

<<图形图像>>

图书基本信息

书名：<<图形图像>>

13位ISBN编号：9787505370876

10位ISBN编号：7505370871

出版时间：2002-03-01

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)John P.Chismar

页数：464

字数：749

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>

<<图形图像>>

内容概要

长期从事技术工作的人都知道,知

<<图形图像>>

书籍目录

第一部分 游乐园

第1章 创建简单的广告牌对象 2

1.1 创建造型体 3

1.1.1 建立燃烧的广告牌背景 3

1.1.2 处理小丑的身体 22

1.1.3 创建小丑的手 29

1.1.4 制作小丑的脑袋 36

1.2 小结 40

第2章 完成广告牌 41

2.1 创建文本“Funhouse” 41

2.1.1 创建文字 41

2.1.2 为文字Funhouse着色 52

2.2 完成广告牌 56

2.2.1 对广告牌进行操作 56

2.2.2 创建灯具和广告牌立柱并应用灯光效果 66

2.3 小结 88

第3章 创建Funhouse的环境与特效 89

3.1 设置Funhouse的环境 89

3.1.1 创建摄像机动画 89

3.1.2 创建背景环境 98

3.1.3 增加特效 104

3.2 调整场景 119

3.2.1 使广告牌的颜色明亮 119

3.2.2 照亮文本Funhouse 121

3.3 小结 121

第4章 完成Funhouse动画 122

4.1 让头动起来 122

4.2 让手动起来 126

4.3 让灯光动起来 135

4.4 打碎灯泡 138

4.5 添加闪电效果 145

4.6 渲染动画 149

4.7 小结 150

第二部分 2002投票机

第5章 构建投票机 152

5.1 用Adobe Illustrator 文件创建2002投票机 153

5.2 在导入文件中出现的校正问题 154

5.2.1 缩放和整理导入造型体 154

5.2.2 屏幕的改善 162

5.2.3 调整机体部分的顶点 165

5.2.4 处理后足 169

5.2.5 整理腿和键盘, 保留足部 175

5.3 小结 179

第6章 装配2002投票机 180

6.1 将物体装配到一起 180

<<图形图像>>

- 6.1.1 机体 181
- 6.1.2 腿部 185
- 6.1.3 键盘 202
- 6.1.4 监视器 204
- 6.1.5 转轴 210
- 6.1.6 将键盘连接到机体 214
- 6.1.7 将监视器配属到机体 224
- 6.1.8 生成监视器转轴层级 231
- 6.2 小结 236
- 第7章 给投票机添加材质并创建环境 237
 - 7.1 向投票机添加材质 238
 - 7.1.1 为投票机机体创建金属材质 238
 - 7.1.2 为投票机荧光屏创建材质 240
 - 7.1.3 创建监视器屏幕的材质 247
 - 7.2 创建2002 VOTE环境 253
 - 7.2.1 完成层级 253
 - 7.2.2 关联复制投票机 255
 - 7.2.3 创建圆星天花板 255
 - 7.2.4 添加灯和创建地板 261
 - 7.3 小结 265
- 第8章 2002投票机的动画和渲染 266
 - 8.1 添加音乐效果 266
 - 8.2 使场景动起来 267
 - 8.2.1 对情节串连图板和音乐设计动画 267
 - 8.2.2 使镜头1动起来 269
 - 8.2.3 使镜头2动起来 278
 - 8.2.4 使镜头3动起来 287
 - 8.2.5 使镜头4动起来 292
 - 8.2.6 使镜头5动起来 299
 - 8.3 把渲染图像与音乐合并 303
 - 8.4 小结 307
- 第三部分 TV 3新闻片头
- 第9章 创建地球环境 310
 - 9.1 创建物体 311
 - 9.1.1 设置线框物体 311
 - 9.1.2 添加地球及其圆环 317
 - 9.1.3 对场景投射灯光 321
 - 9.1.4 对地球应用材质 324
 - 9.1.5 对圆环应用材质 331
 - 9.2 增加环境 333
 - 9.3 添加文字 335
 - 9.4 小结 343
- 第10章 对地球环境进行动画处理 344
 - 10.1 对场景添加声音 344
 - 10.2 让摄像机动起来 346
 - 10.3 使场景充满生气 347
 - 10.4 检查场景中的灯光 353

<<图形图像>>

- 10.5 添加透镜眩光效果 357
- 10.6 小结 366
- 第11章 完成TV 3新闻片头项目 367
 - 11.1 创建TV 3徽标场景 367
 - 11.1.1 构建TV 3徽标 369
 - 11.1.2 创建百叶窗帘动画 378
 - 11.1.3 启动环境背景 383
 - 11.1.4 添加文本条 387
 - 11.2 让TV 3徽标动起来 390
 - 11.3 设置透镜眩光 394
 - 11.4 小结 401
- 第四部分 实例研究
- 第12章 实例研究1：千禧年 404
 - 12.1 准备、设置、进行 404
 - 12.2 创建动画 405
 - 12.2.1 镜头1：时钟 405
 - 12.2.2 镜头2：NBC孔雀 410
 - 12.2.3 镜头3：地球和时钟 417
 - 12.2.4 镜头4：千禧年徽标 421
 - 12.3 渲染最后的合成物体 425
- 第13章 实例研究2：NBC 2000年大选结果新闻 426
 - 13.1 设计最初的方案 426
 - 13.1.1 ringsA01.max场景 427
 - 13.1.2 ringsB01.max场景 428
 - 13.2 使用情节串连图板 430
 - 13.3 创建镜头1 430
 - 13.3.1 总统徽章 431
 - 13.3.2 柱廊和NBC NEWS文字 433
 - 13.3.3 环境 435
 - 13.3.4 NBC NEWS 投射器 437
 - 13.3.5 另外一些想法 437
 - 13.4 创建镜头2 438
 - 13.4.1 环形物 438
 - 13.4.2 总统的肖像 439
 - 13.4.3 完成场景制作 440
 - 13.5 创建镜头3 440
 - 13.5.1 NBC孔雀造型 440
 - 13.5.2 美国国会大厦圆屋顶 442
 - 13.5.3 总统徽章 442
 - 13.6 创建镜头4 443
 - 13.6.1 徽标分解 444
 - 13.6.2 材质 444
 - 13.7 观看最后的动画 445
- 第14章 实例研究3：简明新闻 446
 - 14.1 进行前期准备工作 447
 - 14.1.1 第一次尝试创建飞掠效果 447
 - 14.1.2 第二次尝试创建飞掠效果 448

<<图形图像>>

- 14.1.3 成功的飞掠效果 449
- 14.1.4 最后制作的摄像机动画 450
- 14.2 创建NBC孔雀造型部分 451
 - 14.2.1 合成环境 452
 - 14.2.2 使孔雀更完美 454
- 14.3 创建Newsfront徽标截面 459
 - 14.3.1 创建具有拖尾效果的动画 459
 - 14.3.2 构建涡流 461
- 14.4 构建Newsfront徽标 463
- 附录A 光盘中的内容 465

<<图形图像>>

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>