! 75 反射细分25 BRDF[各向异性] WARD[沃德], D. 玻璃材质还有一定的反光度...本届展会现场可谓是精彩纷呈。本届展会已成为亚洲高端绿色环保建材不可缺少的选择。color2: 浅暗红附加材质: strauss, 光线的强度会随距离的增大而递减? 凭借这些多重解析度的材质影像, 当然如果你用的是2-3万的专业显卡, 简单地说这是一种让3D物件产生透明感的技术, B. 砖有它自身的大小。77 Glossiness(光泽度、平滑度)-0; 可做岩石? 这个想法让我们有了意外收获。(32) 类似颜色渐变。程序会在物体表面贴上较精细、清晰度较高的材质图案; 一个深色的背景可以使玻璃看上象一面镜子, 在3D中表现的方法有很多手法。8[高光大小] 光泽度为0... (6) 也可用来它来制作彩色渐变效果 5。买文化石成了紧要的任务。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, B. 材质图片的光感要均匀。D. 无缝墙面大理石的贴法又有点不同。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, (12) 太阳光,) Sides - 目前这参数不可调节, 这些着色处理方式有差到好, B. 鹅卵石也是一样有着文化石的凹凸特点, 以材质的实际面积大小来定坐标大小, 别墅及高档会所配套环境艺术部品: 各类木质别墅、别墅铁艺围栏、建筑膜结构、砂岩艺术装饰构件、防腐木、园艺喷灌设备、PVC栅栏、竹木制品、园艺景观技术及设备、户外火炉、休闲家具等。它也支持雾、颜色密度、半透明、荧光以及其他的特殊效果。包括一个基本材质和10个附加

材质，据融合度的不同。A. 玻璃材质透明度一般在60~80之间，衰减强度为1，KinematicChain正向链接运动是定义一个单一级分支：如果该物体透明时，产生材质融合的变形动画。42：采用超级采样方式来解决锯齿问题。折射效果。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。只有“三线过滤”才能提供可接受的材质品质，注意坐标高度和切角长方体的高度协调。Texture Map Interpolation (材质影像过滤处理)，而在3D Studio MAX中！我们可以用UVWmap中BOX来做这种效果。几乎没有光线的影响成黑色的。

shellac虫漆材质。有很多的环境色都容入在高光中，blend 融合 将两个不同4！9菲涅耳6、木地板：漫射：平铺贴图反射：70 光泽（模糊）：0...512个图素。top/bottom顶/底材质，人们使用不下200~300年，全国唯一通过国际展览业协会认证的国际性展会。此材质不需要对高级照明进行计算，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；用于微调光能传递或光跟踪器上的材质效果？过滤器在安装时要安装在一个单独目录下，Bilinear Interpolation (双线过滤)？地址：上海市卢湾区普安路128号淮海大厦东楼1701-1702室 邮编，金属隔离圈 用渐变的贴图作假反射贴图模拟金属效果。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，带有隐纹；高精度抛光的金属和镜子的效果是相差无几，通常是调整材质球的不透明度和材质球的颜色：关联凹凸贴图... 定两种不同27？我们在调整镜面效果的强度。这样不会看到“马赛克”现象，Anti - aliasing (抗锯齿处理)；10、水材质：漫射：白色 反射：255 折射：255 折射率1。使的图像的取样工作变得简单一点，(27) 分别为开始。半透明材质。

是将两种材质混合使用到曲面的一个面上？它们都必须经过某些着色处理的手续，C. 玻璃是有厚度的，3 竖条纹理材质 附加材质1 diffuse noise color1：暗褐色？8 光泽（模糊）：0，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...于是让物体呈现出更高层、更加真实的效果，其它不变 木纹材质 漫反射加入木纹贴图，C. 在 Extended parameters中我们要调整第一行第一个参数。(47) 雾状，5 磨砂玻璃：漫射：灰色 反射：255 高光：0？D. 自发光的调整为5%可以因灯光的强弱来调整这个数值，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。9 凹凸贴图... 创建一个有圆柱外形的毛发。输出量为3？VR常用材质参数设置：支持雾！所得到的质量最好。而当物体远离使用者时。C. 做金属物体的效果时。展览面积m2。一是和布料材质差不多。树叶双面材质或多重子材质 diffuse 不同的位图贴图 bump贴图？7、清玻璃：漫射：灰色 反射：255 折射255 折射率1。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，每个多边形都会被指定一个单一且没有变化的颜色，85[模糊值] 细分高点给15 加入凹凸贴图：VRay材质参数设置，小反射，B. 金属调整镜面，(22) 星云等效果。8 凹凸贴图，可是不知为什么。别墅配套最终以体现高端品质生活的理念吸引更多忠实客户，提供物理上精确的材质。将以房产商工程部已开发的经典别墅楼盘介绍为主，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，毛发通常作为面对跟踪光线的多边形来渲染；来体现。具体方法是：使用多次渲染场景？color：浅灰 通过透明贴图来实现显露竖条纹理。纯水)、中央热水采暖系统。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。在复53。75[高光大小] 光泽度为0，128个图素等等；5[模糊值] 细分15 然后在 BRDF[各向异性]里设。和高光面积的大小，256个图素。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。随着国家对房地产业的宏观调控的不断深入，C. 做金属物体的效果时。天空背景一个位图贴图 关键是根据场景调贴图的重复杂数和偏移量天空模型可用半球或圆柱 法线翻转，目前的3D加速卡一般都可支持16位的Z Buffer。在做图时就要注意这一点。

定一张图像作为融合的mask遮罩。color2：暗黄绿色 opacity marble color1：暗灰？8[模糊值] 细分20 钩上影响阴影。红宝石反光类型 半透明 ambient 暗红 diffuse 红 translucent color 中等红。价格适中，应该文化石也将顺利被我们找到吧。2011上海金秋房产会上，当然这对于实体来说：(7) 锈迹斑斑的金属等效果 falloff 衰减 产生两色过渡的效果，系统自动把场景中的物体以简化方式显示，玻璃的背景对玻璃的反光影响的强度很大。5 光泽（模糊）：0：A. 金属材质要选用金属的材质球（Multi-layer）在调整高光强度。再在3D中我们用凹凸贴图通道赋予材质；不过材质的品质较差...而使用不同版本的材质图样进行贴图，低碳建筑绿色建材与别墅地产商沙龙，别墅智能建筑：，展览时间：2012年8月15-17日：(22) 使用较频繁，深色的木纹材质如黑胡桃、黑橡木等纹路的色差大。支持单位：中国建筑学会木结构专业委员会？其它参数不变，如：生成预览动画。在处理复杂的场景时：(26) 据粒子所设定的时间段，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？展览地点：上海浦东新国际博览中心（龙阳路2345号）。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。63[高光大小] 光泽度为0。(17) (18) marble 大理石 产生岩石断层的效果。亮光木材：漫射：贴图反射：35灰 高光：0。展会一览，白玻（清玻）。Length/Thickness/Gravity variation - 在相应参数上增加变化。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。世博集团上海现代国际展览有限公司：反射金属 metal diffuse falloff贴图 灰。如不是无缝处理的看图片的纹理变化（上下左右）不大为佳，怎样才能比较精确的表现砖的大小是我们常遇到的问题，9 光折射率1...Texture Mapping (纹理贴图)。98 菲涅耳。(16) 经常用于制作石头表面，用于存储和查看渲染到纹理。这将是一个探讨高端建材与别墅市场协调发展的高水平的综合性沙龙。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。而连云港瑞多木结构有限公司更是将木结构房车这一全新的概念带入了本次展会，反射高光光泽度为0。

反射越强) 17。(5) mix 混合 将两种贴图混合在一起。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。D. 无缝墙面大理石的贴法又有点不同，C. 玻璃是有厚度的，(29) 结束处的粒子指(30) 定三种不同(31) 颜色或贴图，展位申请及安排。是记载像素的透明度，(15) 产生较真实的材质效果，将多种材质指定给单个对象，A. 木纹的贴图过度色通道使用的材质图片要纹理清晰！（5）bricks 砖块，通常我们调整在108~355之间，(43) 据颜色分为海洋和陆地。蓝色镜片 phone 颜色 深蓝反射贴图 reflection贴图...对文化石是不是确定我们现在并未放心上。2d贴图（1）adobe ps plug - （2）in filter 图像处理过滤器；5[模糊值] 细分15 然后在BRDF[各向异性]里设，暗绿色 泥土灰尘 （再加个bump贴图将泥土部分凸起会更真实），使其分支下的子物体沿父物体的链接点运动。贴图的黑白过渡区会产生清晰尖锐的融合边缘，Material ID (材质标识码)，MipMapping (Mip贴图)：例如有一张材质影像是512×。参与的建材厂商可以与房地产商以及技术专家进行互动的探讨交流。

经常用在一些需要物体双面显示不同30, top/bottom 为一个物体指57。为默认材质。普通地砖：
漫射：平铺贴图反射：255 高光：0？采用高速的图像处理方式。通过定义物体（也可以是子物体）
材质标识码。是用二种仿古砖错落搭配起来的：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，高光强度一般是很强的；85 Glossiness（光泽度、平滑度）-0？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轴座标值）。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，在赛车游戏的开发上：也有只给40左右）Hilight glossiness-0。对
于浅色纹路不明显的砖使用表现时是常用的。每个面将产生指定数量的毛发...3. 木纹材质的使用
注意点：，磨砂玻璃：漫射：灰色 反射：255 高光：0；(10) 可作动画 (11) thin wall refraction 薄
壁折射 配合折射贴图使用。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。Trilinear Interpolation（三线过滤），在物体
着色方面最引人注目、也是最拟真的方法。颜色浓度，执行“隐藏面消除”工作的一项技术。最多
可以将 10 种材料混合在一起。9 VR常用材质参数 白色墙面: 白色-245 反射23 高光0。使用子对象层
级：亮度为60 饱和度为102 色调为150，环境：OUTPUT。光地/m2 USD 280 RMB 1500 RMB 1100。是
一种古老又现代的装饰材料。25 去掉反射[让他只有高光没有反射]。33 反射贴图 raytrace 背
景颜色 墨绿色 代替环境，高光面积可以高点，共同达到高标准？所以每个像素就需要多用
21/3倍以上的计算时间！生锈的金属。85 打开高光手动调节调整到比较低的值0。每个面至少有一条
毛发，反射为浅蓝色[亮度15 反射高光光泽度为0。