

## <<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	15	2.1 材质编辑器重要功能	16	2.2 学会使用材质编辑器	17	2.3 材质编辑器的困惑和技巧
23	2.4 了解材质树	25	2.5 使用TREEMATOGRAPH(TMG)脚本	26		
第3章 标准材质的基本参数	29	3.1 基本参数	30	3.2 Extended Parameters(扩展参数)	35	3.3 使用基本参数需要注意的问题
38	3.4 SuperSampling(超级采样)	39				
第4章 标准材质贴图通道	41	4.1 Diffuse Color(漫射)贴图通道与Ambient Color(环境色)贴图通道	42	4.2 Specular Color(高光颜色)贴图通道	45	4.3 Specular Level(高光度)贴图通道
46	4.4 Bump(凹凸)贴图通道与Displacement(置换)贴图通道	48	4.5 Displacement(置换)贴图通道	52	4.6 Reflection(反射)贴图通道	53
4.7 Refraction(折射)贴图通道	54	4.8 Self-Illumination(自发光贴图通道)	55	4.9 Opacity(不透明)贴图通道	56	4.10 Filter Color(过滤色)贴图通道
59	4.11 其他类型的贴图通道	59				
第5章 丰富的贴图类型	63	5.1 理解贴图类型	64	5.2 2D maps(二维贴图)	65	5.3 3D Maps(三维贴图类型)
77	5.4 Compositors Maps(组合贴图)类型	83	5.5 如何使用Color Modifier Maps(颜色修改贴图)	86	5.6 Others Maps(其他贴图)	89
5.7 贴图操作时的问题	94					
第6章 材质类型	97	6.1 组合材质	98	6.2 Matte/Shadow(遮罩、阴影材质)	109	6.3 Shell Material(壳材质)
117	6.4 Ink'n paint材质	121	6.5 Advanced Lighting Override(高级光照代理)	124	6.6 Raytrace(光线追踪材质)	125
6.7 Architectural Material(建筑材质)	125	6.8 mental ray材质类型	129			
第7章 贴图坐标技术详解	141	7.1 什么是贴图坐标	142	7.2 UVW Map修改器详解	144	7.3 如何展开贴图坐标
150	7.4 使用Unwrap UVW修改器展开盒子贴图坐标	159	7.5 编辑贴图坐标要注意的问题	168		
第8章 位图的使用技术	169	8.1 位图的特点	170	8.2 位图的格式	170	8.3 位图的收集与分类
172	8.4 如何处理并制作贴图	173				
第9章 材质的动画	191	9.1 UVW Map修改器的动画	192	9.2 素材动画	196	9.3 创建熔岩材质动画
200						
第10章 灯光与渲染技术精粹	211	10.1 创建一个场景	212	10.2 如何处理材质、灯光与环境的关系	221	10.3 渲染技术精粹
221						
第11章 金属材质专题	225	11.1 铜	226	11.2 使用mental ray实现逼真的镀铬金属	229	11.3 手表
232	11.4 旧金属	238				
第12章 灵活地使用材质	241	12.1 另类方法制作玻璃材质	242	12.2 波光粼粼	249	12.3 神奇的石头
251						
第13章 制作盾牌材质	257	13.1 贴图坐标和基本材质	258	13.2 材质的强化	265	
第14章 静物	279	14.1 制作牛头骨的材质	280	14.2 羊皮纸	299	14.3 蜡烛
305	14.4 创建场景	310	14.5 场景完成	315		
第15章 角色贴图	317	15.1 分配角色ID	318	15.2 展开角色贴图坐标	319	15.3 绘制角色贴图
335	15.4 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>