

<<3ds max材质与贴图的设计和制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max材质与贴图的设计和制作>>

13位ISBN编号：9787121071690

10位ISBN编号：712107169X

出版时间：2009-5

出版时间：电子工业出版社

作者：程罡 著

页数：358

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>

## 前言

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。

在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。

动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济增长点和广泛的社会效益。

动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。

动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。

综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。

创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。

随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。

中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。

人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势，以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。

京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。

本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

## 内容概要

《3ds max材质与贴图的设计和制作》是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本，重点介绍3ds max中模型材质与贴图的设计和制作技巧。

《3ds max材质与贴图的设计和制作》理论与实践密切结合。

叙述上避免理论的堆积，实例的选择上做到生动有趣、富有吸引力并具有很强的实用性。

全书共13章，不仅讲解了材质与贴图的基本理论和相关参数，还分门别类地详细讲解了25个材质制作实例，基本涵盖了比较常见的各种材质类型，并对同类型的材质表现技法进行了分析、梳理，用一个实训案例指导读者制作作品，达到求职目的。

《3ds max材质与贴图的设计和制作》可以使读者对材质与贴图的表现有一个整体的认识，课后练习让读者及时巩固所学知识。

随书光盘内容为各章实例的源文件和模型文件，并辅以部分章节实例的操作视频讲解文件，力求让读者省时省力，轻松掌握材质与贴图的设计和制作的核心知识。

读者对象：《3ds max材质与贴图的设计和制作》可作为高等院校、职业院校相关专业的授课教材使用，也可作为广大三维动画爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类三维动画培训班的参考教材。

## 书籍目录

第1章 材质的基础知识 11.1 数字图像的概念 21.1.1 什么是数字图形、图像 31.1.2 数字图像处理的特点 41.1.3 材质的基本概念 41.2.1 材质设计的基本步骤 61.2.2 贴图的分类和特点 71.3 运用材质时的注意事项 71.4 增加3ds max的基本质感 9本章小结 15课后练习 15第2章 材质的基本操作 172.1 材质编辑器概述 182.2 材质编辑 212.2.1 Shader Basic Parameters (明暗器参数) 卷展栏 212.2.2 Blinn Basic Parameters (基本参数) 卷展栏 232.2.3 Extended Parameters (扩展参数) 卷展栏 262.2.4 SuperSampling (超级采样) 卷展栏 282.2.5 Maps (贴图) 卷展栏 292.2.6 Dynamics Properties (动力学属性) 卷展栏 32本章小结 33课后练习 33第3章 常用材质类型 353.1 Material/Map Browser (材质/贴图浏览器) 对话框概述 363.2 常用的材质类型 373.2.1 Advanced Lighting Override Material (高级照明覆盖材质) 373.2.2 Blend Material (混合材质) 393.2.3 Composite Materials (复合材质) 423.2.4 Double Sided Material (双面材质) 443.2.5 Ink 'n Paint Material (卡通材质) 453.2.6 Lightscape Mtl (Lightscape材质) 493.2.7 Matte/Shadow Material (无光/投影材质) 493.2.8 Morpher Material (变形材质) 523.2.9 Multi/Sub-Object Material (多维子物体材质) 533.2.10 Raytrace Material (光线追踪材质) 563.2.11 Shell Material (壳材质) 653.2.12 Shellac Material (虫漆材质) 653.2.13 Top/Bottom Material (顶/底材质) 68本章小结 70课后练习 71第4章 常用贴图类型 734.1 贴图概述和分类 744.1.1 2D maps (2D贴图) 744.1.2 3D maps (3D贴图) 744.1.3 Compositors (合成器) 744.1.4 Color Mods (颜色修改器) 754.1.5 Other (其他) 754.2 2D maps 754.2.1 2D maps的共同参数 754.2.2 Bitmap (位图) 804.2.3 Tiles Map (平铺贴图) 834.2.4 Checker Map (方格贴图) 854.2.5 Combustion Map (合成贴图) 854.2.6 Gradient Map (渐变色贴图) 864.2.7 Gradient Ramp Map (渐变坡度贴图) 884.2.8 Swirl Map (漩涡贴图) 914.3 3D maps 924.3.1 3D maps的共同菜单 924.3.2 Cellular Map (细胞贴图) 934.3.3 Displacement Map (凹痕贴图) 944.3.4 Falloff Map (衰减贴图) 954.3.5 Marble Map (大理石贴图) 974.3.6 Noise Map (噪波贴图) 984.3.7 Particle Age Map (粒子年龄贴图) 994.3.8 Particle Motion Blur Map (粒子运动模糊贴图) 1004.3.9 Perlin Marble Map (珍珠岩贴图) 1004.3.10 Planet Map (行星贴图) 1014.3.11 Smoke Map (烟雾贴图) 1024.4 Compositors Map (合成器贴图) 1024.4.1 Composite Map (合成贴图) 1034.4.2 Mask Map (遮罩贴图) 1034.4.3 Mix Map (混合贴图) 1044.5 Other Map (其他贴图) 1044.5.1 Flat Mirror Map (镜面反射贴图) 1044.5.2 Raytrace Map (光线追踪贴图) 106本章小结 109课后练习 109第5章 UVW Map修改器 1115.1 Mapping (贴图) 的含义 1125.2 UVW Map (UVW贴图) 修改器 1125.2.1 UVW Map修改器的用途 1135.2.2 UVW Map修改器的堆栈 1145.2.3 UVW Map修改器的参数 1155.3 UVW贴图和XYZ贴图的坐标 1235.4 UVW Map修改器的操作实例 1245.4.1 应用UVW Map修改器 1245.4.2 在相同对象中使用多个UVW通道 1245.4.3 使用XYZ to UVW选项 128本章小结 130课后练习 131第6章 Unwrap UVW修改器 1336.1 Unwrap UVW修改器概述 1346.1.1 Unwrap UVW修改器与低细节模型 1346.1.2 Unwrap UVW修改器堆栈显示 1356.1.3 Selection Parameters (选择参数) 卷展栏 1366.1.4 Parameters (参数) 卷展栏 1386.2 UV展开的操作和技巧 1456.2.1 模型的输入和Unwrap UVW修改器的加载 1456.2.2 Unwrap UVW修改器中的操作 1466.3 UV的输出和输入 1516.4 Unwrap UVW综合实例——古战船 1546.4.1 古战船模型的UV分配 1556.4.2 古战船模型的UV输出和输入 1596.4.3 古战船的贴图绘制 160本章小结 164课后练习 164第7章 Render to Texture 1657.1 Render to Texture概述 1667.2 Render to Texture的操作和技巧 1667.3 Render to Texture参数简介 1697.3.1 General Settings卷展栏 1697.3.2 Objects to Bake卷展栏 1707.3.3 Output卷展栏 1727.3.4 Baked Material卷展栏 1747.3.5 Automatic Mapping卷展栏 1757.4 Render to Texture综合实例——香蕉 176本章小结 185课后练习 185第8章 金属质感的表现 1878.1 金属质感表现概述 1888.1.1 普通金属 1888.1.2 高亮度金属 1888.1.3 磨砂金属 1898.1.4 旧金属材质 1898.2 高反射金属表现实例 1908.3 磨砂的表现 1958.4 旧金属的表现 2008.5 汽车漆的表现 206本章小结 211课后练习 211第9章 玻璃、陶瓷质感表现 2139.1 水晶的表现 2149.2 双色玻璃的表现 2189.3 瓷器的表现 2239.4 清玻璃质感的表现 229本章小结 234课后练习 234第10章 半透明质感效果的表现 23510.1 半透明材质概述 23610.2 玉石质感的表现 23710.3 冰的表现 24410.4 蜡烛质感的表现 24810.5 皮肤质感的表现 257本章小结 263课后练习 263第11章 自然界的质感表现 26511.1 雪山材质的制作 26611.2 小行星的表现 27311.3 自然界中水的表现方法 28011.3.1 平静海面的表现 28011.3.2 海底的表现 28411.4 天空的表现 289本章小结 296课后练习 296第12章 其他质感的表现 29712.1 卡通材质的表现 29812.1.1 Ink 'n Paint材质实例 29912.1.2 标准材质实例 30112.2 篝火的表现技法 30312.3

种布料的表现 31012.3.1 天鹅绒材质的制作 31012.3.2 丝绸材质的表现 31512.4 苹果材质的制作 32012.5 制作X光材质 324本章小结 331课后练习 331第13章 项目实训案例 33313.1 “伤城”制作流程解析 33413.2 实训实施建议 340附录A 课后练习参考答案 343

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>