

<<渐入佳境>>

图书基本信息

书名：<<渐入佳境>>

13位ISBN编号：9787115124128

10位ISBN编号：7115124124

出版时间：2004-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：王国良

页数：348

字数：534000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<渐入佳境>>

内容概要

本书主旨是提高读者的材质技术，并掌握灯光、渲染的精华，从而创建出色的材质。

本书首先讲解材质的意义，以及材质编辑器的功能和使用方法。

接着以大量的练习对材质的各种参数、贴图通道、贴图类型、材质类型、贴图坐标和材质动画等材质的各个方面进行了详细而系统的讲述。

然后介绍了贴图坐标的处理、贴图的处理、绘制贴图、调节质感、二维与三维合成、材质动画、灵活使用材质、创建生动环境特效和制作3d游戏人物等多方面的内容。

本书附有一张光盘，其中收录了书中的实例素材，以及100张JPG格式的高精度贴图，以供读者使用。

<<渐入佳境>>

书籍目录

- 第1章 材质的魅力 11.1 什么是材质 21.2 材质的重要性 21.3 神奇的材质 51.4 创建简单而逼真的黄金材质 81.5 如何制作材质 12
- 第2章 材质编辑器与材质树 152.1 材质编辑器重要功能 162.2 学会使用材质编辑器 172.3 材质编辑器的困惑和技巧 232.4 了解材质树 252.5 使用TREETOPOGRAPHY(TMG)脚本 26
- 第3章 标准材质的基本参数 293.1 基本参数 303.2 Extended Parameters(扩展参数) 353.3 使用基本参数需要注意的问题 383.4 SuperSampling(超级采样) 39
- 第4章 标准材质贴图通道 414.1 Diffuse Color(漫射)贴图通道与Ambient Color(环境色)贴图通道 424.2 Specular Color(高光颜色)贴图通道 454.3 Specular Level(高光度)贴图通道与Glossiness(光泽度)贴图通道 464.4 Bump(凹凸)贴图通道与Displacement(置换)贴图通道 484.5 Displacement(置换)贴图通道 524.6 Reflection(反射)贴图通道 534.7 Refraction(折射)贴图通道 544.8 Self-Illumination(自发光贴图通道) 554.9 Opacity(不透明)贴图通道 564.10 Filter Color(过滤色)贴图通道 594.11 其他类型的贴图通道 59
- 第5章 丰富的贴图类型 635.1 理解贴图类型 645.2 2D maps(二维贴图) 655.3 3D Maps(三维贴图类型) 775.4 Compositors Maps(组合贴图)类型 835.5 如何使用Color Modifier Maps(颜色修改贴图) 865.6 Others Maps(其他贴图) 895.7 贴图操作时的问题 94
- 第6章 材质类型 976.1 组合材质 986.2 Matte/Shadow(遮罩、阴影材质) 1096.3 Shell Material(壳材质) 1176.4 Ink'n paint材质 1216.5 Advanced Lighting Override(高级光照代理) 1246.6 Raytrace(光线追踪材质) 1256.7 Architectural Material(建筑材质) 1256.8 mental ray材质类型 129
- 第7章 贴图坐标技术详解 1417.1 什么是贴图坐标 1427.2 UVW Map修改器详解 1447.3 如何展开贴图坐标 1507.4 使用Unwrap UVW修改器展开盒子贴图坐标 1597.5 编辑贴图坐标要注意的问题 168
- 第8章 位图的使用技术 1698.1 位图的特点 1708.2 位图的格式 1708.3 位图的收集与分类 1728.4 如何处理并制作贴图 173
- 第9章 材质的动画 1919.1 UVW Map修改器的动画 1929.2 素材动画 1969.3 创建熔岩材质动画 200
- 第10章 灯光与渲染技术精粹 21110.1 创建一个场景 21210.2 如何处理材质、灯光与环境的关系 22110.3 渲染技术精粹 221
- 第11章 金属材质专题 22511.1 铜 22611.2 使用mental ray实现逼真的镀铬金属 22911.3 手表 23211.4 旧金属 238
- 第12章 灵活地使用材质 24112.1 另类方法制作玻璃材质 24212.2 波光粼粼 24912.3 神奇的石头 251
- 第13章 制作盾牌材质 25713.1 贴图坐标和基本材质 25813.2 材质的强化 265
- 第14章 静物 27914.1 制作牛头骨的材质 28014.2 羊皮纸 29914.3 蜡烛 30514.4 创建场景 31014.5 场景完成 315
- 第15章 角色贴图 31715.1 分配角色ID 31815.2 展开角色贴图坐标 31915.3 绘制角色贴图 33515.4 完成角色 347

<<渐入佳境>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>