第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max高级程序贴图的艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max高级程序贴图的艺术>>

13位ISBN编号：9787113112646

10位ISBN编号：7113112641

出版时间：2010-6

出版时间：杨雪果 中国铁道出版社 (2010-06出版)

作者：杨雪果

页数：480

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

2006年4月，本书完成著撰；同年7月正式出版。
这是前几年编者十分专注地花了大量时间和精力所获得的一枚果实——它问世的主要目的是想把编者在3D艺海游弋多年积攒的材质制作经验和心得托献出来，和同道一起分享；同时希冀及时满足客观社会需求，填补我国3D艺术学科园地这方面的空白。
行世近四年来，读者的厚爱与佳评说明，本书符合预期效果，产生了良好社会影响。
出于跟进艺术与技术学科不断发展前趋和拓展创新的需要，近期编者又花了许多精力进行增丰补充，编织成这个内容饱满、用途更宽的“升级版”奉献给读者。
相信它会成为3D世界美味餐桌上一道营养充盈的佳肴，成为读者喜爱的朋友。
程序贴图对许多初学3D的人来说可能是一个颇为陌生的概念，它是材质表现中一种十分重要的手段，是动画制作过程中一个极为重要的环节。
本书对其做了通俗、生动的诠释，能帮助读者正确理解、认识有关知识和技术。
全书分8个部分，采用形象、流畅的语言，通过多个具有国际水准的3ds Max程序贴图经典范例，为读者讲解3ds Max程序贴图所能实现的各种材质、纹理、特效和材质动画，讲解程序贴图的各种运用，基本上涉及材质制作的各个方面。
为避免读者在阅读这类书籍时可能出现的枯燥感，本书尽量以一些实用、形象、生动和艺术味浓郁的、可唤起读者观赏快意的范例来进行讲解。
附赠光盘中包含的素材和大量完整范例场景，将会令读者从中体味到学习、研究的轻松愉快，领略到这份“佳肴”极有用处且不能错失的价值。
希冀通过本书的严谨、周详的讲述，能对有兴趣于程序贴图的读者有明显帮助，使他们在材质制作水平上快速提高。
把本书变成众多读者的亲密朋友是编者的期待——相信这个愿望是会兑现的。

内容概要

《3ds Max高级程序贴图的艺术(第2版)》是我社2006年出版的《3ds Max高级程序贴图的艺术》一书的升级版，是迄今为止国内首部讲解3ds Max程序贴图生成材质、纹理效果表现的专业图书。
作者经历4年潜心研究，对前一版本做了大量的补充。
全书通过70多个具有国际水准的典型实例，详细剖析了程序贴图所能实现的各种材质、纹理、特效和材质动画效果，并提供了各种相关问题的解决方案，极大地提高了工作效率，改善了渲染流程。
《3ds Max高级程序贴图的艺术(第2版)》是技术与艺术的完美结合，适合有一定基础的CG设计爱好者，也适合作为高等院校相关专业学生的技术进阶教程。

作者简介

杨雪果，1977年生于云南省昆明市。
现就职于云南艺术学院艺术设计学院。
一直从事CG绘画、3D动画等学科的教育与研究，在国内外各大CG艺术杂志和网站上发表C G作品多部：发表论文数篇；出版个人的专著有《传扬生活妙韵的巧技——云南民族工艺》、《3ds Max高级程序贴图的艺术(第一版)》；多幅数字CG作品入选国际权威CG出版机构——Ballisticpublishing出版的世界最佳CG艺术家年鉴Expose 7、Exotioue 5，并荣获Master金奖；荣获新加坡亚洲CG大赛CG Overdrive 2009卓越奖；多幅作品入选英国ArtSquared网站和Ragepublishing出版的Digital Painter 2(世界数字画家年鉴2)。
杨雪果始终追求创作与艺术诗化的完美结合。

书籍目录

Chapter 01 程序贴图概述1.1 程序贴图的概念1.2 3ds Max材质编辑系统基础1.2.1 3ds Max材质分类1.2.2 3ds Max材质参数面板1.2.3 3ds Max贴图分类1.2.4 Mental ray扩展材质和贴图1.3 本章总结Chapter 02 用3ds Max程序贴图创建简单的材质2.1 材质制作所应遵循的规律2.1.1 色彩2.1.2 质感2.1.3 物理光学特性2.1.4 灯光照明2.2 创建简单的石头材质2.3 创建简单的金属材质2.4 创建简单的折射材质2.5 创建简单的CD激光材质2.6 创建丝绸材质2.7 创建X射线效果2.8 创建汽车漆质感2.9 创建简单的水面材质2.10 创建不锈钢效果2.11 本章总结Chapter 03 高级复合程序贴图制作3.1 本章要点3.2 创建破旧金属材质3.3 创建黄金面具3.4 创建真实的石头材质3.5 创建真实的冰块材质3.6 创建真实的地形材质13.7 创建真实的地形材质23.8 顶点色贴图3.9 创建熔岩材质3.10 本章总结Chapter 04 运用程序贴图创建特效材质4.1 本章重点4.2 创建简单天空贴图4.3 运用高光效果制作全景天空4.4 运用2D贴图制作体积云14.5 运用2D贴图制作体积云24.6 运用渐变贴图制作三维体积云4.7 烟雾效果4.8 燃烧效果4.9 爆炸效果4.10 其他运用4.11 本章总结Chapter 05 运用程序贴图创建水材质5.1 本章要点5.2 如何制作清澈的水5.3 如何制作海洋材质5.4 如何制作海洋风暴材质5.5 如何制作清澈的海水5.6 如何制作海底效果5.7 如何制作湖水效果5.8 本章总结Chapter 06运用程序贴图创建半透明效果6.1 本章要点6.2 运用Translucent Shader创建基本的SSS效果6.3 运用程序贴图模拟快速的SSS效果6.4 运用灯光模拟快速的SSS效果6.5 运用顶点色模拟快速的SSS效果6.6 运用Falloff贴图制作动态的SSS效果6.7 制作一个漂亮的半透明材质6.8 使用Raytrace材质创建逼真的冰洞6.9 制作一个中心燃烧的龙珠6.1 0制作皮肤效果6.1 1本章总结Chapter 07 NPR材质效果7.1 NPR简介7.2 运用程序贴图生成轮廓线7.3 运用程序贴图生成填色效果7.4 NPR混合着色效果7.5 水彩效果7.6 国画效果7.7 漫画效果7.8 NPR的树7.9 lnk'n Paint7.10 本章总结Chapter 08 Mental ray Shader8.1 Mental ray简介8.2 Mental ray使用基础8.3 创建一个简单的Mental ray Shader8.4 Dielectric Shader8.5 Mental ray置换8.6 体积Shader8.7 Mental ray SSS Material8.8 Mental ray SSS Physical Material8.9 Mental ray Translucency Shader8.10 Mental ray Light Shader8.11 Arch & Design/Car Paint Material和ProMaterials8.12 本章总结Chapter 09 程序贴图动画9.1 本章要点9.2 程序贴图动画原理9.3 制作云层动画9.4 制作海洋动画9.5 生长/消失动画19.6 生长/消失动画29.7 腐蚀动画效果9.8 飞舞的光线9.9 时光隧道9.10 星尘9.11 材质贴图邦定9.11.1 粒子动画实例9.11.2 转换空间扭曲实例9.11.3 自定义面板应用实例9.12 本章总结Chapter 10 插件、脚本和材质库10.1 材质贴图插件10.2 插件动用实例10.3 材质贴图脚本工具运用10.4材质库10.5 本意总结

章节摘录

插图：

后记

写作是一个既快活又异常辛苦的跋涉过程，代价是争分夺秒——耗费大量心血和时间，没有多年专业积累和持之以恒的决心是无法完成的。
在这里我要特别感激我的艺术家父母，他们每时每刻给我以智慧、品格熏陶及倾心支持和关怀，让我在艺术征程中无论遇到什么困难均能跨越。
感谢我的姐姐、姐夫、女友时时给予我的关爱、鼓励和帮助，使我时刻不忘反复推敲作品，将其做到最好。
我在亲人挚切的勉慰中伴随着事业苦奋，享受到无尽的幸福。
中国铁道出版社的张雁芳编辑为本书升级版的出版不辞辛苦来滇与笔者会商，为本书尽快面世出了大力，笔者在此特向她表示谢忱。

媒体关注与评论

因工作关系经常制作一些非常规且高分辨率的动画特效镜头，这正是程序贴图的强项，怎样合理、正确运用程序贴图确实令人很头疼。
这是一本出色的工具书，可贵的是它提供了大量作者对程序贴图的独到理解。
架上的书换了又换，这本书始终放在最顺手的位置。
现在续集终于登场，是一件“群众鼓掌，专家点头”的好事。
——北京水晶石数字特效与角色动画监督 彭子耀三分模型，七分贴图。
在CG创作中，贴图的细节决定了作品的成败，所以在贴图时都尽量选用大尺寸的图片，但往往还是不能满足要求。
程序贴图一直是3dsMax的大难点，令人头痛不已……果子哥这本呕心沥血之作，对初学者是解药和宝典，对高级用户是必备手册，非常值得收藏。
——PIXOMONDO公司mattepainter概念设计师 牟韬材质贴图是CG作品中充满表现力的重要环节。
本书通过贴图将光影质感表现得淋漓尽致，使我们对材质贴图有了新的认识。
研读此书并不代表能立即成为三维动画大师，但此书将是CG艺术家进阶路上的一盏明灯。
——森林工作室 蒋海明在Max的学习过程中，材质无疑是最难和最具挑战性的，但也是最有诱惑力的。
本书为乐于接受挑战又备受材质困扰的人指明了一条航线，通过精彩的案例和细致的讲解让读者学会分析问题的方法，达到由点及面、触类旁通的学习目的。
——云南艺术学院设计学院 皇飞本书对于有一定基础的学习者而言，有在瓶颈处打开一扇大门，豁然开朗的感觉，书中所介绍的材质运用思路独具慧心，是本不可多得的材质进阶教材。
——中国建筑学会CIID云南专业委员会会员 云南艺术学院设计学院 陈林鼎 在大学时代读；3ds Max高级程序贴图的艺术；第一版时，立刻被它的概括性、系统性及实用性折服。
这本书是我学习过程中的一盏明灯，一位良师，一个益友，我相信它也同样能给你带来无限的收获。
——石南民族大学职业技术学院 朵雯娟本书弥补了3ds Max程序贴图这一大空白。
它利用材质通道之间的高端混合制作出各种惊人的效果，除了用于自身进阶学习之外，也十分适合直接投入到实际动画制作流程当中，节约了大部分调节测试渲染的时间。
——上海Disney Gamestar 模型贴图师李钒此书非常具有收藏价值。
虽然我不专研质感，但还是用了很长时间来反复研读此书。
它不仅收录了多种自然光线下和虚幻环境下的物质表现技法，还有不少作者多年艺术修养所积累的理论知识。
只要身处CG业界，此书必读。
——CGdreamwork animation studio 邱府能

编辑推荐

《3ds Max高级程序贴图的艺术(第2版)》是国内3ds Max程序贴图专家杨雪果倾向巨作，填补我国3ds Max程序贴图技术空白。
耗时4年全面升级全书70个制作实例，涵盖了8大类材质。
匠心独运从根本上解决材质变形、渲染冗长等技术问题，书中所有实例的源文件和所用到的素材文件，书中所有实例的视频教学文件。
1DVD 4.7G权限容量269个场景文件700分钟超长视频教程附赠26个场景及156分钟视频教程

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