

免费附赠实例光盘一张



3ds max 4 材质艺术

精彩实例

刘 凯 文 媛 等编著

4



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

TP391.41
195D

3ds max 4 材质艺术

精彩实例

刘 凯 文 媛 等编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 提 要

本书从基础着手,从简单的材质编辑元素讲起,旨在教会读者掌握正确的方法,灵活使用材质,增强三维作品的表现力。书中讲解了很多材质制作的技巧,并通过大量非常实用的实例,讲述具体效果的解决方案。附赠光盘是本书的重要组成部分,盘中有每个实例的原始模型和分步文件,读者可以反复摸索和实践。相关贴图也全部附送,自制贴图都有对应的PSD文件,可以在Photoshop中观看每一步制作过程。

结合光盘与实例,读者可以轻松掌握材质编辑的方法,创作出自己的精彩作品。

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 4 材质艺术精彩实例 / 刘凯等编著. —北京:电子工业出版社, 2002. 4

ISBN 7-5053-7516-4

I. 3... II. 刘... III. 三维—动画—图形软件, 3ds max 4 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2002)第013301号

责任编辑: 张瑞喜

印 刷: 北京雷杰印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

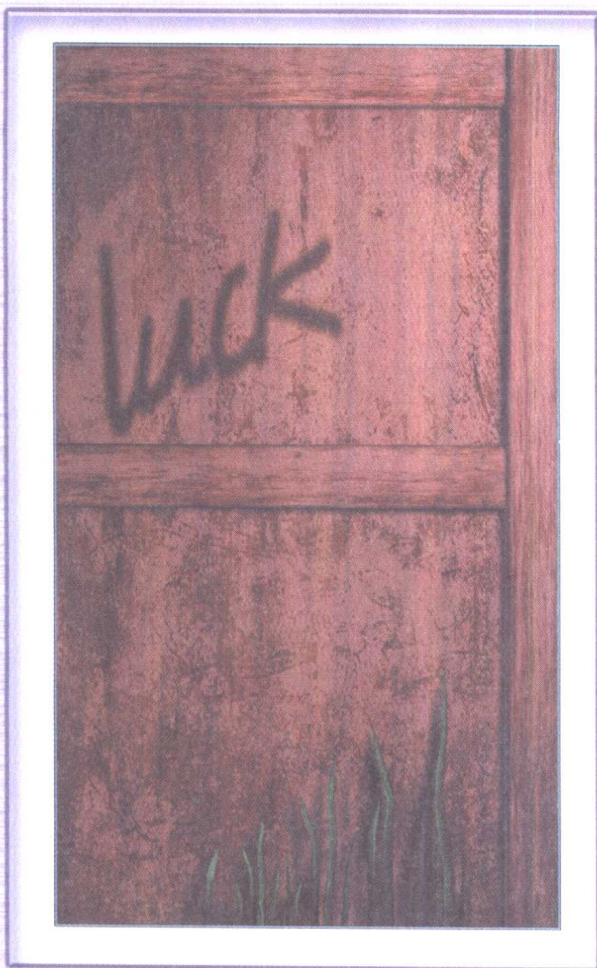
经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 17.75 字数: 365千字 (附光盘1张)

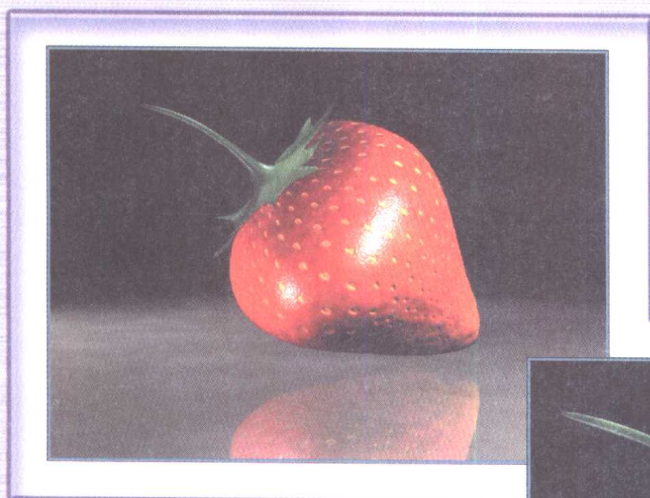
版 次: 2002年4月第1版 2002年4月第1次印刷

印 数: 5000册 定价: 58.00元

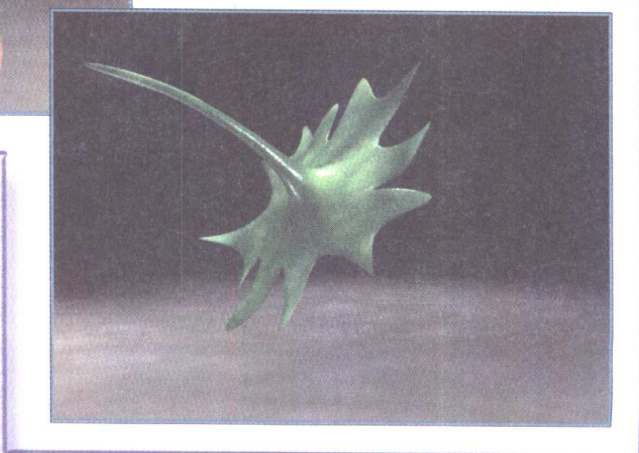
凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话:(010) 68279077

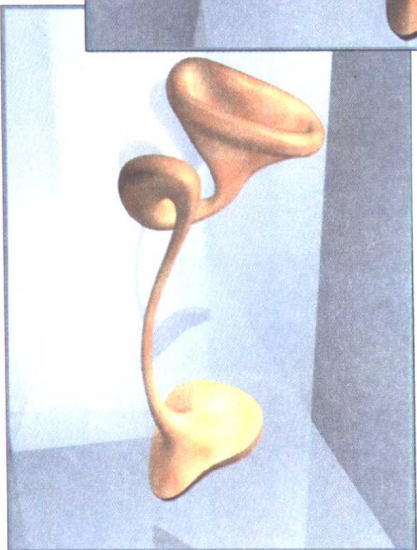
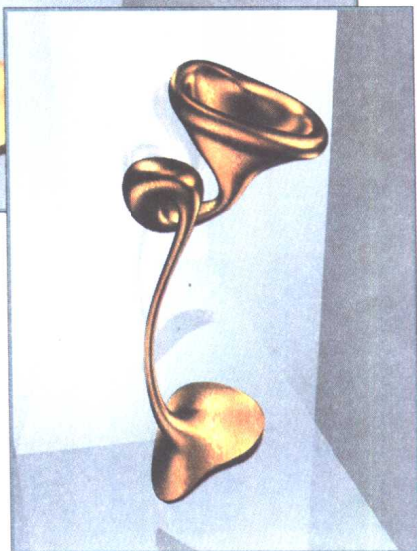
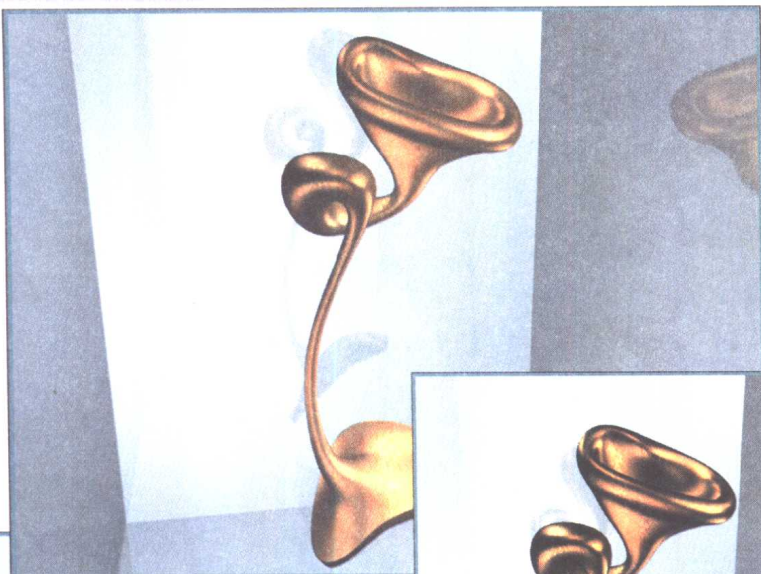


Mix 贴图的魔力



Somke贴图的应用





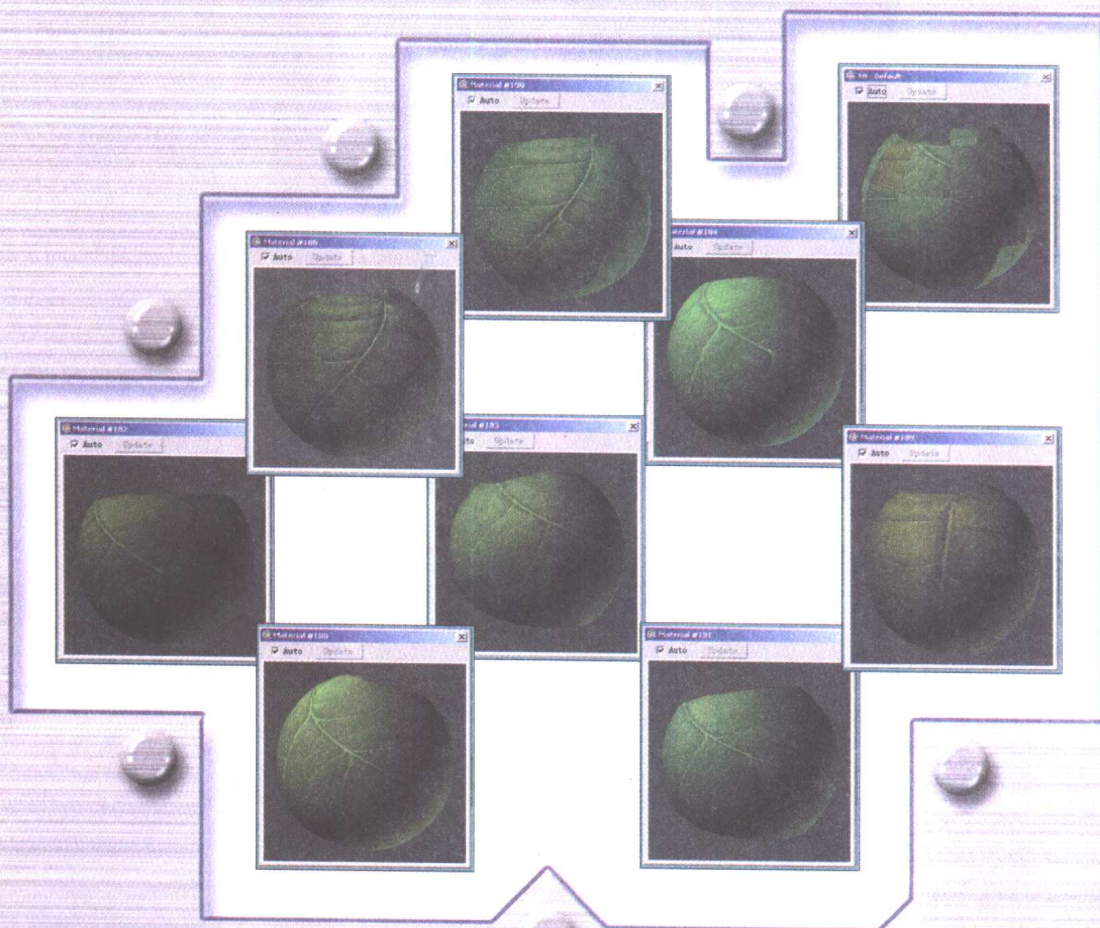
Blend 融合材质

程序贴图的应用

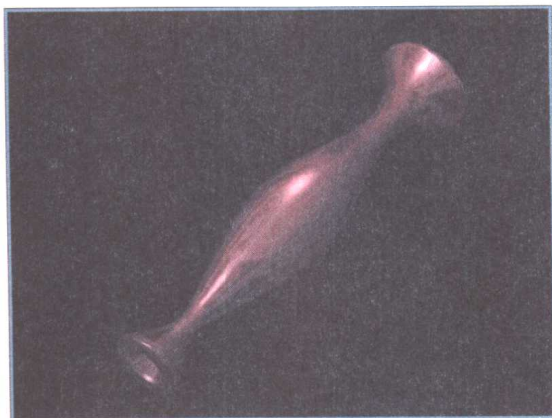
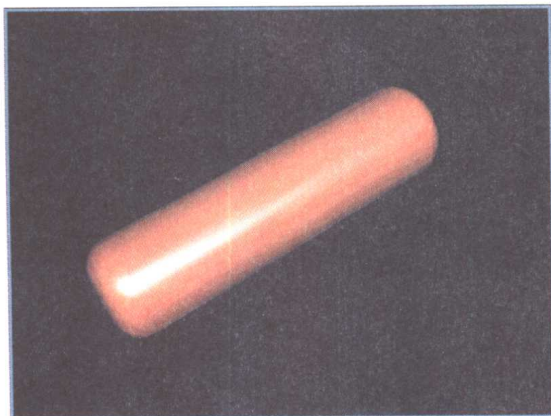
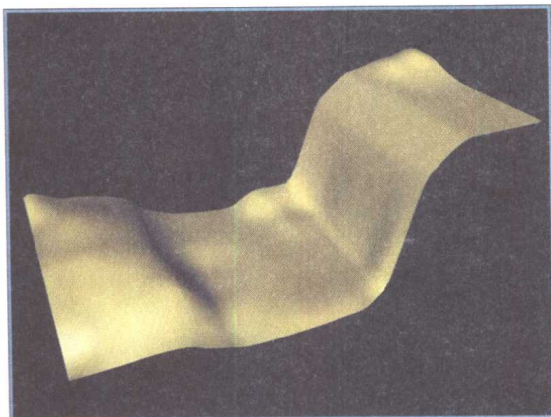




Composite 材质类型的妙用



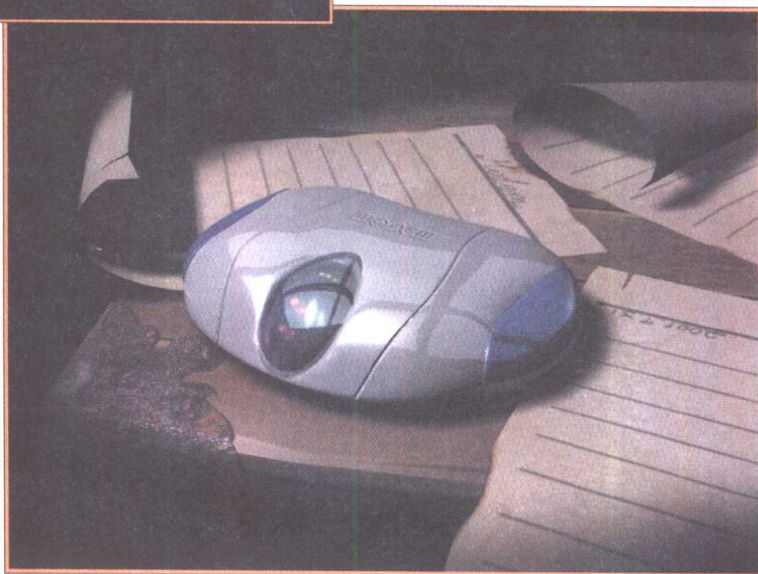
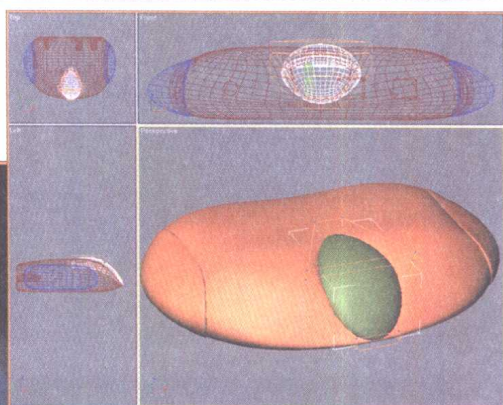
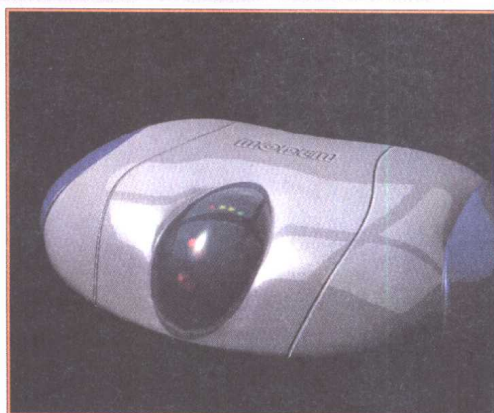
AJ549/01



不同明暗生成器的高光效果



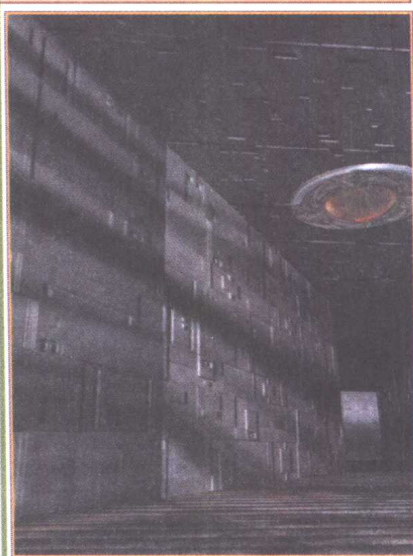
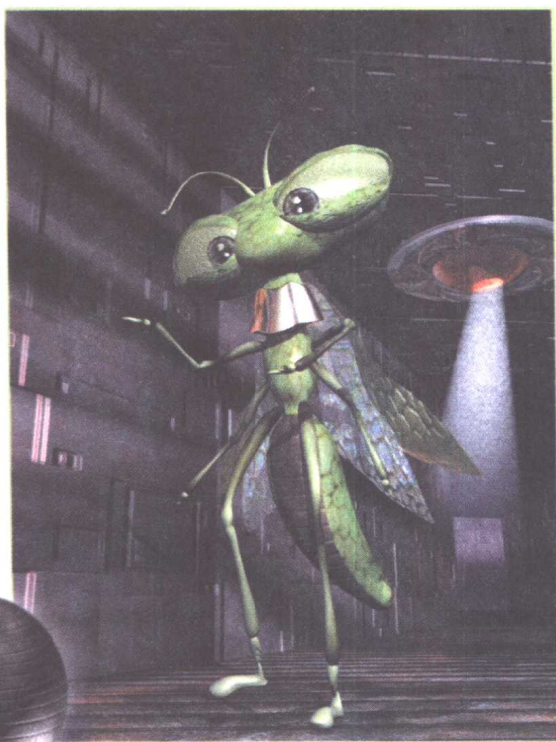
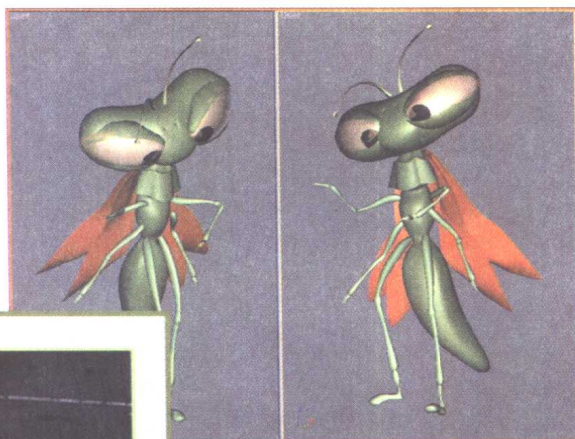
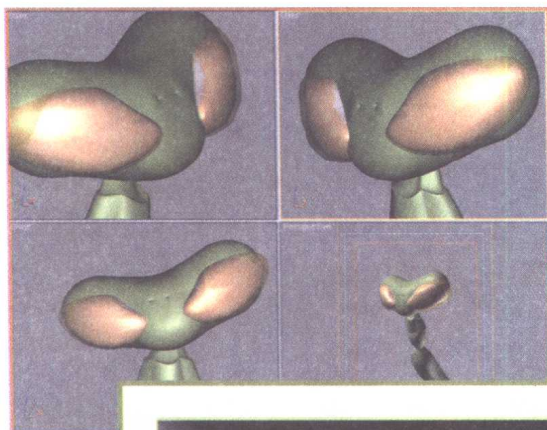
材质在产品设计中的体现

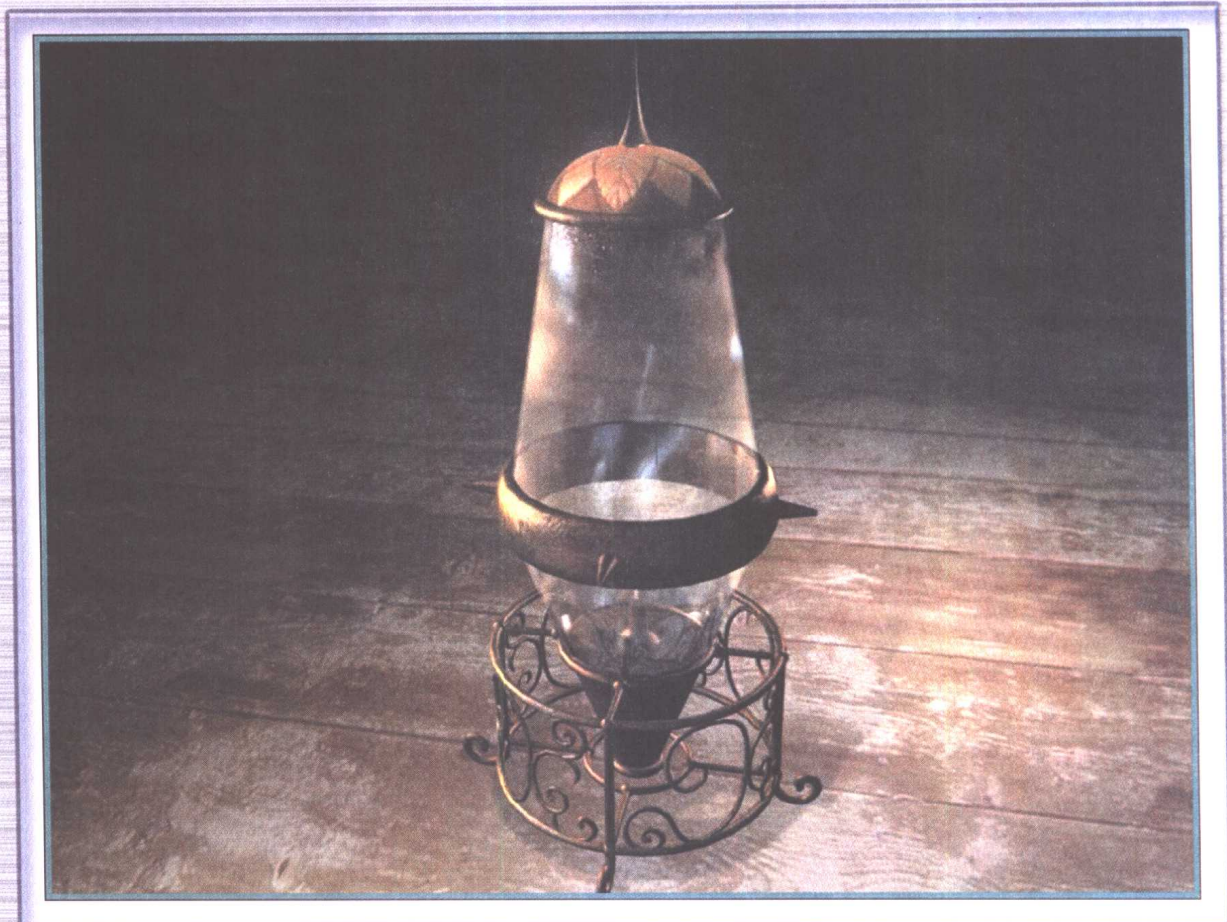


材质在室内设计中的体现

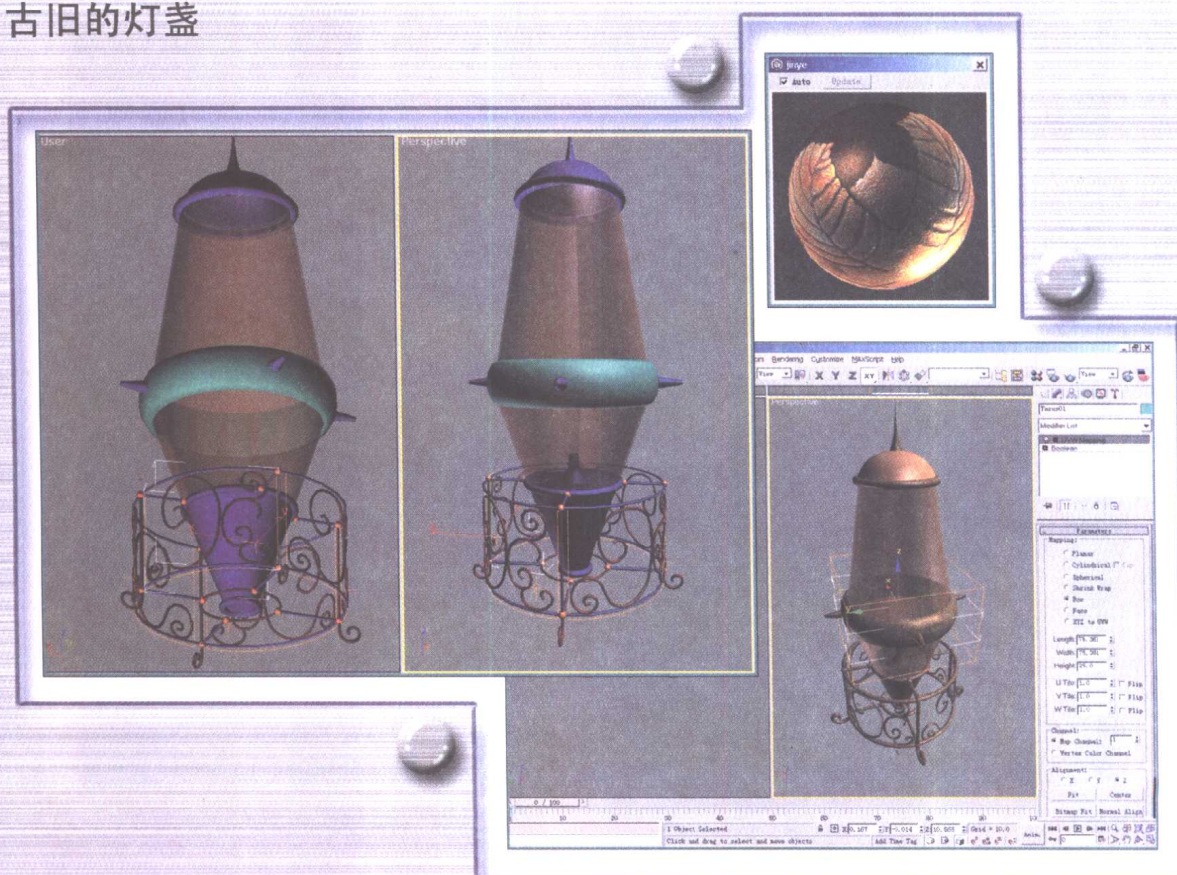


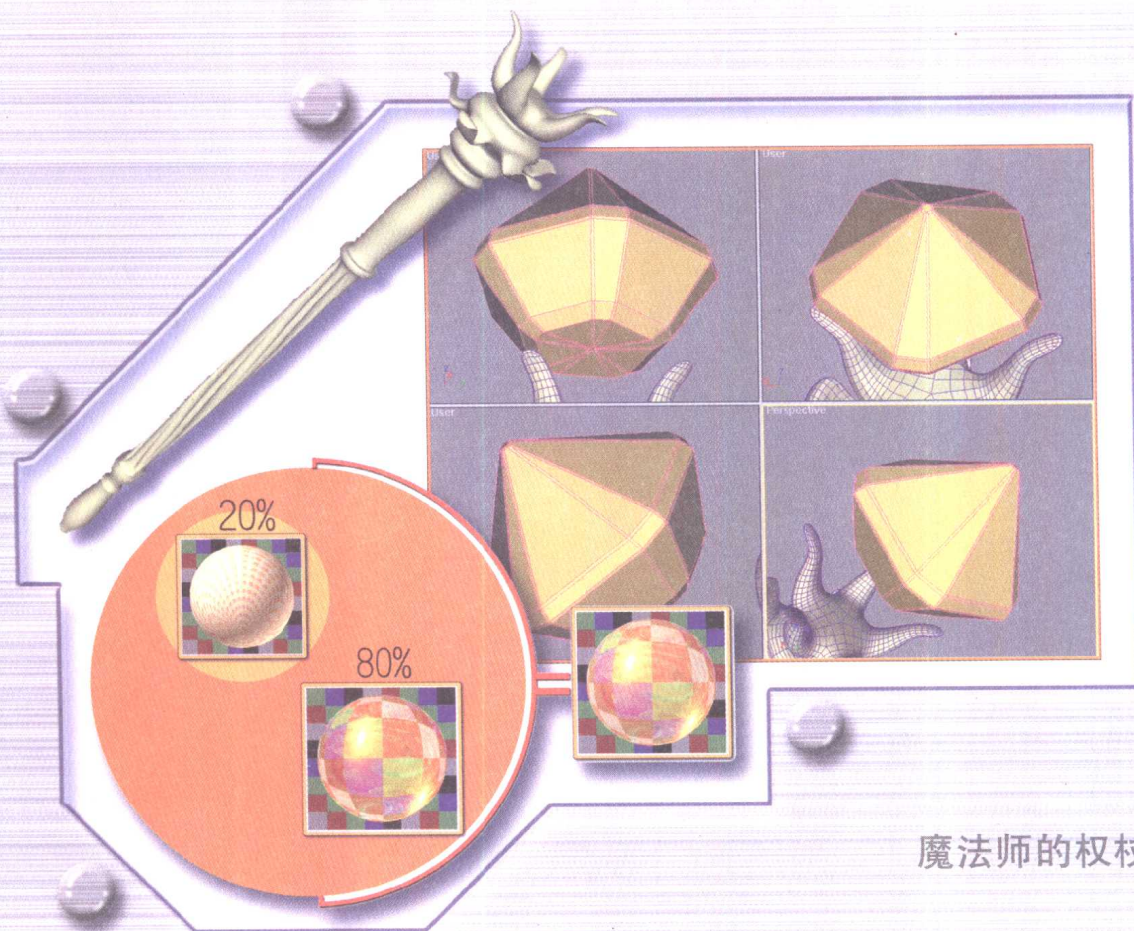
材质在角色设计中的体现



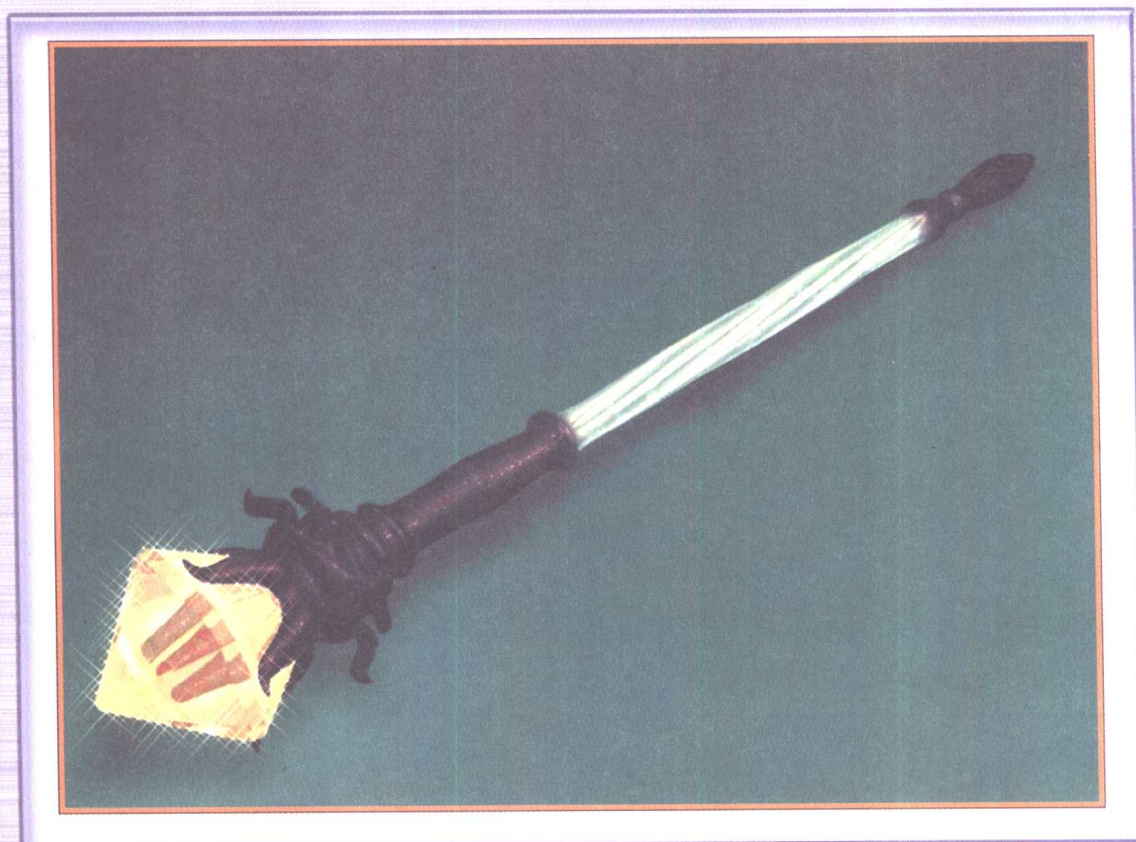


古旧的灯盏





魔法师的权杖



版 权 声 明

本书所使用的国外优秀作品均已得到作者本人的同意，在这里对这些艺术家表示由衷的感谢。这些艺术家来自不同的国度，却都给予了我们大力的支持。本书的每幅国外作品都标注了他们的网址和 E-mail 邮箱，读者可以通过网络与他们交流。他们都是非常优秀的艺术家，他们的来信都充满了真诚和友谊。

他们是：

Oscar Perez Ayala（西班牙）	作品：snok
Alessandro Baldasseroni（意大利）	作品：noia
Jose Luis Serrano（墨西哥）	作品：Light of Life
Jeremy A. Engleman（美国）	作品：Old Man
Willi Hammes（德国）	作品：Up Stairs
Geoff Holman（美国）	作品：Daylight
Terence Toh	作品：Alcatel 501
Vladislav Druchin（乌克兰）	作品：Drug Misery
David Ancira（美国）	作品：Metaltio
Alexander Beim（德国）	作品：Susy

这些作品的版权归原作者所有，仅用于本书的学习与欣赏。未经原作者许可，任何人不得用于其他商业目的，特此声明！

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吸引,加入到这支队伍中。

在三维应用软件中,3ds max 在国内的使用最普遍。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。自从 3ds max 4 推出了多边形建模方法后,建模效率得到了很大提高。

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。这是一片神奇的空间,它的魅力实在是让人着迷。要提升 3ds max 的技艺,对材质的深入学习是一条必经之路。通过对材质的学习,可以大大提升作品的质量,提高工作效率。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,在学习材质制作的过程中我们能够更好地理解布置灯光、环境的美术思想。

要学习材质,首先要做一个生活的留心人,从生活中学习、观察和收集。留心观察我们身边的每一件事物,观察它们在不同环境中的不同表现;将各种颜色、纹理细节以照片、图片等方式进行收集,整理出自己的资料库,它们在材质制作上会起到举足轻重的作用。

在摸索材质制作的过程中,能得到有经验的指导很重要。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,已完全融入到了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实现漂亮的效果。

本书的学习是一个极有趣味性的过程。全书从基础着手,从简单的材质编辑

元素讲起,再导入实例。实例也遵循循序渐进的原则,尽可能地加大实例中材质编辑的组合机率,提高应变能力。读者在跟随书中的步骤进行实践的过程中,不知不觉就学会了材质编辑的原理和方法,并可以轻松实现自己的精彩作品。

由于材质编辑器在 3ds max 中是一个独立的编辑模块,因此学习者完全可以从零开始。无论基础如何,您都可以尝试。书中实例所涉及的模型均已提供在附赠光盘之中,初学者在制作模型有困难时,可以直接调用模型文件学习材质制作。本书着重讲解 3ds max 的材质技术,对 3ds max 基础知识和建模方法的讲解较为简练,读者在学习过程中如有需要可参考其他相关书籍。

在附赠光盘中有每个实例的原始模型以及模型和材质制作的分步文件,让学习者可以反复摸索。相关贴图也全部附送,自制贴图都有对应的 PSD 文件,可以在 Photoshop 中观看每一步的制作过程。

相信本书会给您一个愉快的学习过程,让您的三维制作水平更上一层楼。

我们有一个进行艺术创作的奥凯雅(A.orcagna)工作室,并在《数码设计》等杂志发表过作品。奥凯雅是意大利文艺复兴时期的伟大诗人和艺术家,我们借他的名字激励自己为理想而不懈努力。认识了奥凯雅,我们就成为了您的朋友,如果有兴趣,您可以关注我们的新作品,希望能与大家相互交流、共同学习。

电子邮箱: aorcagna@sina.com

参与本书编写的人员还有:文波、张淳、张薇、刘媛、周兵、白庆龙、赵强、王放、汪伟、丁晶、史昊、杨磊和吴冬黎等。

作者

2002.3

本书导读

本书内容主要针对 3ds max 材质编辑。如果您有一定的 3ds max 基础，通过学习本书您可以有一个飞跃的提高。如果您是一个初学者，不妨通过学习材质提起您浓厚的三维创作兴趣。您会发现，看上去深奥的 3ds max，其实是引人入胜的乐章。如果您已经是一个三维爱好者，那么让我们一同来探讨，看看怎样用不一样的方法实现自己追求的效果。

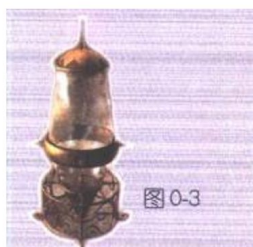
还记得在 3ds max 4 发布会上，discreet 公司代表说“让 3ds max 为艺术家更好地服务”。在本书里，我们将美术知识与三维技术融合在一起，为您创造一个全新的学习环境，这一点也体现在我们的小小提示上。

书中各种小提示的作用分别如下。



由图 0-1、0-2 引领的是如何在 Photoshop 中制作所需贴图的具体方法。

Photoshop 与 3ds max 联系紧密，无论是制作贴图、修改贴图或者整体调试 3ds max 渲染图片，Photoshop 都是很好的帮手。



由图 0-3 引领的是每一章运用的重要技术和表现的质感，它可以提纲挈领地为您有针对性的学习提供选择。您也可通过它清楚地知道学习的重点和方向。



图 0-4

由图 0-4 引领的是思路剖析。材质部分虽说内容不多，但可组合机率多，技巧、方法多样。针对这一点，我们使用这个小模块向您清晰地展示材质制作的整个思考过程。这个过程都以美术知识作为依托，让技术知识为艺术效果服务。通过了解这个思考过程，您可以形成自己对材质的理解，指导以后的工作和学习。

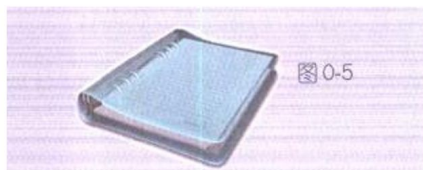


图 0-5

由图 0-5 引领的是留给您发挥的小小思考题。您可以把这里作为一个驿站，回顾所学的内容，整理思路，将学到的内容运用到我们为您设计的思考题中。为您开阔思路，温故知新。在解答思考题的过程中，您又举一反三地多学了一套新的方案。



图 0-6

由图 0-6 引领的是作者的经验之谈。您可从中学习到很多经验，摸索一些规律和捷径。

第 1 章出现了许多小的标签，我们希望将这些知识点通过这些标签归纳起来，便于您的查找。工具或命令都醒目地标放在标签处，您可在工作和学习中快速找到您需要的知识。

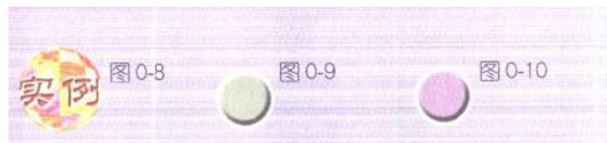


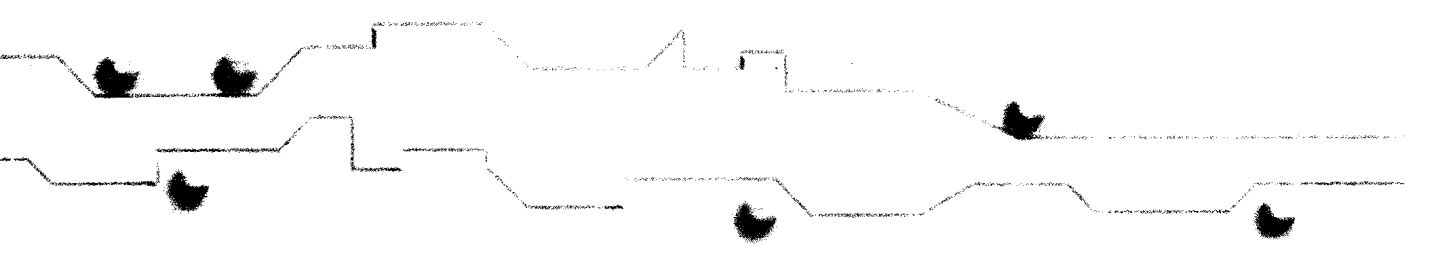
图 0-8

图 0-9

图 0-10

图 0-8 是每一个具体实例的标注，它标志着每一个实例的开始。

图 0-9 和图 0-10 都是实例具体制作的每一步骤，您可以按照步骤制作出一个完整的实例。



在附赠的光盘中，所有的 max 文件都存放在文件夹“使用模型”里，按照章节命名。例如，第 3 章的文件夹为“3”，其中存放着第 3 章的所有实例。分步文件路径为：使用模型****.max。每一章的文件夹下又设有专门的贴图文件夹“map”，路径为：使用模型*\map*，保持贴图的链接。您也可将贴图拷贝到自己的文件夹里，作为贴图库。在操作过程中按照书中的提示调用文件，可以更方便地完成材质制作的任务。

文件夹“实例渲染图”和“精彩图片”中存放了实例的最终渲染图及一些国外的优秀三维作品，供读者欣赏。