

<<World Builder 3 3DS >>

图书基本信息

书名：<<World Builder 3 3DS MAX 3 场景创意 (平装)>>

13位ISBN编号：9787115090737

10位ISBN编号：7115090734

出版时间：2001-1-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘红 刘东 高山

页数：268

字数：350

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>

<<World Builder 3 3DS >>

内容概要

World Builder 3和3DS MAX 3是当今各行各业动用较为广泛的场景创意和三维设计软件。随着二者的不断升级换代，其功能日益完善和强大，软件灵活性、适用性及个性化特点更加突出，因此深受广大设计者的喜爱。

本书是作者根据多年教学和工作实距中所积累的经验，经过精心编写而成。全书以实距为主，理论为辅，详细介绍了World Builder 3和3DS MAX 3在场景创意中的强大功能和各自的优越性，对怎样制作动画背景进行了详细讲解。书中大量介绍了作者在教学和工作中的技巧和心得，并特意制作了一张光盘，相信读者通过对本书的学习和实际操作，定能成为一位场景创意的设计能手。

本书可供平面设计、动画设计等各行业人士学习和参考，也可作为广大三维制作爱好者的自学参考书。

书籍目录

第1章 准备World Builder1.1 预置项设置 (Preferences) 1.1.1 Area (地形区域) 1.1.2 AVI Compression (视频压缩器) 1.1.3 Dialogs (数值参数控制设置) 1.1.4 Libraries (库编辑预定) 1.1.5 Plants (植物预定义) 1.1.6 Redirection (定义文件输入输出路径) 1.1.7 Stsft Up(启动设置) 1.1.8 Viewport (视窗设置) 1.1.9 ComPatibility (兼容性) 1.1.10 L - Systems (脚本语言系统) 1.2 界面设置 (Windows) 1.3 对象库 (Library) 1.4 小结第2章 基本操作知识2.1 文件的输入输出方式2.2 对象编辑2.2.1 对象编辑工具2.2.2 对象操作器 (Manipulator) 2.3 小结第3章 地形3.1 地形概论3.2 地形 (Landscape) 3.2.1 地形的建立3.2.2 地形网格设置3.2.3 地形工具3.2.4 地形表面设置3.2.5 地表特殊效果3.3 山的灵魂——骨架线3.3.1 骨架线的建立3.3.2 骨架线的编辑Xi具3.3.3 属性设置3.3.4 凹地的形成3.3.5 库中的骨架线3.4 强大的区域编辑器3.4.1 区域编辑工具3.4.2 区域选择器3.4.3 区域编辑视窗3.4.4 区域中的材质3.4.5 边界融合设置——Fractallzers3.5 外部修改器3.6 小结第4章 材质与贴图4.1 材质概论4.2 通用属性4.2.1 材质预览 (Material Preview) 4.2.2 纹理贴图 (Texture & Mapping) 4.2.3 放置位置 (Placing Conditions) 4.2.4 反光特性 (Phong Photometry) 4.3 贴图类型4.3.1 Texture (纹理贴图) 4.3.2 BumPing (凹凸贴图) 4.3.3 Environment Map (环境贴图) 4.3.4 Pictreopacity (透明贴图) 4.3.5 Procedural Fake Shadow (阴影纹理) 4.3.6 PictureProfile (置换贴图) 4.3.7 Texture Coordinates Disturber (噪声紊乱) 4.3.8 UV Mapping Shaders (贴图坐标定义) 4.4 特殊效果材质4.4.1 Compound Material (复合材质) 4.4.2 ExPosure & Location Indicator (材质变化指示器) 4.4.3 Planar cracks (平面裂纹) 4.4.4 The Remap to S Shader (适配材质) 4.4.5 Frensel Water (水质效果) 4.5 色彩及色彩平衡4.5.1 Constant Color (常量色彩) 4.5.2 Tune HSV (色彩平衡) 4.5.3 Phong Photometry RGB (反光色) 4.5.4 Simplified Lambert Photometry (反光特性的简化设置)4.6 小结第5章 摄像机5.1 摄像机概论5.2 摄像机设置5.2.1 摄像机工具5.2.2 摄像机方位属性5.3 图像渲染输出5.3.1 渲染设置5.3.2 图像输出格式5.3.3 图像合成器5.3.4 图像边缘柔化效果——Soft Edge Z - Buffer Filter5.4 摄像机外部修改器5.4.1 跟踪路径 (Follow Road) 5.4.2 障碍诊断 (Collision Detector) 5.5 宽幅长景摄影 (Vista Point) 5.5.1 图像输出设置5.5.2 建立厂角摄像机 (Make Camera) 5.5.3 建立道路模板5.6 全景摄影 (Panorama) 5.7 小结第6章 灯光6.1 灯光概论6.2 平行光灯 (Parallel Light) 6.2.1 平行光光源设置6.2.2 阴影设置 (Shadow Options) 6.2.3 阴影视窗 (Shadow View) 6.3 泛光灯 (Point Lmpt) 6.4 聚光灯 (SPOt Lmpt) 6.5 小结第7章 场景7.1 场景概论7.2 场景对象的环境光7.3 大气雾效7.3.1 单色雾——FOg7.3.2 层雾——Layered 2 - Color Fog7.3.3 薄雾——Haze7.4 背景7.5 环境特效7.5.1 区域模糊——Depth of Field Filter7.5.2 阶调平衡——Gamma Correction Fliter7.5.3 色彩平衡——Tone HSV Fliter7.5.4 摄像机模糊——Camera Motion Blur Fliter7.5.5 投影蒙板——Shadow Mask Recorder7.5.6 闪动模糊——Video Flickering Reducing7.6 小结第8章 天空星云8.1 天空概论8.2 天空 (Sky) 8.3 云彩8.3.1 天星云彩属性 (Clouds) 8.3.2 层云 (Clouds Layer) 8.3.3 3D云彩 (3D Cloud) 8.3.4 云簇阵列 (Clouds Array) 8.3.5 云彩的动态设置 (Clouds Drift) 8.4 星 (Star) 8.5 彩虹 (Rainbow) 8.5.1 彩虹基本属性 (Rainbow) 8.5.2 彩虹色彩 (Rainbow Gradient) 8.5.3 彩虹扩展属性 (Rainbow behavior) 8.6 小结第9章 河流山川9.1 水 (Water) 9.1.1 材质 (MatCriAl:Shader) 9.1.2 属性 (Water) 9.1.3 涟转 (Ripple) 9.2 河流 (River) 9.2.1 可道选择 (Select Shores) 9.2.2 河流动态帧速度控制 (Frame Rate Control) 9.2.3 河流动态参数 (Flow Parameters) 9.2.4 外部动态效果 (External Perturbations) 9.3 外部修改器 (ExtCrnal Modifies) 9.3.1 拍岸浪效果 (Surf) 9.3.2 物体运动轨迹 (Wake Trace) 9.3.3 水中运动 (Swimming in River) 9.4 瀑布 (Waterfall) 9.4.1 瀑布大小材质属性 (Size & Material Usage) 9.4.2 瀑布飞流属性 (Flow) 9.4.3 瀑布水簇属性 (SPray) 9.4.4 小瀑布 (Simple Cascade) 9.5 道路 (Road) 9.5.1 道路模板 (Road Template) 9.5.2 道路 (Road) 9.6 小结第10章 植物10.1 区域中的草丛10.1.1 Blades (草枝形状) 10.1.2 Clumps (草簇分布) 10.1.3 PatChes (片片草丛设置) 10.1.4 COlor (色彩设置) 10.1.5 Shadows & Reflections (投影及反射设置) 10.1.6 Blowing (草的风敷设置) 10.1.7 Selected Skeletons (路径选择) 10.1.8 库中Grass对象输入输出10.2 区域中的树木植被10.2.1 Size & Density (大小及密度设置) 10.2.2 Rotate (旋转设置) 10.2.3 Distribution (植物分布设置) 10.2.4 Objects List (物体对象列表) 10.2.5 Foliage Density (树叶密度) 10.2.6 Selected Skeletons (路径选择) 10.2.7 Clusters (树丛设置) 10.3 植物编辑器 (Editor) 10.4 贴图植物 (Flipboard) 10.4.1 TyPe & Size (大小旋转形式) 10.4.2 Create Map from 3D

<<World Builder 3 3DS >>

- Object10.5 植物变形10.5.1 Wind Manager (风效管理器) 10.5.2 Wind Wizard (风效向导) 10.5.3 Oscillating Trunk (植物振荡设置) 10.5.4 Oscillations of Plant Parts (植物部分振荡设置) 10.6 小结第11章 3D ig型对象11.1 3D对象的来源11.1.1 库中的3D对象11.1.2 导入的3DS对象11.2 与3DS MAX的连接11.3 结合3DS MAX的应用实例11.4 小结第12章 动画12.1 动态参数12.2 动民工具12.3 轨迹编辑器 (Track Editor) 12.4 视频输出器 (AVI Maker) 12.5 视频合成12.5.1 Z-Buffer动态合成应用12.5.2 After Effects的合成应用12.5.3 与PhotOShop的合成应用12.6 小结

<<World Builder 3 3DS >>

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>