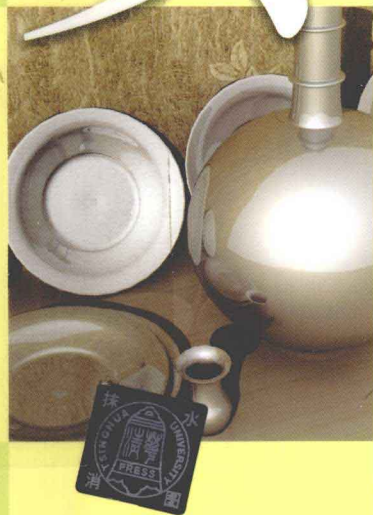


- 12大类别
- 50多个完整案例
- 3000多个相关素材文件
- 深入剖析3ds Max材质的技巧与应用

全彩印刷
DVD
ROM



超 写 实



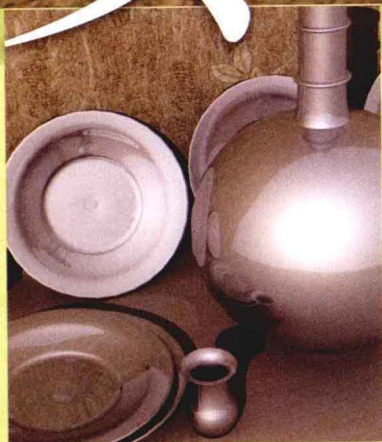
3ds Max 材质 技术精粹

实景工作室 尹承红 唐文杰 等/编著

清华大学出版社



超 写 实



3ds Max 材质 技术精粹

实景工作室 尹承红 唐文杰 等/编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书主要讲解3ds Max材质应用技术。全书共分为12章,内容涵盖材质的魅力、材质编辑器标准、材质的基本参数、标准材质、贴图通道、材质类型、金属材质、晶体材质、其他材质、使用材质制作动画、并用50多个完整案例介绍了3ds Max材质技术的实际应用技巧。

本书不仅适合3ds Max初学者使用,也适合影视包装、广告动画、游戏角色、场景设计、工业设计、建筑设计及室内外效果图制作人员使用,还可作为各大院校相关专业的教材和教学参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

超写实 3ds Max材质技术精粹 / 尹承红, 唐文杰等编著. —北京: 清华大学出版社, 2012.7
ISBN 978-7-302-27834-4

I. ①超… II. ①尹… ②唐… III. ①三维动画软件, 3ds Max-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第003556号

责任编辑: 陈绿春

封面设计: 潘国文

版式设计: 北京水木华旦数字文化发展有限责任公司

责任校对: 徐俊伟

责任印制: 李红英

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者: 北京世知印务有限公司

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 210mm×285mm 印 张: 18.25 插 页: 4 字 数: 520 千字

(附 DVD1 张)

版 次: 2012 年 7 月第 1 版

印 次: 2012 年 7 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

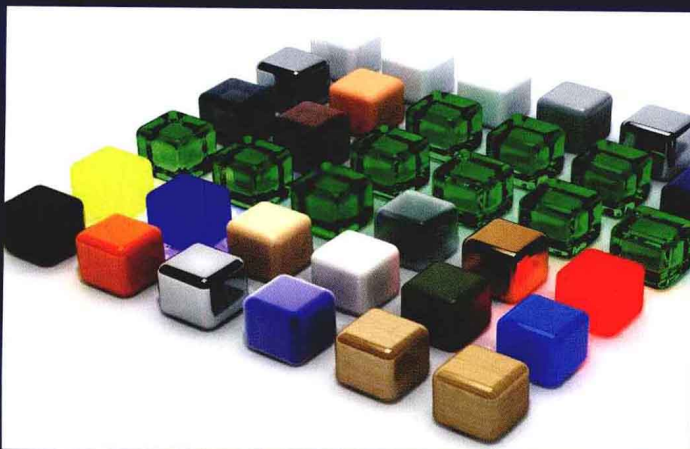
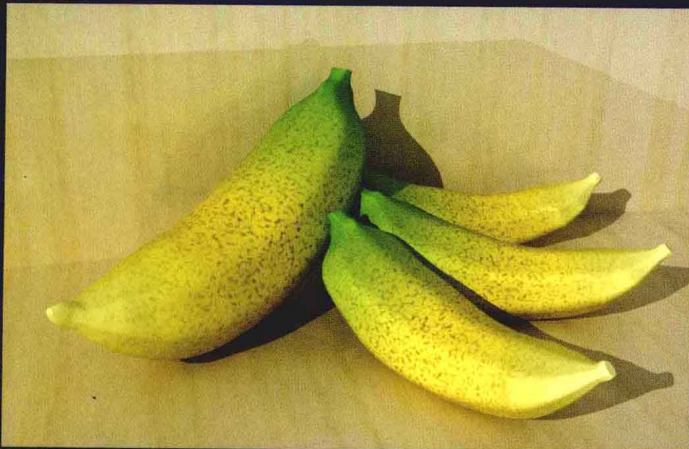
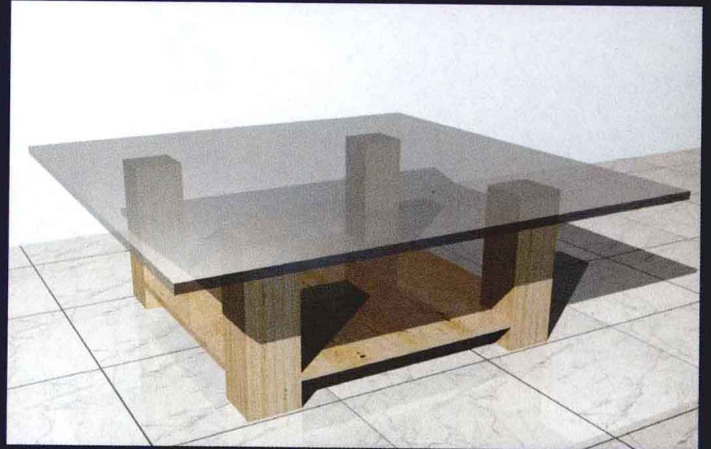
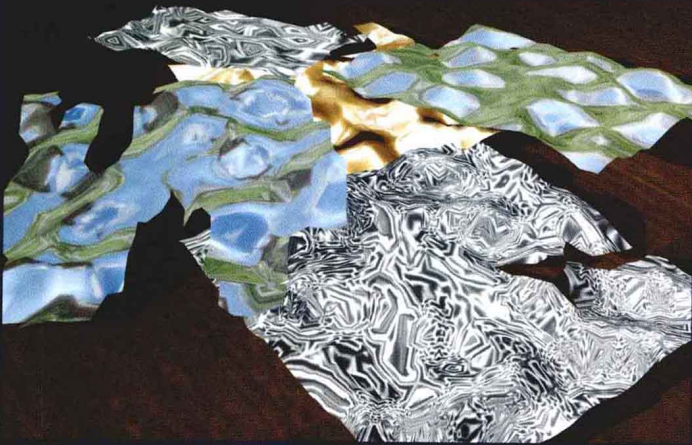
定 价: 66.00 元

案例欣赏

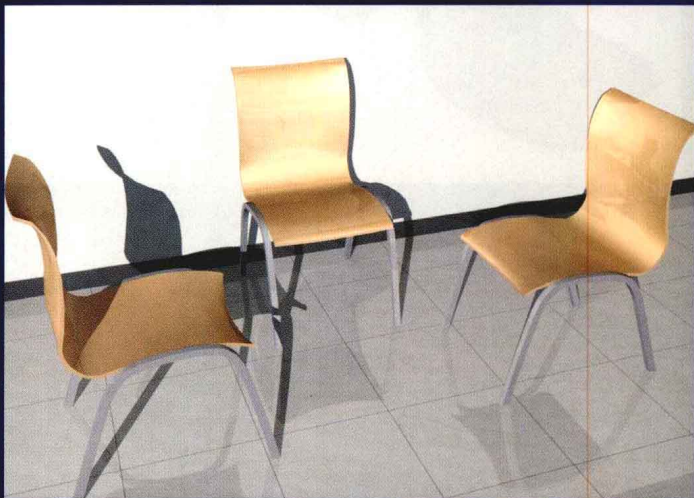
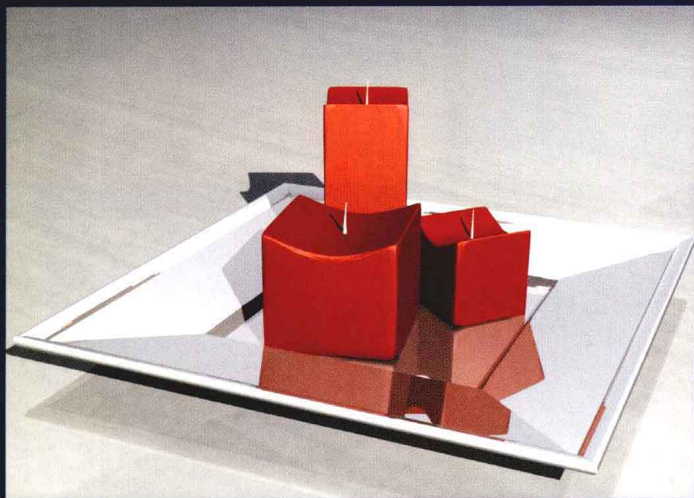


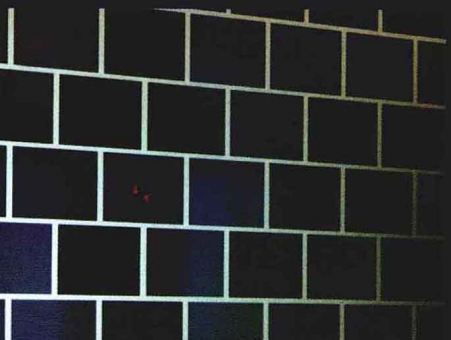
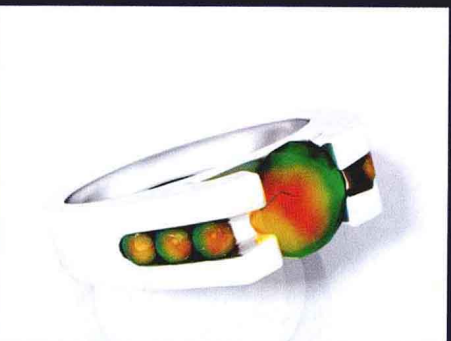
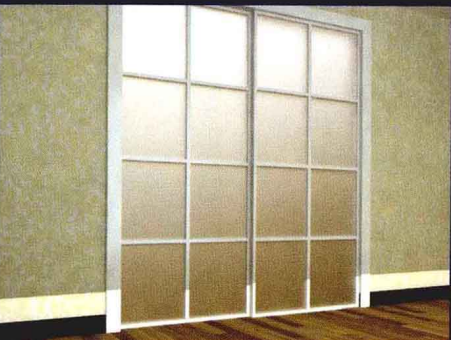
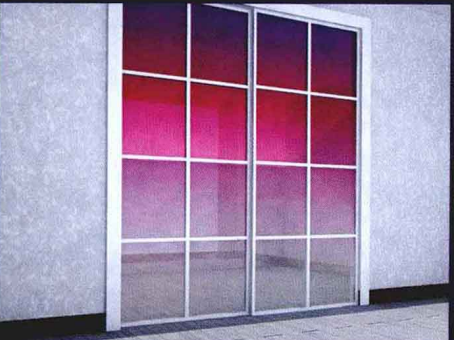




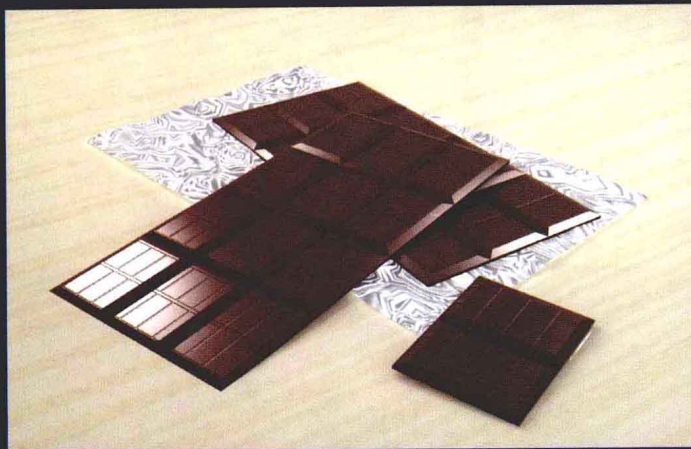


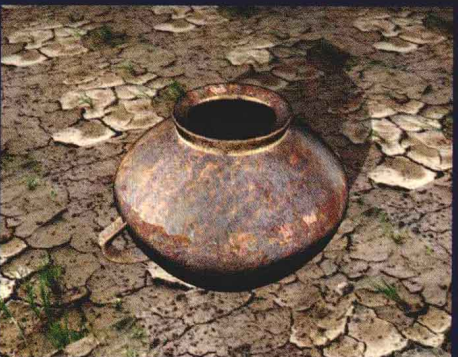
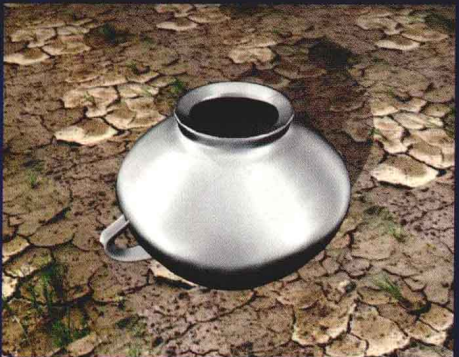
案例欣赏





案例欣赏





前言

今天，给人最大视觉冲击的莫过于在不同媒介方式上变换的三维影像。三维技术应用日益广泛，三维工作者的队伍也在不断扩大。三维设计行业被公认为是一个十分有潜力的行业，越来越多的年轻人被三维世界美仑美奂的表现形式所吸引，从而加入到这个队伍中来。

在三维应用软件中，3ds Max在国内的使用非常普遍。很多三维爱好者都是从3ds Max起步，渐渐步入三维世界的。而其中多数又是从3ds Max的建模功能开始学习的。在学会了基本的模型制作方法之后，怎样在3ds Max的学习中找到一个突破口，让自己的作品更加出色呢？对3ds Max材质的学习可以帮您做到这一点。要提升3ds Max技艺，对材质的深入学习是一条必经之路，其可以大大提升作品的质量，提高读者的工作效率。而且学习材质是一个有趣的过程，一个材质制作的窍门可以在制作过程中立竿见影。同时，通过学习材质制作读者能够更好地理解布置灯光、环境的美术思想。

本书旨在教会读者掌握正确的学习方法，轻松运用各种材质制作技巧，实现具体的材质效果和解决方案。这些技巧和方案，已完全融入到书中大大小小的应用实例之中，每一种方案都可以让您轻松地实现漂亮的效果。

本书的学习是一个极有趣味的过程。全书从基础着手，从简单的材质编辑元素讲起，再导入实例。实例制作也遵循渐进的原则，尽可能地加大材质编辑的组合几率，提高读者的应变能力。读者在跟随书中的步骤进行实操的过程中，不知不觉就学会了材质编辑的原理和方法。

由于材质编辑器在3ds Max中是一个独立的编辑模块，因此，无论读者的基础如何，都可以来尝试学习。书中实例所涉及的模型均已存在附赠光盘中，初学者在制作模型有困难时，可以直接调用模型文件使用。

本书共分为12章，前面的章节主要是对基础知识的讲解，并穿插了简单的实例加以说明，后面的章节以实例为主，综合了书中讲解的知识，以生活中金属材质、晶体材质以及其他常见材质为主，介绍材质制作的全过程。通过对本书的学习，欣赏精美的材质效果，读者将对3ds Max强大的材质编辑功能感到惊叹，从而提高学习材质制作的浓厚兴趣。

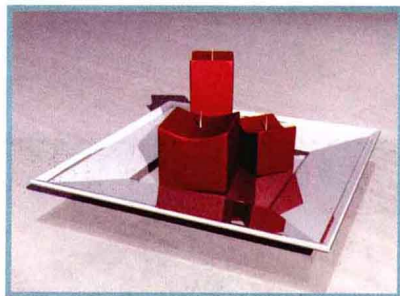
本书由尹承红、唐文杰主笔，参加编写的还包括袁素玉、李茹茵、董明明、范子刚、冯福仁、苟亚妮、韩淑青、焦丽华、金海锚、巨英莲、寇玉珍、李保华、李怀良、李晓鹏、刘爱华、刘传梁、刘锋、刘孟辉、刘志珍、马联和、马志坚、潘瑞红、潘瑞旺、潘瑞兴、任根盈、荣文臻、史绪亮、唐红连、田莉、田春英、田娟娟、田敏杰、田昭月、汪钢、王海峰、王海燕、王宜美、吴劲松、徐进勇、徐正坤、杨丽、杨伟、杨琰、杨志永、于广浩、张桂莲、张国华、张艳群、张养丽、赵玉华、郑福英、郑桂英、周轶等。

编 者

目 录

第1章 材质的魅力

1.1 什么是材质	2
1.2 材质美	3
1.2.1 材质美的自然性	3
1.2.2 材质美的科技性	3
1.2.3 材质美的社会性	4
1.3 材质的重要性	4
1.3.1 CG的介绍与应用	4
1.3.2 材质在CG创作中的主要作用	6
1.4 神奇的材质	7
1.4.1 虚拟中的真实表现	7
1.4.2 无穷的材质效果	8
1.5 制作材质的准备	8
1.6 实例：烛与盘材质制作	8



第2章 材质编辑器

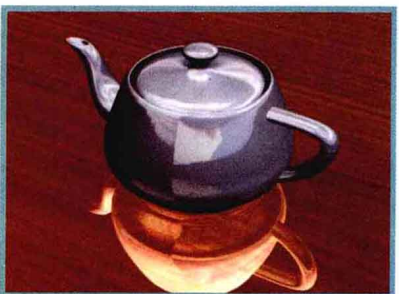
2.1 材质编辑器重要功能	14
2.1.1 创建并编辑材质的工具	14
2.1.2 材质编辑器的特点	14
2.2 学会使用材质编辑器	15
2.2.1 菜单栏	15
2.2.2 示例窗	16
2.2.3 工具列	16
2.2.4 工具行	19
2.2.5 活动界面	21
2.3 实例：制作浮雕材质	22
2.4 实例：制作室外石椅材质	25



第3章 标准材质的基本参数

3.1 基本参数	30
3.2 扩展参数	34
3.3 超级采样	36
3.4 动力学属性	36
3.5 DirectX管理器	37
3.6 mental ray连接	38
3.7 实例：制作光带材质	39
3.8 实例：制作椅子材质	41





第4章 标准材质贴图通道

4.1 进入贴图通道.....	45
4.2 环境光颜色贴图通道.....	46
4.3 漫反射颜色贴图通道.....	46
4.4 高光颜色贴图通道.....	47
4.5 高光级别贴图通道.....	47
4.6 光泽度贴图通道.....	48
4.7 自发光贴图通道.....	48
4.8 不透明度贴图通道.....	49
4.9 过滤色贴图通道.....	49
4.10 凹凸贴图通道.....	49
4.11 反射贴图通道.....	50
4.12 折射贴图通道.....	51
4.13 置换贴图通道.....	52
4.14 实例：制作玻璃材质.....	52

第5章 材质类型

5.1 DirectX Shader.....	56
5.2 Ink'n Paint材质.....	58
5.3 变形器材质.....	61
5.4 虫漆材质.....	62
5.5 顶/底材质.....	63
5.6 多维/子对象材质.....	64
5.7 高级照明覆盖材质.....	65
5.8 光线跟踪材质.....	65
5.8.1 “光线跟踪基本参数”卷展栏.....	65
5.8.2 “扩展参数”卷展栏.....	66
5.8.3 “光线跟踪器控制”卷展栏.....	67
5.8.4 “贴图”卷展栏.....	70
5.9 合成材质.....	70
5.10 混合材质.....	71
5.11 建筑材质.....	72
5.12 壳材质.....	74
5.13 双面材质.....	75
5.14 外部参照材质.....	75
5.15 无光/投影材质.....	77
5.16 实例：制作香蕉材质.....	78

第6章 V-Ray材质

6.1 V-Ray材质介绍.....	82
6.2 VR灯光材质.....	83

6.3 VR快速SSS	83
6.4 VR材质	84
6.5 VR材质包裹器	86
6.6 VR代理材质	87
6.7 VR混合材质	88
6.8 VR双面材质	88
6.9 实例：制作不锈钢材质	89
6.10 实例：制作衣柜材质	91

第7章 金属材质

7.1 实例：器具：银	94
7.2 实例：器具：铜	96
7.3 实例：器具：杂质铜	99
7.4 实例：器具：磨砂金属	101
7.5 实例：金币	104
7.6 实例：铝合金梯	106
7.7 实例：锈罐	108
7.8 实例：项坠	109
7.9 实例：锡纸	111
7.10 实例：铁网	112
7.11 实例：易拉罐	114
7.12 实例：车漆	118
7.13 实例：太阳镜	120

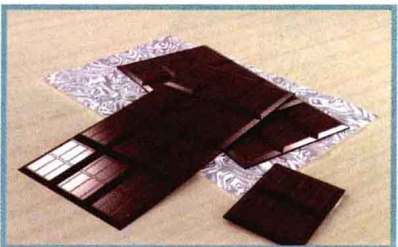
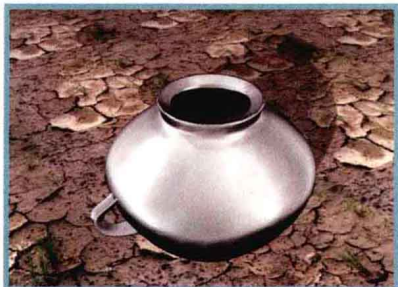
第8章 晶体材质

8.1 实例：黄水晶戒指	124
8.2 实例：玛瑙戒指	125
8.3 实例：钻石戒指	128
8.4 实例：彩色玻璃门	129
8.5 实例：磨砂玻璃门	130
8.6 实例：花纹玻璃门	131
8.7 实例：室内玻璃砖墙	133
8.8 实例：室外玻璃幕墙	138
8.9 实例：啤酒瓶	139
8.10 实例：荧光石灯	140

第9章 其他材质

9.1 实例：绒布沙发	144
9.2 实例：皮革沙发	146
9.3 实例：塑料板	148
9.4 实例：巧克力	150
9.5 实例：面包	152





9.6 实例：藤筐	154
9.7 实例：肥皂泡	155
9.8 实例：火山岩浆	157
9.9 实例：地毯	160
9.10 实例：土地和石头	162
9.11 实例：帽子	169
9.12 实例：皮包	172

第10章 使用材质制作动画

10.1 实例：枯黄的叶子	177
10.2 实例：起伏的水面	179
10.3 实例：绿地变沙漠	182
10.4 实例：生锈的铁罐	184

第11章 综合应用1

11.1 别墅花园	188
11.1.1 室内场景材质	188
11.1.2 室外场景材质	200
11.2 别墅客厅	207
11.2.1 模型的检查	207
11.2.2 灯光的设置	211
11.2.3 场景中主要材质参数的设置	215
11.2.4 渲染参数设置和最终渲染	226

第12章 综合应用2

12.1 VIP包厢封闭空间制作	229
12.1.1 模型的检查	229
12.1.2 灯光的设置	233
12.1.3 场景中主要材质参数的设置	244
12.1.4 渲染参数设置和最终渲染	263
12.2 办公走廊空间制作	264
12.2.1 模型的检查	264
12.2.2 灯光的设置	267
12.2.3 场景中主要材质参数的设置	274
12.2.4 渲染参数设置和最终渲染	283