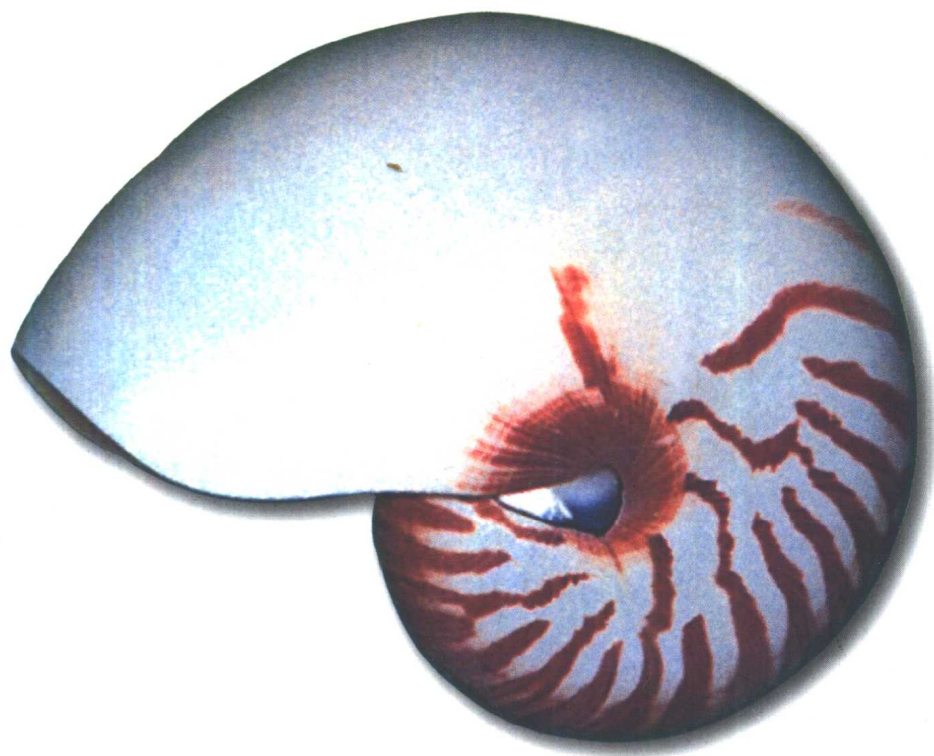




用 3DS MAX 模拟真实景物

太阳工作室 编著

用 3DS MAX 模拟真实景物

SunStudio 太阳工作室 编著

人民邮电出版社

内 容 简 介

使用 3DS MAX 制作逼真的场景画面一直是三维艺术家重点钻研的难题。在国内,擅长制作生动的 3D 场景的三维艺术家更是缺乏。面对这种情况,我们从广告公司和电视台组织了一批三维艺术高手,共同策划编写了这本教材,专门探讨如何使用 3DS MAX 制作出逼真的 3D 场景。

该书本着“共同探讨三维效果,兼顾初、中、高级所有用户”的宗旨,从制作逼真静物开始,循序渐进、由浅至深、深入浅出地将一系列制作难点和解决方案提供给广大三维艺术的爱好者。本书通过对十几个关键性的问题的探讨,给读者以启迪。如:使用环境的远近和复杂场景的建造秘诀、体光的虚实效果处理、海底效果和冰块材质的不同制作技法等。我们相信,通过本书的学习可以使三维艺术创作者在创作意识上达到一个较高的层次,在实际的创作过程中彻底解决模拟真实景物的难题。

本书的配套光盘中不但包含有本书的实例场景,另外还附有上百兆字节精彩的影视业创作成功案例的素材模型和贴图文件。值得一提的是,光盘中附带的精彩的国际获奖动画作品,使读者可以观赏到国外的大制作。

本书是各类三维软件使用人员的最佳参考资料,同时也可作为相关美术院校和三维图形培训班的教材。

用 3DS MAX 模拟真实景物

◆ 编 著 太阳工作室
责任编辑 邹文波

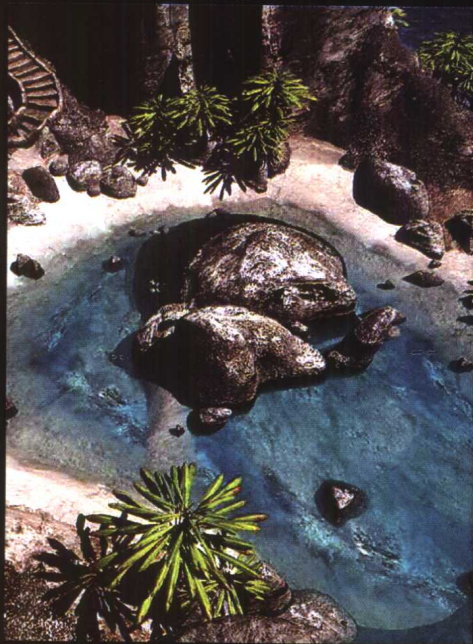
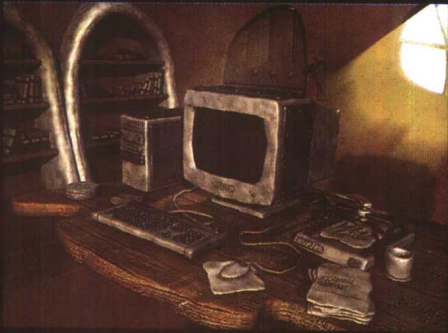
◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptph.com.cn
网址 <http://www.ptph.com.cn>
北京密云春雷印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

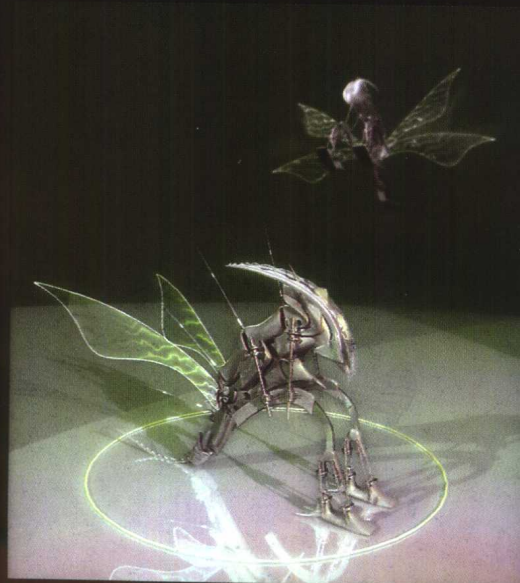
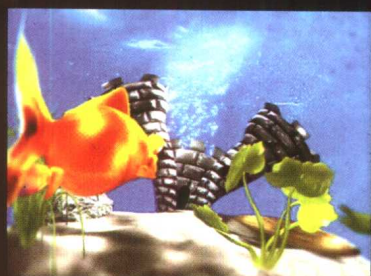
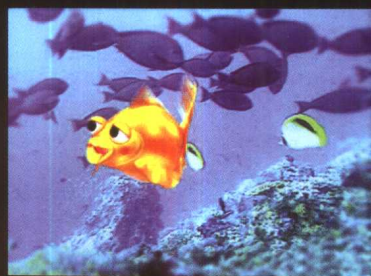
◆ 开本:787×1092 1/16
印张:22 彩插:8
字数:547 千字 2001 年 3 月第 1 版
印数:1-5 000 册 2001 年 3 月北京第 1 次印刷

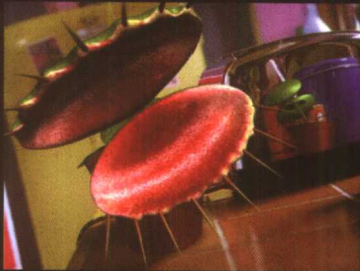
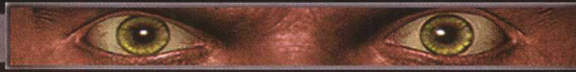
ISBN 7-115-06912-3/TP·601

定价:48.00 元(附光盘)

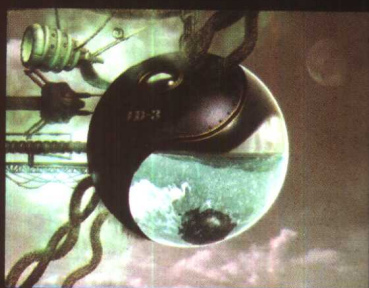
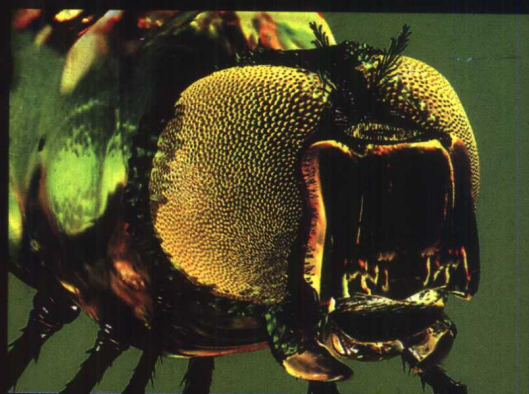
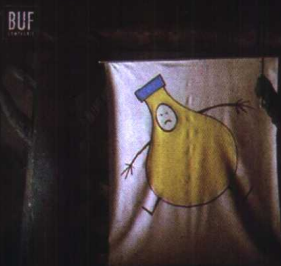
Gallery



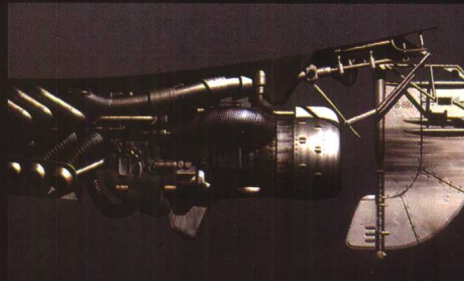
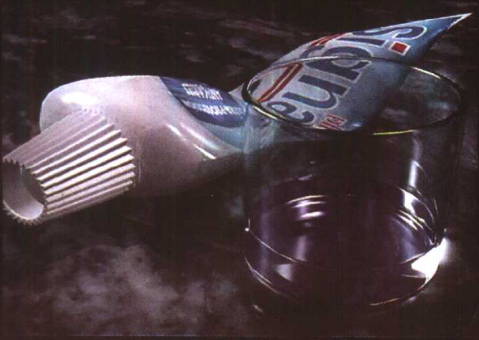




用 3DS MAX 模拟真实景物

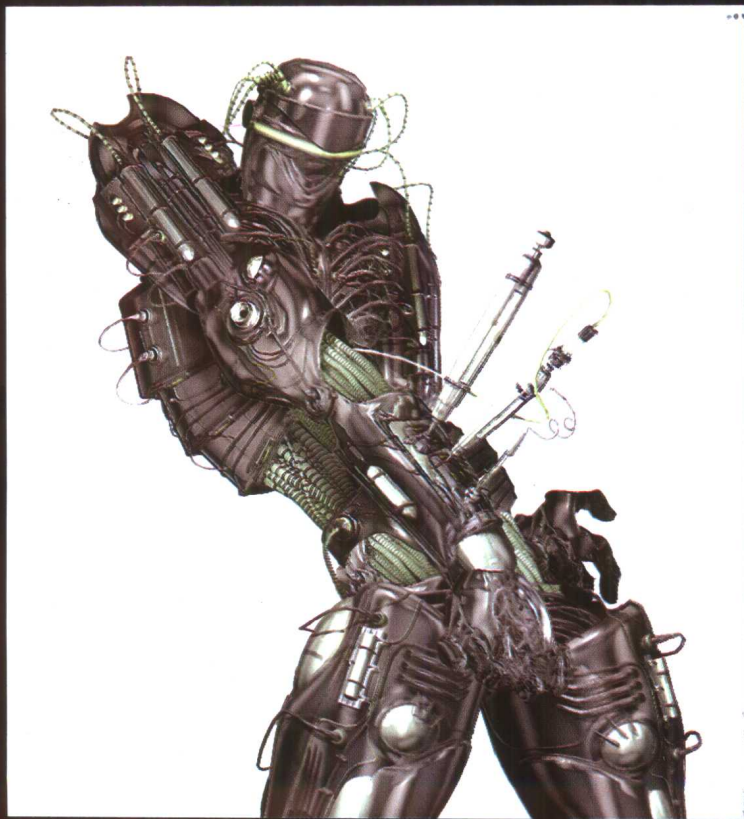
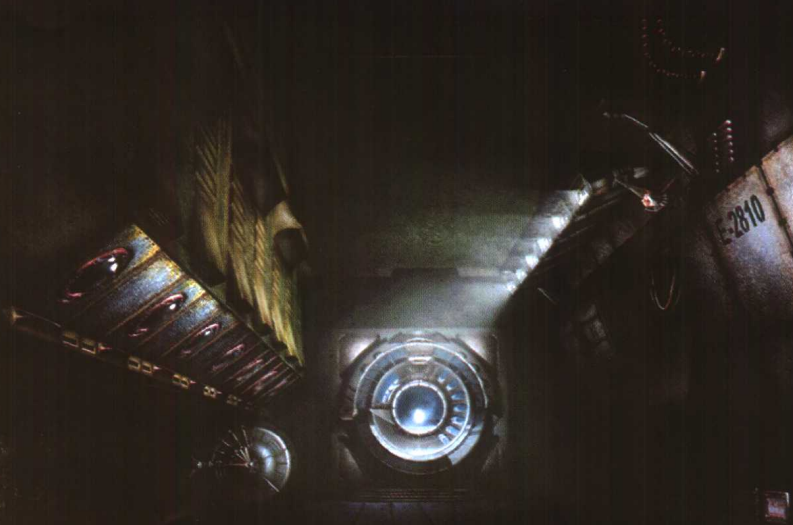


Gallery



用 3DS MAX 模拟真实景物





用 3DS MAX 模拟真实景物



3D Studio MAX[®]

Rendered in 3D Studio MAX R3.x using mental ray 2.1

Scene completely 3D-generated 1999 by Virgin Lands Computeranimation



3D Studio MAX®

Rendered in 3D Studio MAX R3.x using mental ray 2.1

Scene completely 3D-generated 1999 by Virgin Lands Computeranimation

用 3DS MAX 模拟真实景物



3D Studio MAX®

Rendered in 3D Studio MAX R3.x using mental ray 2.1

Scene completely 3D-generated by www.virgin-lands.com



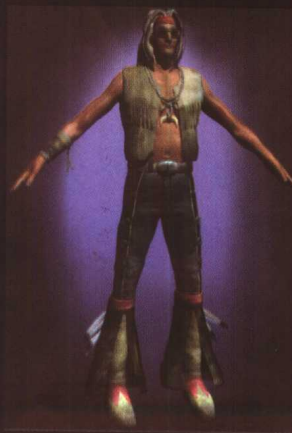
3D Studio MAX

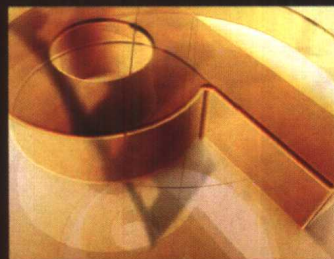
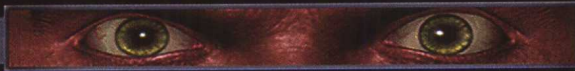
Rendered in 3D Studio MAX R3.x using mental ray 2.1



Image courtesy Beau Perschall/Digimation, Inc.

用 3DS MAX 模拟真实景物





COMUNIDAD VALENCIANA

