

应用实例
系列



光盘内容
为书中范例

3ds max 9.0 材质应用50例

专业化实例 拓展思维 创意精彩



王珂 王艳荣 李峰 等编著

- ◆ 本书实例贴近实际，所有实例均来源于实际的案例，严格按照行业规范进行
- ◆ 分步骤详尽讲解制作过程，学习效果完美升级



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

应用实例系列

3ds max 9.0

材质应用50例

王 珂 王艳荣 李 峰 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是一本介绍 3ds max 9.0 材质设置应用的实例型教程类书籍。全书包含 50 个实例，共分为建筑设计应用、工业造型设计应用、展示设计应用、广告设计应用、游戏设计应用 5 篇。本书涉及范围广泛，介绍知识点全面，理论与实际结合较好，视觉效果好，能够使读者快速将所学知识应用于实际，并能够提高读者兴趣。

本书内容较为全面，知识点分析深入透彻，适合广告设计师、建筑设计师、工业造型设计师、展示和游戏行业相关人员以及美术爱好者和相关专业的学生使用。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

3ds max 9.0 材质应用 50 例 / 王珂等编著. —北京：电子工业出版社，2008.6

(应用实例系列)

ISBN 978-7-121-06455-5

I. 3… II. 王… III. 三维—动画—图形软件, 3ds max 9.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 057420 号

责任编辑：祁玉芹

印 刷：北京市天竺颖华印刷厂

装 订：三河市金马印装有限公司

出版发行：电子工业出版社出版

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/16 印张：21.75 字数：557 千字

印 次：2008 年 6 月第 1 次印刷

印 数：5000 册 定价：39.00 元 (含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

前 言

模型的创建和材质设置相对于三维设计,就像素描和色彩在美术中的地位一样重要。模型决定了三维对象的基本形态,而材质的设置则决定了对象的质感表现,优秀的材质设置,不仅能够使对象具有更为逼真美观的外表,还能够弥补建模的不足,使三维作品更为完美。在三维设计工作中,材质是非常重要的,使用材质可以使对象具有逼真的质感,或呈现特殊的效果,甚至能够辅助营造场景的整体气氛,全面深入地掌握材质设置的基础知识。对于一个设计师来说是一项必备的技能,为了使广大设计工作者能够更为深入地了解 3ds max 9.0 材质方面的相关知识,我们策划了本书。

本书是一本关于 3ds max 9.0 材质应用的书籍。本书以实例为主,全面讲解了 3ds max 9.0 的材质设置相关知识。由于不同行业对模型和材质的要求不同,对材质设置的要求也有所差别。例如,在游戏设计行业,由于需要模型能够实时显示,所以材质和模型都要求尽量简单。而在广告行业中,则要求材质尽量精细逼真,而不需要考虑文件的大小。针对于上述情况,本书将根据材质的设计范畴来分类,全书共分为建筑设计应用、工业造型设计应用、展示设计应用、广告设计应用、游戏设计应用 5 篇。每篇包含 10 个实例,全面为读者讲解 3ds max 9.0 中的材质、光源、渲染等方面的知识,使读者深入了解并牢固掌握 3ds max 9.0 相关知识。

在建筑设计应用篇,将指导读者设置各种类型的建筑材料。由于当前建筑设计行业在设置材质和渲染时使用 Vary 插件较多,在这一篇中,还将为读者讲解 Vary 的使用方法;在工业造型设计应用篇,将为读者讲解工业造型相关材质的设置方法,工业效果图的制作方法,以及各种材料质感的表现方法;在展示设计应用篇,将为读者讲解怎样布置展厅的光源和摄像机,以及怎样将材质与光源相配合来实现复杂视觉效果;在广告设计应用篇,将为读者讲解广告场景的设置方法,以及场景布置相关的光源、摄像机等知识;在游戏设计应用篇,将为读者介绍游戏设计相关材质设置知识。

任何一种材质都不是独立存在的,只有将材质与光源、大气环境、渲染等元素进行配合才能完成优秀的三维作品。所以,在本书中,光源、大气环境、渲染方式等知识也进行了全面的讲解,但这些内容都不是单独进行讲解的,而是在明确目标的情况下,系统地讲解相关知识点,通过这个过程,使读者了解各种工具配合使用的方法,并能够熟练使用各种工具来完成相应的工作。

本书知识点的安排由浅入深,循序渐进,从对材质要求较低的建筑材料开始,到较为复杂的广告和游戏使用的材质,使读者逐步掌握相关知识点,并能够完成相应工作。本书详细透彻地讲解了 3ds max 9.0 中有关材质的知识,使读者能够快速将所学的知识应用于实际。

参与书籍编写的既有从事多年书籍编写工作的作者,也有专门从事建筑设计的设计人员,两方面人员的知识可以相互补充、取长补短,既能够在写作上很好地与读者沟通,又能够根据实际经验,了解读者的需要和困难,从而使本书更为完善,具有更高的可操作性,易于读者的理解。

本书由王珂、王艳荣和李峰主持编写。由于水平有限,书中难免有疏漏和不足之处,恳请广大读者及专家提出宝贵意见。

编著者

2008年4月

目录

第 1 章 建筑设计应用	1
实例 1 创建摄影机并检查模型.....	2
实例 2 设置高反光材质	6
实例 3 设置低反光材质	13
实例 4 设置灯光	21
实例 5 设置渲染参数	26
实例 6 创建摄影机并检查模型.....	29
实例 7 设置对象材质	33
实例 8 设置场景灯光	49
实例 9 设置渲染参数	52
实例 10 使用 Photoshop CS3 处理效果图.....	55
第 2 章 工业造型设计应用.....	59
实例 11 制作烤面包机.....	60
实例 12 编辑数码投影仪材质.....	69
实例 13 制作榨汁机	82
实例 14 制作木质刀架	90
实例 15 编辑折叠椅材质.....	100
实例 16 制作高脚杯	106
实例 17 编辑烛台材质	109
实例 18 制作头盔	118
实例 19 制作酒瓶	123
实例 20 编辑迷你电扇材质.....	129
第 3 章 展示设计应用	135
实例 21 设置吧台材质	136

实例 22	设置柜子材质.....	140
实例 23	制作橱窗材质.....	145
实例 24	制作橱窗灯光.....	152
实例 25	设置橱窗摄影机.....	160
实例 26	设置科技产品展示厅的光源.....	164
实例 27	编辑科技产品展示厅的背景材质.....	169
实例 28	编辑科技产品展示厅的材质.....	172
实例 29	制作家具展厅材质.....	183
实例 30	渲染家具展厅.....	188
第 4 章 广告设计应用		195
实例 31	设置餐饮服务广告的光源.....	196
实例 32	编辑服务广告场景的材质.....	201
实例 33	制作葡萄酒材质.....	213
实例 34	渲染葡萄酒.....	219
实例 35	传统糕点.....	224
实例 36	渲染传统糕点.....	231
实例 37	设置不锈钢水杯广告的光源.....	237
实例 38	编辑不锈钢水杯广告场景的材质.....	241
实例 39	设置仿古铜器工艺品广告的光源.....	250
实例 40	编辑仿古铜器工艺品广告场景的材质.....	255
第 5 章 游戏设计应用		267
实例 41	编辑特技飞机的材质.....	268
实例 42	编辑特技飞机的特效.....	276
实例 43	制作飞机主体材质.....	280
实例 44	设置飞机附件材质.....	292
实例 45	渲染写实飞机.....	303
实例 46	编辑木箱的材质.....	309
实例 47	制作毛发.....	313
实例 48	制作海底场景（设置探宝潜艇）	321
实例 49	制作海底场景（编辑涡流和气泡）	334
实例 50	制作海底场景（设置海底环境）	338

第 1 篇



建筑设计应用

由于建筑效果图往往包含大量的对象,所以要求材质既要真实又不能过于复杂。而且使用凹凸、分层等方式,运用平面手段实现三维质感效果,或使用导入位图等方法,使用较为简单的设置来模拟复杂的效果。在本篇中,将指导读者设置各种类型的建筑材质。由于当前建筑设计行业在设置材质和渲染时使用 Vray 插件较多,在本篇中,还将为读者讲解 Vray 的使用方法。

实例 1 创建摄影机并检查模型



实例说明

使用摄影机,可以固定视图位置,以便更方便地对场景进行编辑,而且一些效果只能在摄影机视图中实现。通过摄影机,还可以设置场景的透视关系。因此在建筑模型创建中,摄影机的创建是非常重要的。在本实例中,将指导读者在建筑场景中添加摄影机,并检查模型。



技术要点

在本实例中,首先创建物理摄影机,确定效果图的输出视角。然后设置简单的渲染参数,检查模型是否有漏光、破面和重面现象。

在建筑效果图中启用摄影机,能够固定视图位置,并且能够启用一些特殊视效。Vray 使用的摄影机类型为其自带的摄影机类型,设置方法也与 3ds max 9.0 中的摄影机有所区别。本实例将指导读者在建筑场景中添加摄影机,如图 1-1 所示为摄影机添加完成后的场景。

1 运行 3ds max 9.0,然后再打开本书附带光盘中的“建筑/客厅/客厅源文件.max”文件。该文件效果如图 1-2 所示。



图 1-1 摄影机添加完成后的场景

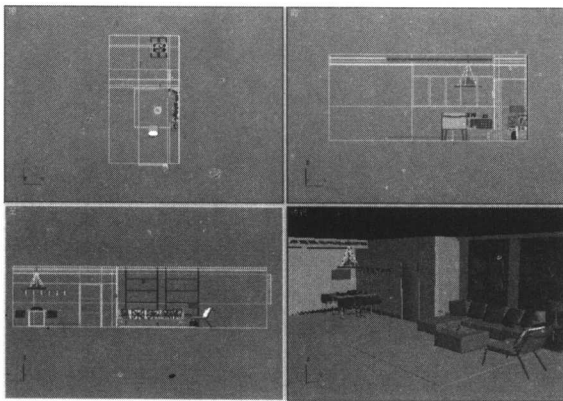


图 1-2 导入“客厅源文件.max”文件

2 首先为场景添加摄影机,打开  “创建”面板中的  “摄影机”次面板,在该面板中的下拉列表框中选择 VRay 选项,打开 VRay 摄影机创建面板。单击“VR 物理摄影机”按

钮，在顶视图中创建一个 VR 物理摄影机 01 对象，如图 1-3 所示。

3 激活前视图，在该视图中参照图 1-4 所示调整 VR 物理摄影机的高度。

4 激活透视图，按下键盘上的 C 键，将当前激活视图转换为 VR 物理摄影机 01 视图。场景的输出视角如图 1-5 所示。

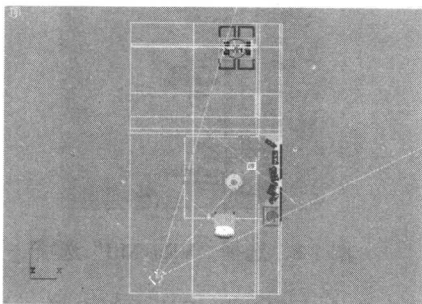


图 1-3 在顶视图中创建摄影机

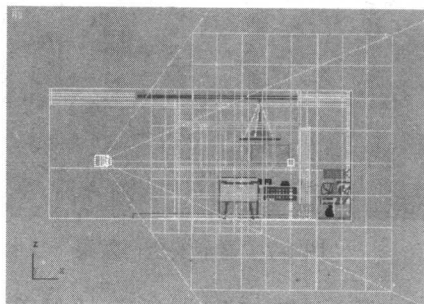


图 1-4 调整摄影机的高度

5 下来设置摄影机中图像的输出比例。按下键盘上的 F10 键，打开“渲染场景”对话框。打开“公用”选项卡，在“输出大小”选项组中的“宽度”参数栏中键入 600，在“高度”参数栏中键入 378，然后单击  按钮，使宽度与高度值呈比例变化，如图 1-6 所示。

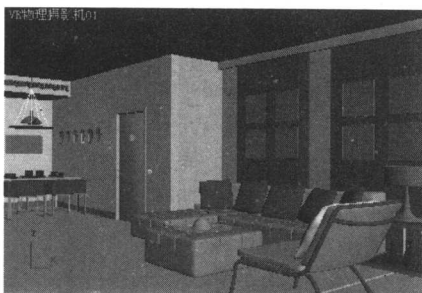


图 1-5 场景的输出视角

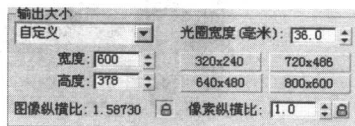


图 1-6 设置图片的输出尺寸

6 按下键盘上的 Shift+F 组合键，使安全框显示在 VR 物理摄影机 01 视图，如图 1-7 所示。



提示

在系统默认的状态下，摄影机视图与最终的渲染还具有一定的偏差。这时 3ds max 中提供了安全框设置，当启用安全框设置后，将根据安全框的大小确定图像最终输出的内容。

7 摄影机的摆放和图像的输出尺寸完成后，接下来需要检查模型。为了使场景对象对光线的反弹更准确，需要设置一个通用的材质球。

8 按下键盘上的 M 键，打开“材质编辑器”窗口。在该对话框中选择 1 号示例窗，然后单击“Standard”按钮，在打开的对话框中选择“VRayMtl”选项，如图 1-8 所示，然后单击“确定”按钮，退出该对话框。

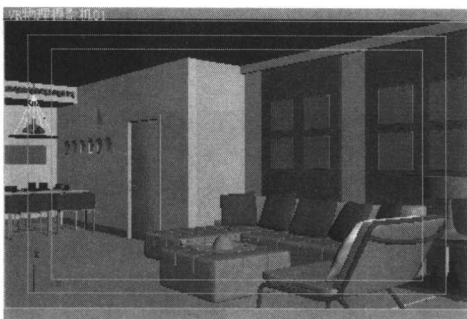


图 1-7 显示安全框效果



图 1-8 选择“VRayMtl”选项

8 导入 VRayMtl 材质后，“材质编辑器”窗口中将会出现该材质的编辑参数。将“漫射”显示窗的颜色设置为灰色（R: 215、G: 215、B: 215）。

10 在“渲染场景”对话框中，打开“渲染器”选项卡。在“V-Ray::全局开关（无名）”卷展栏中选择“覆盖材质”复选框，然后将步骤 9 中创建的材质复制至“覆盖材质”复选框右侧的 None 按钮上，如图 1-9 所示。

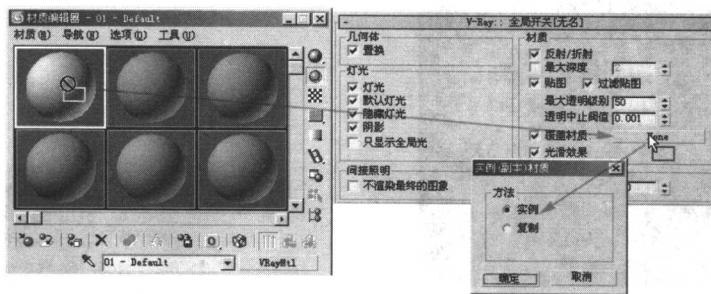


图 1-9 复制材质

11 检查模型时，为了提高工作效率，需要设置较低的渲染参数值。在“V-Ray::全局开关（无名）”卷展栏中取消“默认灯光”复选框的选择，禁用系统默认的灯光。在“二级光线偏移”参数栏中键入 0.001，如图 1-10 所示。

12 打开“V-Ray::图像采样（反锯齿）”卷展栏，选择“类型”下拉列表框中的“固定”选项，以确定采样类型。取消“抗锯齿过滤器”选项组中的“开”复选框的选择，不应用抗锯齿过滤器，如图 1-11 所示。

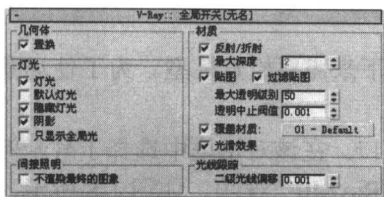


图 1-10 取消默认灯光和设置测试材质

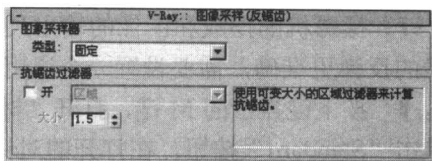


图 1-11 设置图样采样参数

13 打开“V-Ray::间接照明 (GI)”卷展栏, 选择“开”复选框, 启用间接照明。在“首次反弹”选项组的下拉列表框中选择“发光贴图”选项, 以确定第 1 次反弹方式。在“二次反弹”选项组的下拉列表框中选择“灯光缓冲”选项, 以确定第 2 次反弹方式, 如图 1-12 所示。

14 打开“V-Ray::发光贴图 (无名)”卷展栏, 在“当前预置”下拉列表框中选择“低”选项, 以确定预置级别。选择“显示计算状态”复选框, 使读者能够观察到 V-Ray 渲染器的计算状态, 如图 1-13 所示。

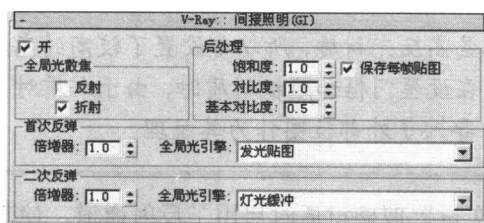


图 1-12 设置反弹方式



图 1-13 设置发光贴图参数

15 打开“V-Ray::颜色映射”卷展栏, 在“伽玛值”参数栏中键入 2, 如图 1-14 所示。

16 打开“V-Ray::灯光缓冲”卷展栏, 在“细分”参数栏中键入 300, 如图 1-15 所示。

17 打开“V-Ray::环境 (无名)”卷展栏, 选择“全局光环境 (天光) 覆盖”选项组中的“开”复选框, 然后在“倍增器”参数栏中键入 30, 如图 1-16 所示。

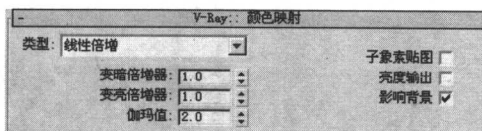


图 1-14 设置“伽玛值”参数

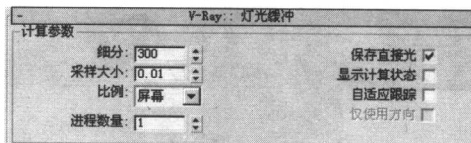


图 1-15 设置“细分”参数

18 初级渲染参数设置结束后, 渲染视图得到如图 1-17 所示的效果。读者从图 1-17 所示中可以看到模型本身没有问题, 将制作完成后的文件保存, 以便在下一个实例在使用。

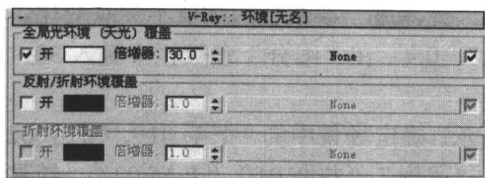


图 1-16 设置天光



图 1-17 渲染场景

实例2 设置高反光材质

实例说明

建筑效果图中使用的材质,从光泽度划分,主要分为高反光材质和低反光材质两种类型。本实例将为客厅效果图中高反光对象设置材质,这些对象包括日常生活中的金属、烤漆、玻璃、陶瓷、水和反光漆等质感材质。

技术要点

在材质的设置中,由于都是高反光材质,所以都设置了较高的高光光泽度和光泽度参数。其中在设置门框和地板材质时,由于木质对象表面有着特殊的纹理,所以导入了外部贴图作为其纹理。

在本实例中大部分都应用了基本参数,其中在设置玻璃材质时启用了反射通道,使其实现环境的反射效果,并为该通道导入了衰减贴图。在设置陶瓷材质时为环境通道导入了输出贴图类型。如图 2-1 所示为对象赋予材质并渲染后的效果。

1 运行 3ds max 9.0, 然后打开实例 1 保存的完成文件。该文件的效果如图 2-2 所示。

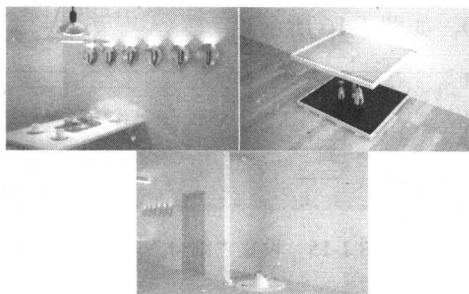


图 2-1 赋予材质对象的渲染效果

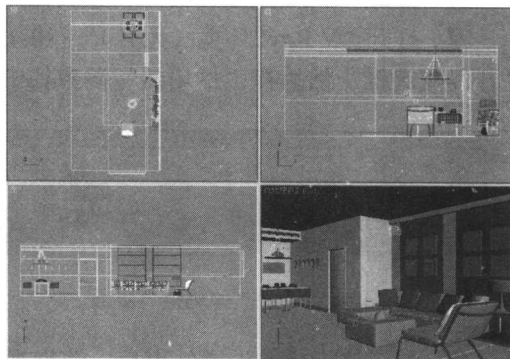


图 2-2 实例 1 保存的完成文件

2 单击主工具栏中的  “材质编辑器”按钮, 打开“材质编辑器”窗口, 如图 2-3 所示。

3 在“材质编辑器”窗口中激活 2 号示例窗, 将其命名为“不锈钢”。

4 启用 VRayMtl 材质类型, 在“基本参数”卷展栏中把“漫射”显示窗的颜色设置为黑色。将“反射”显示窗的颜色设置为淡蓝色 (R: 198、G: 223、B: 241)。关闭“高光光泽度”参数栏右侧的  按钮, 使“高光光泽度”和“光泽度”参数栏的数值不关联变化。在“高光光泽度”和“光泽度”参数栏中分别键入 0.8、0.9, 在“细分”参数栏中键入 30, 如图 2-4 所示。

5 “不锈钢”材质设置结束, 效果如图 2-5 所示。确定场景中的“把手 01”、“把手 02”、“茶壶”、“窗框”、“灯主体”、“灯金属”、“壶把手”、“吊绳”、“花瓶 01”、“花瓶 02”、“锁具”、“桌子腿”和所有的“椅子腿”对象处于选择状态, 单击“材质编辑器”窗口水平工具栏中的  “将材质指定给选定对象”按钮, 将“不锈钢”材质赋予选定对象。



图 2-3 “材质编辑器”窗口

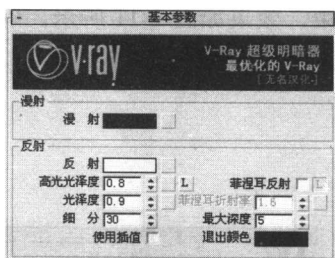


图 2-4 设置“不锈钢”材质的基本参数

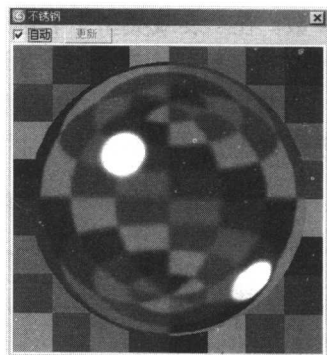


图 2-5 “不锈钢”材质

⑥ 设置镜子材质，在“材质编辑器”窗口中选择 3 号示例窗，将其命名为“镜子”。

⑦ 启用 VRayMtl 材质类型，在“基本参数”卷展栏中把“漫射”显示窗的颜色设置为黑色。将“反射”显示窗的颜色设置为淡蓝色 (R: 198、G: 223、B: 241)。关闭“高光光泽度”参数栏右侧的 ☒ 按钮，在“高光光泽度”和“光泽度”参数栏中均键入 1，在“细分”参数栏中键入 15，在“最大深度”参数栏中键入 10，如图 2-6 所示。

⑧ “镜子”材质设置结束，效果如图 2-7 所示。确定场景中的“镜子”对象处于选择状态，单击“材质编辑器”窗口水平工具栏中的 “将材质指定给选定对象”按钮，将“镜子”材质赋予选定对象。

⑨ 在“材质编辑器”窗口中选择 4 号示例窗，将其命名为“玻璃杯”。

⑩ 启用 VRayMtl 材质类型，在“基本参数”卷展栏中把“漫射”显示窗的颜色设置为白色。关闭“高光光泽度”参数栏右侧的 ☒ 按钮，在“高光光泽度”和“光泽度”参数栏中分别键入 0.9、1。将“折射”显示窗的颜色设置为白色，在“折射率”参数栏中键入 1.5，选择“影响阴影”复选框，使赋予该材质的对象阴影产生半透明效果，如图 2-8 所示。

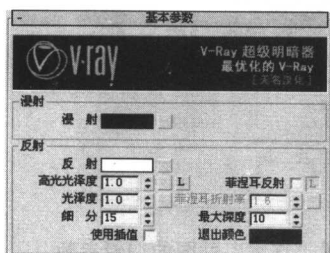


图 2-6 设置“镜子”材质的基本参数

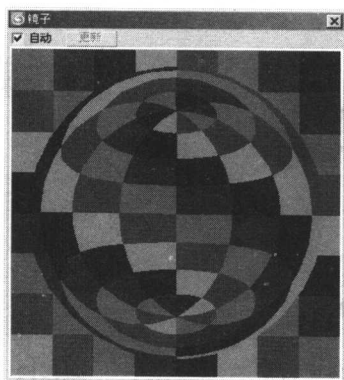


图 2-7 “镜子”材质效果

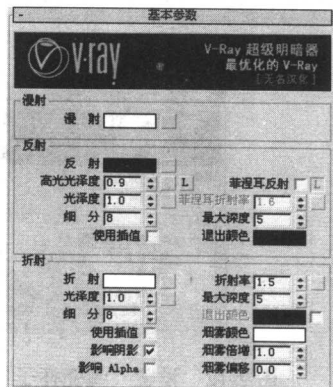


图 2-8 设置“玻璃杯”材质基本参数

11 单击“反射”显示窗右侧的 None 按钮，打开“材质/贴图浏览器”窗口。在该对话框中选择“衰减”选项，如图 2-9 所示，然后单击“确定”按钮，退出该对话框。

12 退出“材质/贴图浏览器”对话框后，“材质编辑器”窗口中将会出现该贴图的编辑参数。在“衰减类型”下拉列表框中选择“Fresnel”选项，以确定所应用的衰减类型。在“折射率”参数栏中键入 2，如图 2-10 所示。

13 “玻璃杯”材质设置结束，效果如图 2-11 所示。确定场景中的“玻璃杯”对象处于选择状态，将“玻璃杯”材质赋予选定对象。

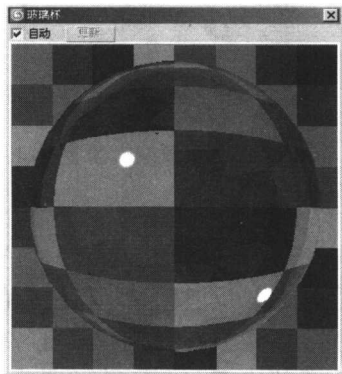
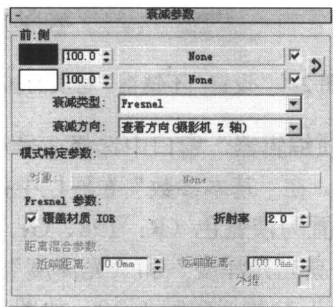
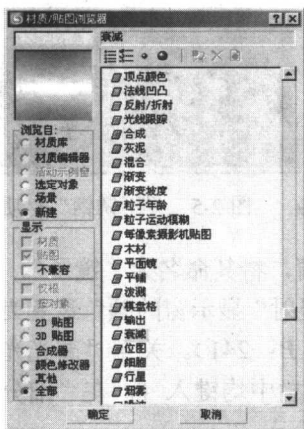


图 2-9 选择“衰减”选项 图 2-10 设置“衰减”贴图的编辑参数 图 2-11 “玻璃杯”材质效果

14 下面将指导读者设置陶瓷材质，在“材质编辑器”窗口中选择 5 号示例窗，将其命名为“陶瓷杯子”。

15 启用 VRayMtl 材质类型，在“基本参数”卷展栏中把“漫射”显示窗的颜色设置为白色。关闭“高光光泽度”参数栏右侧的 L 按钮，在“高光光泽度”和“光泽度”参数栏均键入 0.9，在“细分”参数栏中键入 15，如图 2-12 所示。

16 从“反射”通道导入“衰减”贴图。在“衰减类型”下拉列表框中选择“Fresnel”选项，以确定所应用的衰减类型。在“折射率”参数栏中键入 1.6，如图 2-13 所示。

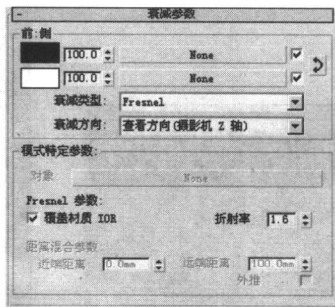
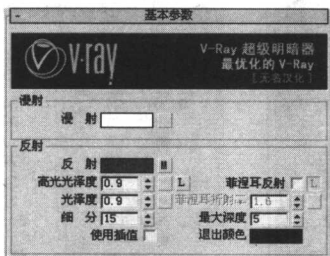


图 2-12 设置“陶瓷杯子”的基本材质图

图 2-13 设置“衰减”贴图的编辑参数

17 打开“贴图”卷展栏，从“环境”通道导入“输出”贴图，这时“材质编辑器”窗口中将会出现该贴图的编辑参数。在“输出”卷展栏中的“输出量”参数栏中键入 3，如图

2-14 所示。

18 “陶瓷杯子”材质设置结束，效果如图 2-15 所示，然后将该材质赋予“杯子 01”、“杯子 02”、“灯盘”、“灯座”和 4 个“餐桌杯”对象。

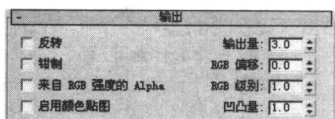


图 2-14 设置“输出量”参数

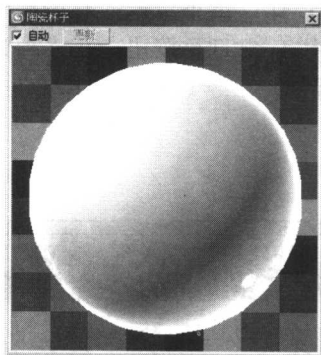


图 2-15 “陶瓷杯子”材质

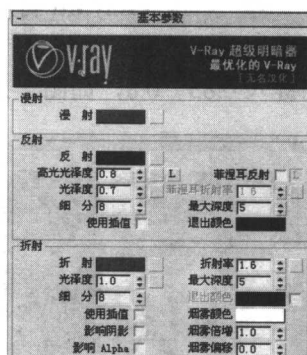


图 2-16 设置“黑色塑料”材质的基本参数

19 在“材质编辑器”窗口中选择 6 号示例窗，将其命名为“黑色塑料”。

20 启用 VRayMtl 材质类型，在“基本参数”卷展栏中把“漫射”显示窗的颜色设置为黑色，在“反射”显示窗的颜色设置为深灰色 (R: 20、G: 20、B: 20)，关闭“高光光泽度”参数栏右侧的 **L** 按钮，在“高光光泽度”和“光泽度”参数栏分别键入 0.8、0.7，将“折射”显示窗的颜色设置为深灰色 (R: 22、G: 22、B: 22)，如图 2-16 所示。

21 “黑色塑料”材质设置结束，效果如图 2-17 所示。然后将该材质赋予“塑料板”、“灯座 01”、“水壶塑料”和两个“把手”对象。

22 在“材质编辑器”窗口中激活 7 号示例窗，将其命名为“托盘”。

23 启用 VRayMtl 材质类型，在“基本参数”卷展栏中把“漫射”显示窗的颜色设置为浅咖啡色 (R: 155、G: 119、B: 105)。关闭“高光光泽度”参数栏右侧的 **L** 按钮，在“高光光泽度”和“光泽度”参数栏中分别键入 0.8、0.9。将“折射”显示窗的颜色设置为浅灰色 (R: 134、G: 134、B: 134)，在“折射率”参数栏中键入 1.6，选择“影响阴影”复选框，使赋予该材质的对象阴影产生半透明效果，如图 2-18 所示。

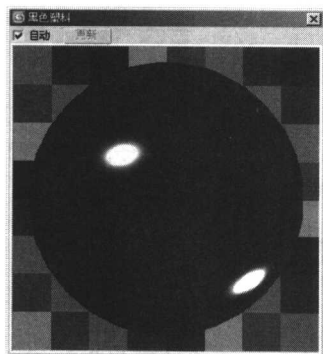


图 2-17 “黑色塑料”材质

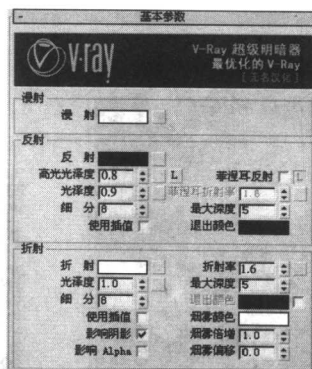


图 2-18 设置“盘子”材质基本参数

24 “托盘”材质设置结束，效果如图 2-19 所示，然后将该材质赋予“托盘”和“塑料板 02”对象。

25 在“材质编辑器”窗口中激活 8 号示例窗，将其命名为“桌面”。

26 启用 V-RayMtl 材质类型，在“基本参数”卷展栏中把“漫射”显示窗的颜色设置为白色。关闭“高光光泽度”参数栏右侧的 **L** 按钮，在“高光光泽度”和“光泽度”参数栏分别键入 0.85、0.8，如图 2-20 所示。

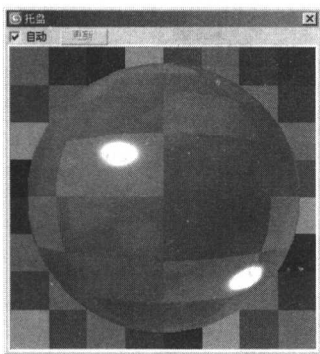


图 2-19 “托盘”材质效果

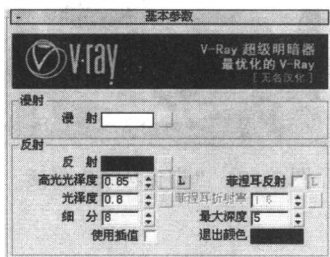


图 2-20 设置“桌面”材质基本参数

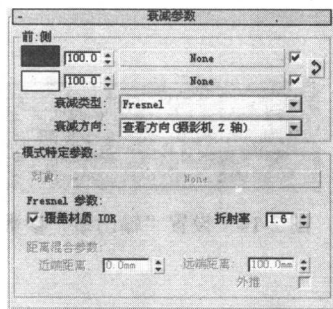


图 2-21 设置“衰减”贴图参数

27 从“反射”通道导入“衰减”贴图，这时“材质编辑器”窗口中将会出现该贴图的编辑参数。在“前：侧”选项组中将底部显示窗的颜色设置为淡蓝色（R：222、G：224、B：233），在“衰减类型”下拉列表框中选择“Fresnel”选项，以确定所应用的衰减类型。在“折射率”参数栏中键入 1.6。如图 2-21 所示。

28 “桌面”材质设置结束，效果如图 2-22 所示，然后将该材质赋予“桌面”对象。

29 由于“门框”材质的设置方法相似于“桌面”材质，这时可以使用复制的方法创建“门框”材质。在“材质编辑器”窗口中拖动“桌面”示例窗到任意一个未启用的示例窗上，如图 2-23 所示，并将新创建的材质命名为“门框”。

30 在“高光光泽度”参数栏中键入 0.7，在“光泽度”参数栏中键入 0.85，在“细分”参数栏中键入 20。单击“漫射”显示窗右侧的 None 按钮，打开“材质/贴图浏览器”对话框。在该对话框中单击“位图”选项，如图 2-24 所示，然后单击“确定”按钮，退出该对话框。

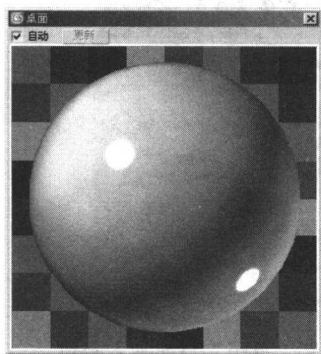


图 2-22 “桌面”材质效果

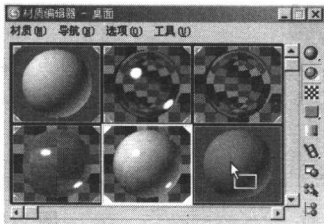


图 2-23 复制材质

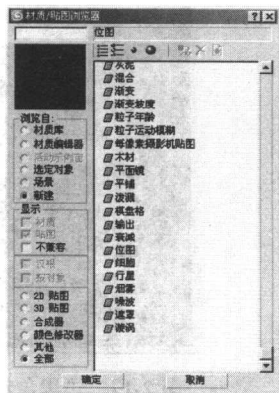


图 2-24 选择“位图”选项