

图书基本信息

书名：<<高等美术院校电脑美术系列教材 第六册 《三维博士 3D STUDIO MAX》>>

13位ISBN编号：9787900024145

10位ISBN编号：790002414X

出版时间：1999-07

出版时间：北京希望电子出版社

作者：王琦

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

内容简介

本书是高等美术院校电脑美术系列教材之一。

3DstudioMAX是新一代的电脑三维动画

制作工具，在32位操作系统下尽显风采，将微机动画制作水准真正提升到工作站级别。

本书内容全面翔实，练习生动富有情趣。

全书由浅入深，分为配置篇、起始篇、基础造

型与动作篇、高级造型加工篇、动作篇、材质篇、气氛篇、大制作篇等八大部分，设计了80个完整的练习。

文字通俗易懂，插图超过500幅，真正做到了图文并茂，新颖的排版设计使学习更简捷明快。

与本书配套的多媒体教学光盘《火星人 3DstudioMAX三维动画大制作》将书中内容以多媒体形式表现出来，全部中文讲解，自由选择学习进程，全动态演示了书中练习的制作过程。

本光盘共1张，容量达600MB，播放时间长达5个小时，有了它，可以使读者的学习和开发达到事半功倍之目的。

本书结构清晰，范例丰富，图文并茂，语言流畅，关键之处还进行了特别的说明。

它不

但是高等美术院校电脑美术专业的教材，所有从事电脑三维开发和设计人员、高等院校相关专业师生优秀的自学读物和教学参考书，而且也是社会相关领域培训班的首选教材。

配套光盘具有以下特色：1容量大：1CD，达600MB，80个专项练习；2.时间长：5个小时以上的全动画操作演示；3.内容新：全面讲述三维动画的制作过程，剖析3DStudioMAX的制作技巧；4方法全：盘书套装，学看并行；5高享受：全部中文配音讲解，MTV式新颖教学。

运行环境：486 - DX33，8MB内存

800 × 600 × 256色显示（真彩色显示效果更佳）

CD ROM及声卡、音箱，适用于所有Windows操作系统

本书原为“火星人”系列第一部，名为“三维动画大制作”。

考虑到教学及培训的需要，

现被选为“高等美术院校电脑美术系列教材”之一。

北京希望电脑公司对本书的出版给予了

很大支持，在此表示真诚的谢意。

书籍目录

目录

配置篇

第一章 电脑三维动画应用领域

第二章 安装和配置

2 - 1系统要求

2 - 2安装

2 - 2 - 1第一步安装加密狗

2 - 2 - 2第二步确定使用权

2 - 2 - 3第三步进行设定选择

2 - 2 - 4第四步3DStudioMAX的安装

2 - 2 - 5第五步启动3DSMAX并选择显示界面

2 - 3屏幕分辨率

起始篇

第三章 入门动画制作 雪山飞壶

3 - 1进入3DSMAX

3 - 2建立立方体作为地面

3 - 2 - 1建立立方体

3 - 2 - 2调整立方体

3 - 2 - 3切换为实体着色显示模式

3 - 2 - 4改变立方体的颜色

3 - 3修改立方体为群山

3 - 4调整视图角度

3 - 5制作茶壶

3 - 6飞动的茶壶

3 - 7指定材料给茶壶

3 - 8制造雪景

3 - 8 - 1建立雪花微粒

3 - 8 - 2移动雪花微粒

3 - 8 - 3改变雪花颜色

3 - 8 - 4设定雪花参数

3 - 9储存场景文件

3 - 10制作演示动画

第四章 认识操作界面

4 - 1屏幕布局

4 - 2功能区介绍

4 - 2 - 1文件菜单

4 - 2 - 2工具行

4 - 2 - 3命令面板

4 - 2 - 4状态行和提示行

4 - 2 - 5画面控制区

4 - 2 - 6视图区

4 - 2 - 7视图控制区

4 - 3功能执行方法

第五章 选择功能介绍

5 - 1基本物体选择法

- 5 - 1 - 1直接点取选择
- 5 - 1 - 2框出区域选择
- 5 - 1 - 3通过名字或颜色选择
- 5 - 2复合功能选择法
- 5 - 2 - 1选择并移动
- 5 - 2 - 2选择并旋转、放缩
- 5 - 2 - 3区域选择和移动
- 5 - 3选择集合的命名
- 5 - 4选择集合的锁定
- 第六章 空间坐标系统
- 6 - 1专用名词注解
- 6 - 2坐标控制按钮
- 6 - 3坐标轴向控制
- 6 - 4坐标轴心控制
- 6 - 5坐标系统介绍
- 基础造型与动作篇
- 第七章 三维模型概论
- 第八章 基本物体模型建造练习
- 8 - 1玩具工厂
- 8 - 1 - 1立方体
- 8 - 1 - 2球体
- 8 - 1 - 3柱体
- 8 - 1 - 4圆环
- 8 - 1 - 5圆管
- 8 - 1 - 6锥体
- 8 - 1 - 7异面体
- 8 - 1 - 8茶壶
- 8 - 2谷仓变毛笔
- 8 - 2 - 1制作谷仓
- 8 - 2 - 2谷仓盖变毛笔尖
- 8 - 2 - 3拉长笔杆
- 8 - 2 - 4观看动画效果
- 第九章 2D平面图形绘制练习
- 9 - 1什么是2D图形
- 9 - 2糟糕的设计图
- 9 - 2 - 1线段
- 9 - 2 - 2多边形
- 9 - 2 - 3圆环
- 9 - 2 - 4矩形
- 9 - 2 - 5圆
- 9 - 2 - 6椭圆
- 9 - 2 - 7圆弧
- 9 - 2 - 8星
- 9 - 2 - 9螺旋
- 9 - 2 - 10文字
- 9 - 3画家的手
- 9 - 3 - 1点的修改

9 - 3 - 2线的绘制

9 - 3 - 3给图形勾边

第十章 2D基础立体造型练习

10 - 1英文匾额

10 - 1 - 1制作英文字形

10 - 1 - 2修改文字造型

10 - 1 - 3制作匾额外框

10 - 1 - 4将文字中心对齐

10 - 1 - 5拷贝文字字形

10 - 1 - 6挤出立体字

10 - 1 - 7结合平面图形

10 - 1 - 8挤出镂空匾额

10 - 2跃然而出的酒杯

10 - 2 - 1进行格点锁定

10 - 2 - 2绘制截面草图

10 - 2 - 3完善剖面图形

10 - 2 - 4Lathe旋转造型

10 - 2 - 5制作“生成”动画

10 - 2 - 6返修酒杯杯脚

第十一章 路径放样高级造型练习

11 - 1Loft放样造型原理

11 - 2扭曲的喇叭

11 - 2 - 1制作基本路径和剖面

11 - 2 - 2制作一个造型物体

11 - 2 - 3产生造型物体表面

11 - 2 - 4绘制中间造型

11 - 2 - 5加入中间造型

11 - 2 - 6拉直扭曲的表面

11 - 2 - 7造型的移动

11 - 2 - 8在路径上复制造型

11 - 2 - 9变化路径上的造型形态

11 - 2 - 10关联造型的连动修改

11 - 2 - 11引入形态各异的剖面图形

11 - 2 - 12修改路径形态

11 - 2 - 13扭动的路径

11 - 3小蝌蚪

11 - 3 - 1建立异面体

11 - 3 - 2产生锁定在三维平面上的造型

11 - 3 - 3制作弧形路径

11 - 3 - 4产生造型物体

11 - 3 - 5旋转放样路径

11 - 3 - 6加入新的剖面图形

11 - 4圆弧LOGO

11 - 4 - 1复合图形放样造型

11 - 4 - 2调整多边形组合位置

11 - 4 - 3制作圆弧状LOGO

11 - 5霓虹灯字母

- 11 - 5 - 1制作文字平面图形
- 11 - 5 - 2制作剖面图形
- 11 - 5 - 3放样造型
- 11 - 6窗帘
- 11 - 6 - 1制作窗帘的褶边
- 11 - 6 - 2制作放样路径
- 11 - 6 - 3放样窗帘
- 11 - 6 - 4调整窗帘形态
- 11 - 6 - 5指定花布材料
- 11 - 6 - 6指定贴图坐标
- 11 - 7裂口的皮袋
- 11 - 7 - 1调入文件
- 11 - 7 - 2打断剖面图形
- 11 - 7 - 3进行形态修改
- 11 - 7 - 4调整起点位置
- 11 - 7 - 5建立裂开的皮袋造型
- 11 - 7 - 6指定双面材料
- 11 - 7 - 7指定贴图坐标并着色效果
- 第十二章 高级变形放样控制练习
- 12 - 1旋转的钻头
- 12 - 1 - 1查看变形工具
- 12 - 1 - 2浏览Scale变形工具窗
- 12 - 1 - 3加入控制点修改造型
- 12 - 1 - 4增加新的控制点
- 12 - 1 - 5TwistX, Y轴扭曲工具
- 12 - 1 - 6TeeterZ轴倾斜变形工具
- 12 - 1 - 7产生变形动画
- 12 - 1 - 8生成预视动画
- 12 - 2带导角的金属字
- 12 - 2 - 1取出范例文件
- 12 - 2 - 2打开Bevel控制窗
- 12 - 2 - 3加入导角控制点
- 12 - 2 - 4增加背部导角
- 12 - 2 - 5关闭自动光滑处理
- 12 - 2 - 6指定闪亮的金属材料
- 12 - 2 - 7金属LOGO动画生成
- 12 - 3变身的电话筒
- 12 - 3 - 1放样产生基本物体
- 12 - 3 - 2放置第一个Fit造型
- 12 - 3 - 3旋转Fit造型
- 12 - 3 - 4放置第二个Fit造型
- 12 - 3 - 5增加流线形效果
- 12 - 3 - 6对话筒进行变身
- 12 - 3 - 7着色播放
- 高级造型加工篇
- 第十三章 堆积层式修改加工
- 13 - 1强大的堆积层式修改加工

- 13 - 1 - 1 堆积层的概念
- 13 - 1 - 2 认识Modify (变动) 命令面板
- 13 - 1 - 3 设置修改功能按钮
- 13 - 2 基本物体修改练习
- 13 - 2 - 1 调出范例文件
- 13 - 2 - 2 增加Taper (导边) 修改功能
- 13 - 2 - 3 Taper (导边) 的动态改变
- 13 - 2 - 4 GIZMO的动态改变
- 13 - 2 - 5 加入新的Twist (扭曲) 修改功能
- 13 - 2 - 6 修改物体建立参数
- 13 - 2 - 7 当前作用与效果
- 13 - 2 - 8 修改功能的暂时取消
- 13 - 2 - 9 删除修改功能
- 13 - 3 XFORM 变动修改练习 跑气的轮胎
- 13 - 3 - 1 制作轮胎原形
- 13 - 3 - 2 插入XFORM旋转变动
- 13 - 3 - 3 加入Disp1ay压扁修改
- 13 - 3 - 4 加入XFORM移动修改
- 13 - 3 - 5 加快轮胎旋转速度
- 13 - 4 空间扭曲结合修改练习 波浪中的浮萍
- 13 - 4 - 1 建造波浪平面
- 13 - 4 - 2 建造绿色浮萍
- 13 - 4 - 3 调整视图显示
- 13 - 4 - 4 建立两个Ripple (涟漪) 物体
- 13 - 4 - 5 结合波浪到Ripple (涟漪) 物体上
- 13 - 4 - 6 结合浮萍到Ripple (涟漪) 物体上
- 13 - 4 - 7 插入XFORM移动变化
- 13 - 4 - 8 移动Ripple (涟漪) 物体制造波浪
- 13 - 4 - 9 着色动画
- 第十四章 拷贝复制加工
- 14 - 1 拷贝复制基础训练
- 14 - 1 - 1 建立原始物体
- 14 - 1 - 2 增加变动修改
- 14 - 1 - 3 复制独立的物体
- 14 - 1 - 4 复制关联物体
- 14 - 1 - 5 修改关联物体
- 14 - 1 - 6 复制参考物体
- 14 - 1 - 7 研究参考复制物体
- 14 - 1 - 8 复杂的参考复制物体
- 14 - 2 关联物体应用 跳舞的S字母
- 14 - 2 - 1 建立圆柱体
- 14 - 2 - 2 弯曲圆柱体
- 14 - 2 - 3 镜像复制关联物体
- 14 - 2 - 4 视图调整
- 14 - 2 - 5 变化的S字母
- 14 - 2 - 6 位置坐标设定
- 14 - 2 - 7 阵列关联物体复制

- 14 - 2 - 8预着色动画
- 14 - 3 芭蕾圆桌
 - 14 - 3 - 1建立圆桌面
 - 14 - 3 - 2建立一只桌腿
 - 14 - 3 - 3复制所有桌腿
 - 14 - 3 - 4移动桌面
 - 14 - 3 - 5桌腿弧形化
 - 14 - 3 - 6集合弧形化修改
 - 14 - 3 - 7流线型桌腿
 - 14 - 3 - 8调整Gizmo作用中心
 - 14 - 3 - 9旋转扭动变化
 - 14 - 3 - 10设定群组
 - 14 - 3 - 11预着色动画
- 第十五章 点面的精细加工
 - 15 - 1 EditMesh精细加工概念
 - 15 - 2 次物体基本加工练习
 - 15 - 2 - 1建立并变化一个圆柱体
 - 15 - 2 - 2选择等级
 - 15 - 2 - 3选择顶点
 - 15 - 2 - 4选择多边形平面
 - 15 - 2 - 5选择三角形平面
 - 15 - 2 - 6选择元素
 - 15 - 2 - 7选择边缘
 - 15 - 2 - 8顶点的变动
 - 15 - 2 - 9选择并放缩顶点
 - 15 - 2 - 10对选择集合进行变动修改
 - 15 - 2 - 11在EditMesh中观看最后结果
 - 15 - 2 - 12改变顶点选择集合
 - 15 - 2 - 13修改新的选择集合
 - 15 - 2 - 14修改整个圆柱体
 - 15 - 2 - 15更改修改功能名称
 - 15 - 2 - 16取得建立参数
 - 15 - 2 - 17改变物体尺寸
 - 15 - 2 - 18改变物体几何形态
 - 15 - 2 - 19重试危险练习
 - 15 - 2 - 20容积选择修改功能
 - 15 - 2 - 21容积选择修改的优势
 - 15 - 2 - 22次物体动画效果A
 - 15 - 2 - 23次物体动画效果B
 - 15 - 2 - 24XForm次物体变动动画
 - 15 - 2 - 25完成最后动画
 - 15 - 3 制作滑翔机
 - 15 - 3 - 1建立立方体机身
 - 15 - 3 - 2选择挤压平面
 - 15 - 3 - 3面的挤压造型
 - 15 - 3 - 4放缩选择平面
 - 15 - 3 - 5继续挤出新的平面

15 - 3 - 6挤出飞机另一支翅膀

15 - 3 - 7挤出飞机头

15 - 3 - 8倾斜机翼

15 - 4拉伸顶点造型 山脉

15 - 4 - 1建立地表平面

15 - 4 - 2指定EditMesh功能

15 - 4 - 3选择一个顶点

15 - 4 - 4影响范围设定

15 - 4 - 5揪出山峰

15 - 4 - 6按出山谷

第十六章 变形物体加工

16 - 1打个喷嚏

16 - 1 - 1调出文件观察物体

16 - 1 - 2准备变形

16 - 1 - 3变形控制

16 - 1 - 4完成变形指定

16 - 1 - 5任意指定变形动画键

16 - 1 - 6预视动画效果

16 - 2丑陋的外星生物

16 - 2 - 1调出文件

16 - 2 - 2准备编辑物体

16 - 2 - 3调节AffectRegion影响参数

16 - 2 - 4制作外星生物

16 - 2 - 5设定另一个物体

16 - 2 - 6调节曲线控制参数

16 - 2 - 7再加工外星生物

16 - 2 - 8变形控制

16 - 2 - 9加入其它动画关键帧

16 - 2 - 10预视动画效果

16 - 3喝醉的酒杯

16 - 3 - 1制作路径和剖面图形

16 - 3 - 2放样造型物体

16 - 3 - 3设定Skin参数

16 - 3 - 4加工造型物体

16 - 3 - 5复制第二个造型物体

16 - 3 - 6将造型变为酒杯

16 - 3 - 7拷贝第三个造型物体

16 - 3 - 8弯曲路径修改造型

16 - 3 - 9产生变形动画

16 - 3 - 10加入新的变形帧

16 - 3 - 11预着色动画

第十七章 布尔运算加工

17 - 1吃蛋糕

17 - 1 - 1布尔化物体

17 - 1 - 2布尔运算之差集

17 - 1 - 3布尔运算之并集

17 - 1 - 4布尔运算之交集

17 - 1 - 5显示被减去的物体

17 - 1 - 6移动球体

17 - 1 - 7扩大球体

17 - 1 - 8关闭球体显示

17 - 1 - 9预着色动画

动作篇

第十八章 基础运动学习

18 - 1弹跳的球体

18 - 1 - 1建立球体

18 - 1 - 2打开TrackView窗口

18 - 1 - 3观看层级清单

18 - 1 - 4移动球体

18 - 1 - 5拷贝动画键

18 - 1 - 6学习范围线的使用

18 - 1 - 7打开功能曲线控制

18 - 1 - 8循环运动设置

18 - 1 - 9打开KeyInfo 控制窗

18 - 1 - 10调节轨迹曲线

18 - 1 - 11存储文件

18 - 2有弹性的跳跳球

18 - 2 - 1改变球体轴心点

18 - 2 - 2向下挤压球体

18 - 2 - 3设置动画键

18 - 2 - 4显示功能曲线

18 - 2 - 5修改Scale轨迹曲线

18 - 2 - 6循环挤压效果

18 - 2 - 7最后位移修改

18 - 2 - 8加长动画

18 - 3边跑边跳的圆球

18 - 3 - 1建立圆形路径

18 - 3 - 2建立一个虚拟体

18 - 3 - 3为虚拟物体指定Path控制模块

18 - 3 - 4连结球体到虚拟体上

18 - 4同期音乐合成

18 - 4 - 1调整TrackView显示

18 - 4 - 2调整节拍器

18 - 4 - 3加入一个wav声音文件

18 - 4 - 4同步声音

第十九章 高级动画控制

19 - 1功能曲线控制

19 - 1 - 1键盘输入建立物体

19 - 1 - 2打开轨迹显示

19 - 1 - 3切换TrackView视窗

19 - 1 - 4显示功能曲线的动画键点

19 - 1 - 5移动动画键点

19 - 1 - 6切换曲度方式

19 - 1 - 7使用自定义曲度控制

- 19 - 2基本动画控制模块
- 19 - 2 - 1调入动画文件
- 19 - 2 - 2直线动画控制模块 Linear
- 19 - 2 - 3TCB动画控制模块
- 19 - 2 - 4复合动画控制模块 List
- 19 - 2 - 5干扰动画控制模块 Noise
- 19 - 3Path控制模块 原子滑车
- 19 - 3 - 1建立多边形路径
- 19 - 3 - 2编辑路径曲线 滑车轨道
- 19 - 3 - 3建立原子滑车
- 19 - 3 - 4设定Path控制模块
- 19 - 3 - 5Follow和Bank 控制
- 19 - 4LookAt控制模块 木偶的幻想
- 19 - 4 - 1场景合并
- 19 - 4 - 2调整木偶方向
- 19 - 4 - 3建立虚拟体
- 19 - 4 - 4指定LookAt控制模块
- 19 - 4 - 5连结虚拟物体
- 19 - 4 - 6移动木偶
- 第二十章 正向连接运动
- 20 - 1跳舞的机械手
- 20 - 1 - 1层级概念
- 20 - 1 - 2观察复合物体
- 20 - 1 - 3切换TrackView视图
- 20 - 1 - 4研究层级
- 20 - 1 - 5层级连结
- 20 - 1 - 6全部连结
- 20 - 1 - 7锁定垂直轴运动方向
- 20 - 1 - 8移动机械臂重心
- 20 - 1 - 9锁定其余物体
- 20 - 1 - 10制作动画
- 20 - 1 - 11释放对子物体控制
- 第二十一章 反向连接运动
- 21 - 1反向运动基础练习
- 21 - 1 - 1限制机械手爪
- 21 - 1 - 2限制水平轴
- 21 - 1 - 3限制机械臂
- 21 - 1 - 4调出新文件
- 21 - 1 - 5增大垂直轴的表面摩擦力
- 21 - 1 - 6互动式IK
- 21 - 1 - 7建立虚拟体
- 21 - 1 - 8制作导引物体
- 21 - 1 - 9设定导引物体动作
- 21 - 1 - 10计算IK结果
- 21 - 1 - 11加入旋转设定
- 21 - 2单筒望远镜
- 21 - 2 - 1查看望远镜

- 21 - 2 - 2指定Ease效果
- 21 - 2 - 3互动式效果
- 21 - 2 - 4建立导引物体
- 21 - 2 - 5指定式IK效果
- 21 - 3蒸汽活塞运动
- 21 - 3 - 1调入活塞物体
- 21 - 3 - 2连接物体
- 21 - 3 - 3设定连接参数
- 21 - 3 - 4设定曲柄重心
- 21 - 3 - 5制作曲柄的末端物体
- 21 - 3 - 6完成动画指定
- 21 - 4飞舞的链子锤
- 21 - 4 - 1挥舞链球
- 21 - 4 - 2终结子应用
- 21 - 4 - 3复制链子锤
- 21 - 4 - 4反转顺位设定
- 21 - 4 - 5连接手柄到路径
- 21 - 4 - 6限制路径旋转
- 21 - 4 - 7指定路径控制模块
- 21 - 4 - 8启动路径

材质篇

第二十二章 质感初探

- 22 - 1基本材质训练
- 22 - 1 - 1打开材质编辑器
- 22 - 1 - 2工具行和工具列
- 22 - 1 - 3示例窗
- 22 - 1 - 4指定材质给圆锥
- 22 - 1 - 5指定材质给圆环和立方体
- 22 - 1 - 6同步材质
- 22 - 1 - 7非同步材质
- 22 - 1 - 8从浏览器获取材质
- 22 - 1 - 9浏览器学习
- 22 - 1 - 10改变材质库
- 22 - 1 - 11基本反射特性
- 22 - 1 - 12改变光色特性
- 22 - 1 - 13色彩特性
- 22 - 1 - 14存储材质
- 22 - 1 - 15着色方式
- 22 - 1 - 16更改着色方式
- 22 - 1 - 17发光效果
- 22 - 1 - 18网格效果
- 22 - 1 - 19透明效果
- 22 - 1 - 20透明衰减效果
- 22 - 1 - 21透明方式

第二十三章 贴图大法

- 23 - 1贴图坐标指定练习
- 23 - 1 - 1指定材质

- 23 - 1 - 2指定内建贴图坐标
- 23 - 1 - 3平移并旋转贴图坐标
- 23 - 1 - 4UVW坐标系统
- 23 - 1 - 5平面贴图法
- 23 - 1 - 6平移Gizmo坐标
- 23 - 1 - 7旋转Gizmo坐标
- 23 - 1 - 8缩放Gizmo坐标
- 23 - 1 - 9重叠与镜像
- 23 - 1 - 10自动尺寸适配
- 23 - 1 - 11自动对齐平面
- 23 - 1 - 12圆柱式贴图法
- 23 - 1 - 13使用Cap选项
- 23 - 1 - 14球体贴图法
- 23 - 1 - 15收缩包裹法
- 23 - 1 - 16方盒贴图法
- 23 - 1 - 17次物体贴图法
- 23 - 1 - 18控制次物体贴图坐标
- 23 - 1 - 19贴图模糊设置
- 23 - 1 - 20面贴图法
- 23 - 2贴图效果基本训练
- 23 - 2 - 1基本材质效果
- 23 - 2 - 2Diffuse过渡区贴图效果
- 23 - 2 - 3材质层级
- 23 - 2 - 4获取材质中的贴图
- 23 - 2 - 5改变贴图Amount值
- 23 - 2 - 6透明贴图效果
- 23 - 2 - 7反光度贴图效果
- 23 - 2 - 8凹凸贴图效果
- 23 - 2 - 9自发光贴图效果
- 23 - 2 - 10存储材质
- 23 - 3增强表现效果 反射、折射与环境。
- 23 - 3 - 1指定基本材质给茶壶
- 23 - 3 - 2基本反射贴图效果
- 23 - 3 - 3表面色彩与反光度
- 23 - 3 - 4反射模糊
- 23 - 3 - 5混合纹理反射
- 23 - 3 - 6环境贴图 颜色背景
- 23 - 3 - 7环境贴图 平板图案背景
- 23 - 3 - 8环境贴图 坐标系统
- 23 - 3 - 9环境贴图 圆柱式背景
- 23 - 3 - 10自动反射贴图效果
- 23 - 3 - 11建立镜面反射贴图材质
- 23 - 3 - 12指定镜面反射贴图材质
- 23 - 3 - 13自动折射贴图效果
- 第二十四章 质感深入
- 24 - 1双面材质训练

- 24 - 1 - 1 去除文字表面
- 24 - 1 - 2 指定材质给文字
- 24 - 1 - 3 确定双面材质类型
- 24 - 1 - 4 制作反面材质
- 24 - 1 - 5 增加透明度
- 24 - 2 混和材质训练
- 24 - 2 - 1 建立混和材质
- 24 - 2 - 2 设定粉色子材质
- 24 - 2 - 3 设定蓝色透明子材质
- 24 - 2 - 4 动态混和材质
- 24 - 2 - 5 观看罩框图案：
- 24 - 2 - 6 指定罩框贴图
- 24 - 2 - 7 改变混和度
- 24 - 2 - 8 指定贴图子材质一
- 24 - 2 - 9 指定贴图子材质二
- 24 - 3 多维次物体材质训练
- 24 - 3 - 1 选择练习物体
- 24 - 3 - 2 建立多维次物体材质
- 24 - 3 - 3 选择平面组群
- 24 - 3 - 4 指定其余子材质
- 24 - 3 - 5 圆管变形
- 24 - 3 - 6 改变子材质1为透明材质
- 24 - 3 - 7 改变子材质5为双面特性
- 24 - 3 - 8 改变子材质2为网格材质
- 24 - 3 - 9 为子材质5增加木瓦墙贴图
- 24 - 3 - 10 为子材质4增加棋盘格贴图
- 24 - 3 - 11 二级贴图 大理石到黑棋格
- 24 - 3 - 12 三级贴图 贴图到大理石
- 24 - 3 - 13 二级贴图 噪波到白棋格
- 24 - 3 - 14 三级贴图 贴图到噪波
- 24 - 3 - 15 柔化贴图
- 24 - 4 合成贴图材质训练
- 24 - 4 - 1 指定范例物体
- 24 - 4 - 2 制作合成贴图材质
- 24 - 4 - 3 指定两个贴图图案
- 24 - 4 - 4 调整文字位置
- 24 - 4 - 5 文字的褪色效果
- 24 - 4 - 6 制作泥土效果贴图
- 24 - 4 - 7 增加泥土合成效果
- 24 - 5 复合渐层编辑训练
- 24 - 5 - 1 建立球体范例物体
- 24 - 5 - 2 建立渐层贴图
- 24 - 5 - 3 改变渐层颜色
- 24 - 5 - 4 改变渐层面积分布
- 24 - 5 - 5 放射性渐层效果
- 24 - 5 - 6 混和渐层颜色
- 24 - 5 - 7 加入子渐层

24 - 5 - 8将贴图赋给材质

气氛篇

第二十五章灯光

25 - 1泛光灯训练

25 - 1 - 1建立两盏泛光灯

25 - 1 - 2调整灯光位置

25 - 1 - 3设定反光点

25 - 1 - 4灯光色彩动画

25 - 2聚光灯训练

25 - 2 - 1着色范例场景

25 - 2 - 2聚光灯视图

25 - 2 - 3参数调节聚光范围

25 - 2 - 4视图调节聚光范围

25 - 2 - 5指定投影图像

25 - 2 - 6方形聚光灯

25 - 2 - 7排除物体受光影响

25 - 2 - 8灯光的开关与隐藏

25 - 2 - 9灯光的衰减设定

25 - 3阴影特效训练

25 - 3 - 1显示隐藏的物体

25 - 3 - 2着色阴影效果

25 - 3 - 3调整阴影贴图

25 - 3 - 4投影的“泛光灯”

25 - 3 - 5负光效果

25 - 3 - 6透明阴影效果

25 - 3 - 7带图案的透明阴影

第二十六章雾

26 - 1标准雾效

26 - 1 - 1真空效果

26 - 1 - 2摄影机范围

26 - 1 - 3制作标准雾

26 - 1 - 4蓝色的雾

26 - 1 - 5视景的纵深效果

26 - 1 - 6背景的雾效

26 - 1 - 7透明贴图雾效

26 - 1 - 8彩色雾效

26 - 2层雾

26 - 2 - 1着色范例场景

26 - 2 - 2加入层雾效果

26 - 2 - 3柔化层雾边缘

26 - 2 - 4柔化层雾顶部

26 - 2 - 5分散远处雾效

26 - 2 - 6多层云雾

26 - 2 - 7动态雾效

26 - 3质量雾

26 - 3 - 1着色群山场景

26 - 3 - 2质量雾效

26 - 3 - 3流动的云雾

第二十七章 质量光

27 - 1质量光效

27 - 1 - 1聚光灯效

27 - 1 - 2指定质量光效

27 - 1 - 3柔化灯光效果

27 - 1 - 4团雾光晕

27 - 1 - 5填充雾气

27 - 1 - 6微尘飘动的空气

27 - 1 - 7投影质量光

27 - 1 - 8泛光灯质量光 光晕

27 - 1 - 9建立定向光

27 - 1 - 10定向光质量光 激光束

大制作篇

第二十八章 后期制作合成

28 - 1静态图像合成训练

28 - 1 - 1着色范例文件

28 - 1 - 2VideoPost合成器

28 - 1 - 3加入背景图像

28 - 1 - 4加入当前场景

28 - 1 - 5加入画框图像

28 - 1 - 6加入一个透明层级

28 - 1 - 7加入另一个透明层级

28 - 1 - 8着色合成效果

28 - 1 - 9调整摄影机

28 - 1 - 10调整背景图像

28 - 1 - 11检查图像尺寸

28 - 1 - 12再次着色合成

28 - 1 - 13加入输出文件层级

28 - 1 - 14加入罩框合成层级

28 - 1 - 15加入滤镜特技

28 - 1 - 16存储VideoPost文件

28 - 2影像合成训练 星际战争

28 - 2 - 1收集影像资料

28 - 2 - 2编制合成顺序

28 - 2 - 3调入场景文件

28 - 2 - 4加入影像层级

28 - 2 - 5合成片头图像与场景

28 - 2 - 6加入文字动画罩框层级

28 - 2 - 7加入淡入淡出切换效果

28 - 2 - 8加入片尾文字淡入效果

28 - 2 - 9加入擦拭转场效果

28 - 2 - 10加入输出文件层级

28 - 2 - 11设定浮雕图像合成时间

28 - 2 - 12设定起始场景合成范围

28 - 2 - 13设定通道范围

28 - 2 - 14设定场景切换镜头

- 28 - 2 - 15 设定淡入淡出范围
- 28 - 2 - 16 设定擦拭效果范围
- 28 - 2 - 17 设定片尾文字淡入范围
- 28 - 2 - 18 设定最后Alpha合成范围
- 28 - 2 - 19 设定影像输出范围
- 28 - 2 - 20 着色合成影片

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>