第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX5.0精彩实例详解(　>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX5.0精彩实例详解(材质灯光篇附光盘)>>

13位ISBN编号：9787111114055

10位ISBN编号：7111114051

出版时间：2003-1-1

出版时间：机械工业出版社

作者：王太吉,刘志军

页数：339

字数：537000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX5.0精彩实例详解(　>

内容概要

材质和灯光在三维场景中起着表现物体的真实性和渲染场景的重要地位，一个三维场景里如果少了材质和灯光，将会缺少身临其境的感觉。

作为一个大型的三维制作软件，3DS MAX的材质编辑和灯光调控功能非常强大。
使用材质编辑器几乎可以模拟自然界中的任何材质，而完整的灯光系统能够营造出各种三维场景，如逼真的、虚幻的、超现实的场景等等。

由于3DS MAX功能强大，所以使用起来就相对复杂。
本书正是针对这一点，使用通俗的语言，结合经典实例，使读者全面地领略3DS MAX强大的材质编辑和灯光设置功能。

本书适合广大3DS MAX用户及三维图像设计人员使用和参考。

第一图书网, tushu007.com

<<3DS MAX5.0精彩实例详解(　>

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 制作露珠材质 2.1 使用UNRBS制作树叶及露珠造型 2.2 制作露珠和树叶的材质 2.3 设置灯光 2.4 小结第3章 制作海水材质 3.1 搭建场景 3.2 制作背景贴图及海水的材质 3.3 设置灯光 3.4 设置环境雾效 3.5 小结第4章 制作被灰尘覆盖的城堡 4.1 创建场景模型 4.2 制作灰尘和破旧材质 4.3 设置灯光 4.4 小结第5章 制作冰雪材质 5.1 制作雪地和冰莲材质 5.2 制作冰莲的光芒效果 5.3 小结第6章 制作金属和宝石材质 6.1 快速搭建场景 6.2 制作材质 6.3 灯光与环境气氛设置 6.4 小结第7章 制作数码摄像机材质 7.1 制作摄像机壳体材质 7.2 制作摄像机控制按钮材质 7.3 制作摄像机镜头材质 7.4 制作摄像机附属部件的材质 7.5 小结第8章 摇摆的挂灯 8.1 制作挂灯造型 8.2 制作挂灯的材质 8.3 设置灯光 8.4 小结第9章 魔幻地下城 9.1 制作地下城的墙壁材质 9.2 制作立柱的材质 9.3 制作铁桥桥面材质 9.4 制作腐蚀金属材质 9.5 制作纱帘材质 9.6 制作水中平台材质 9.7 制作水面材质 9.8 制作红色魔法球材质 9.9 制作魔法球托架材质 9.10 小结第10章 制作人物头部材质 10.1 制作人物脸部的材质 10.2 制作眼睛的材质 10.3 制作头发材质 10.4 小结第11章 制作车灯效果 11.1 制作跑车的材质 11.2 制作车灯的照射效果 11.3 小结第12章 制作月光效果 12.1 使用（Top/Bottom）材质制作忽隐忽现的月亮 12.2 利用透镜效果模拟月亮光晕 12.3 小结

第一图书网, tushu007.com

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