

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 5.0精彩实例详解：场景篇（附1光盘）>>

13位ISBN编号：9787111114253

10位ISBN编号：7111114256

出版时间：2003-12-1

出版时间：机械工业出版社

作者：王太吉

页数：328

字数：519000

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>

## 内容概要

本书主要面向对3DS MAX系统有一定了解的读者,将功能溶入实例中,全面介绍了3DS MAX在创建各种场景方面的方法和技巧.其中着重介绍场景的构图方法、材质与灯光的配合以及场景的后期处理等。书中共分为7章,内容包括室内外效果图、园林、游戏、荒漠、太空等典型场景的搭建过程,其中还穿插介绍了3DS MAX5.0中新增的建模工具,材质及灯光的使用方法和应用技巧。

## 书籍目录

前言第1章 基础知识 1.1 操作界面 1.2 材质概论 1.3 灯光的基本概念 1.4 小结第2章 搭建室外建筑场景  
2.1 基本原理及常用工具 2.2 制作建筑模型 2.3 制作材质 2.4 设置日景灯光环境 2.5 设置夜景灯光环境  
2.6 图像后期处理 2.7 小结第3章 制作室内效果图 3.1 准备工作 3.2 制作某公寓客厅模型 3.3 制作模型的  
材质 3.4 设置灯光效果 3.5 图像后期处理 3.6 小结第4章 搭建园林场景 4.1 主要制作工具 4.2 制作园林  
场景中的模型 4.3 制作造型的材质 4.4 为园林场景设置灯光 4.5 小结第5章 搭建古墓惊魂游戏场景 5.1  
制作场景中的模型 5.2 制作材质 5.3 灯光设置 5.4 添加发光和烟雾效果 5.5 小结第6章 搭建大漠飞烟场  
景 6.1 制作大漠场景模型 6.2 制作造型的材质 6.3 设置灯光 6.4 添加烟雾效果 6.5 小结第7章 搭建太空  
场景 7.1 制作太空场景模型 7.2 制作模型的材质 7.3 设置环境灯光 7.4 设置太阳燃烧的光 7.5 小结

#### 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>