

<<3ds max4 玩家实战>>

图书基本信息

书名：<<3ds max4 玩家实战>>

13位ISBN编号：9787115095312

10位ISBN编号：7115095310

出版时间：2001-8-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：王敏,王定,介翔

页数：15,473页,[4]页图版

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>

<<3ds max4 玩家实战>>

内容概要

本书包括6大部分，共23章，以实例形式介绍了3ds max 基本功能、角色建模、角色动画、游戏制作、动画特技效果、广播设计等。

<<3ds max4 玩家实战>>

书籍目录

第1部分 建模、动画、材质与灯光初步

第1章 创建静态物体动画 2

1.1 使用拖动对象的方法创建场景 2

1.1.1 设置初始场景 2

1.1.2 打开资源管理窗口 4

1.1.3 将对象拖放到场景中 5

1.1.4 渲染并保存最后效果 7

1.2 创建动画效果 8

1.2.1 显示摄像机 8

1.2.2 移动动画摄像机 9

1.2.3 设置摄像机的速度 11

1.3 移动静态对象 11

1.3.1 设置对象位置 11

1.3.2 使用名称来选择对象 13

1.3.3 动态旋转对象 14

1.4 创建橙子 15

1.4.1 创建橙子 15

1.4.2 改变橙子的颜色和名称 16

1.4.3 查看橙子 16

1.4.4 为橙子添加颜色 17

1.4.5 为橙子附加材质 19

1.5 创建工作台和拐角 21

1.5.1 恢复视口 21

1.5.2 创建平台 22

1.5.3 移动平台到指定位置 22

1.5.4 为平台附加材质 23

1.5.5 添加拐角 23

1.5.6 为拐角附加材质 24

1.6 添加灯光和摄像机 25

1.6.1 创建聚光灯 26

1.6.2 创建泛光灯 27

1.6.3 创建聚光灯阴影 28

1.6.4 使用ActiveShade视口渲染 28

1.6.5 创建目标摄像机 29

1.6.6 为摄像机分配视口 30

1.7 创建苹果 31

1.7.1 创建苹果 31

1.7.2 为苹果附加材质 32

1.7.3 创建苹果模型 33

1.7.4 改变苹果颜色 34

1.7.5 移动顶点 36

1.7.6 完成苹果的顶部 37

1.7.7 添加苹果柄 39

1.8 创建酒瓶 40

1.8.1 绘制酒瓶的轮廓线 40

<<3ds max4 玩家实战>>

1.8.2 创建酒瓶	41
1.8.3 导入瓶子	42
1.9 添加区域深度	43
1.10 渲染动画	45
1.10.1 渲染动画	45
1.10.2 播放渲染后的动画	46
第2章 建模初步	48
2.1 创建乒乓球台、网和球	48
2.1.1 创建乒乓球台	48
2.1.2 为乒乓球台附加材质	50
2.1.3 创建乒乓球	52
2.1.4 创建乒乓球网	53
2.1.5 为球网附加材质	55
2.1.6 渲染场景	56
2.2 创建行星和它的卫星	57
2.2.1 创建行星	57
2.2.2 创建卫星	57
2.2.3 为行星贴图	59
2.2.4 为卫星贴图	60
2.3 创建小行星	61
第3章 动画初步	64
3.1 创建关键帧动画	64
3.1.1 创建乒乓球运动动画	64
3.1.2 控制乒乓球的运动	66
3.2 使用虚拟物体创建动画	68
3.2.1 创建虚拟物体	68
3.2.2 链接乒乓球和虚拟物体	70
3.2.3 创建虚拟物体动画	71
3.2.4 改变乒乓球的落点位置	73
3.2.5 创建乒乓球的往返运动	74
3.3 使用函数曲线创建动画	76
3.4 改变动画控制类型	78
3.5 使用路径约束动画	80
3.5.1 创建路径	80
3.5.2 移动路径上的点	80
3.5.3 将乒乓球添加到约束路径	81
3.5.3 控制乒乓球沿路径运动	82
3.5.4 运动路径	83
3.6 重复关键帧运动	84
3.7 使用动力学创建动画	85
3.7.1 建立动态模拟	86
3.7.2 添加模拟对象	87
3.7.3 使用关键帧动画	89
3.7.4 控制乒乓球的反弹	89
3.7.5 添加乒乓球拍	90
第4章 材质和贴图初步	93
4.1 访问材质	93

<<3ds max4 玩家实战>>

- 4.1.1 调用材质库 93
- 4.1.2 转录材质到材质编辑器 95
- 4.1.3 从max文件中获得材质 96
- 4.1.4 从场景中的对象上获得材质 96
- 4.2 为对象分配材质 97
 - 4.2.1 为选中的对象分配材质 97
 - 4.2.2 使用拖放法为对象分配材质 98
- 4.3 创建基本材质 99
 - 4.3.1 设置漫反射和镜面反射颜色 99
 - 4.3.2 使用金属材质 101
 - 4.3.2 添加自发光 103
- 4.4 了解环境色和亮度 103
- 4.5 创建透明度 104
- 4.6 应用贴图 106
 - 4.6.1 创建纹理贴图 106
 - 4.6.2 为对象添加纹理贴图 107
 - 4.6.3 使用凹凸贴图 109
 - 4.6.4 使用贴图坐标和平铺 109
 - 4.6.5 使用平铺方式创建墙纸 112
 - 4.6.6 使用不透明贴图创建树叶 113
 - 4.6.7 使用贴图坐标 115
 - 4.6.8 修剪图像 116
 - 4.6.9 创建贴图修改器 117
 - 4.6.10 创建标签材质 118
 - 4.6.11 选择对象表面 118
 - 4.6.11 创建多重/子物体材质 119
 - 4.6.12 为第二个子物体添加贴图 120
- 4.7 使用多重子物体材质 121
 - 4.7.1 创建多重/子物体材质 121
 - 4.7.2 分配材质ID号 123
 - 4.7.3 添加新材质到材质编辑器中 124
- 4.8 使用光线跟踪材质和贴图 125
 - 4.8.1 使用光线跟踪材质创建绿色玻璃 125
 - 4.8.2 添加光线跟踪反射 126
- 4.9 使用置换贴图 127
 - 4.9.1 创建卫星 127
 - 4.9.2 设置灯光和摄像机 127
 - 4.9.3 为卫星贴图 129
 - 4.9.4 使用贴图置换卫星表面 131
 - 4.9.5 控制置换区域 132
- 4.10 在天空中添加星星 134
 - 4.10.1 应用噪声材质 134
 - 4.10.2 创建星云 136
 - 4.10.3 为星云添加条纹 137
 - 4.10.4 创建布满星星的天空 138
- 第5章 灯光初步 140
 - 5.1 使用灯光 140

<<3ds max4 玩家实战>>

- 5.1.1 显示默认灯光效果 140
- 5.1.2 创建泛光灯 141
- 5.1.3 安置泛光灯的位置 142
- 5.1.4 创建阴影 142
- 5.2 设置灯光效果 144
 - 5.2.1 创建辐射光效果 144
 - 5.2.2 改变灯光颜色 145
 - 5.2.3 排除来自墙壁的灯光 146
 - 5.2.4 调整周围环境光 147
- 5.3 使用合金和玻璃创建灯光效果 149
 - 5.3.1 附加材质 149
 - 5.3.2 柔化阴影边界 149
 - 5.3.3 使用渲染区域加速预览 150
 - 5.3.4 创建辐射光效果 151
- 5.4 添加阴影贴图 152
 - 5.4.1 添加阴影贴图 152
 - 5.4.2 排除来自玻璃球的阴影 152
 - 5.4.3 为玻璃球添加聚光灯 153
 - 5.4.4 使用贴图控制聚光灯阴影 155
 - 5.4.5 调整渐变梯度来控制聚光灯阴影 155
- 第2部分 角色建模
- 第6章 面片角色建模 160
 - 6.1 创建头部 160
 - 6.1.1 创建半圆形 160
 - 6.1.2 创建头部横截面 161
 - 6.1.3 添加表面修改器 163
 - 6.1.4 添加眼睛 164
 - 6.1.5 添加鼻孔 167
 - 6.2 创建身体 168
 - 6.3 创建胳膊和手 170
 - 6.4 镜像模型 172
- 第7章 使用NURBS创建头部 174
 - 7.1 创建头部轮廓 174
 - 7.1.1 设置背景 174
 - 7.1.2 初始化第一条轮廓曲线 175
 - 7.1.3 创建轮廓曲线 176
 - 7.2 预览头部 179
 - 7.2.1 设置视口背景 179
 - 7.2.2 预览头部 180
 - 7.3 创建眼睛 180
 - 7.3.1 创建眼睛的第一条轮廓曲线 180
 - 7.3.2 创建眼睛的其他轮廓线 181
 - 7.3.3 创建眼睛 182
 - 7.4 创建耳朵 183
 - 7.5 完成头部创建 185
 - 7.5.1 镜像头部 185
 - 7.5.2 删除临时的U Loft 186

<<3ds max4 玩家实战>>

- 7.5.3 连接轮廓线 187
- 7.5.4 创建头部Loft 188
- 7.5.5 连接耳朵和眼睛 189
- 第8章 角色材质和贴图 191
- 8.1 创建皮肤材质 191
- 8.1.1 创建皮肤材质 191
- 8.1.2 选择皮肤材质基于的贴图并设置阴影 192
- 8.1.3 设置皮肤贴图 192
- 8.1.4 设置叠加材质 193
- 8.1.5 分配皮肤材质 193
- 8.1.6 创建头盔材质并分配贴图 194
- 8.2 调整贴图坐标 195
- 8.2.1 分配材质ID号 195
- 8.2.2 分配UVW贴图修改器 196
- 8.2.3 分配编辑网格修改器 196
- 8.2.4 分配用来控制文本的UVW贴图修改器 197
- 8.2.5 分配编辑贴图坐标修改器 197
- 8.2.6 创建材质纹理 197
- 8.2.7 编辑贴图坐标 198
- 8.2.8 为文本编辑贴图坐标 198
- 第9章 使用修改器创建犀牛头 200
- 9.1 创建犀牛头剖面 200
- 9.1.1 绘制剖面图 200
- 9.1.2 绘制从脖子到嘴唇处的曲线 201
- 9.1.3 偏移绘图平面 202
- 9.1.4 创建眼睛 203
- 9.1.5 连接样条曲线和圆 203
- 9.1.6 创建贯穿头部的垂直样条线 204
- 9.1.7 创建贯穿头部的水平样条线 206
- 9.1.8 删除头顶部的顶点 207
- 9.2 创建表面图形 207
- 9.2.1 复制参考曲线 207
- 9.2.2 添加表面修改器 208
- 9.3 精炼表面图形 209
- 9.3.1 添加到嘴处的样条线 209
- 9.3.2 拉伸脖子 209
- 9.3.3 拉伸嘴巴 211
- 9.3.4 创建嘴巴处的样条线 212
- 9.3.5 创建牛角处的样条线 213
- 9.3.6 创建眼睛处的轮廓线 214
- 9.3.7 创建眼窝 215
- 9.3.8 创建眼睛 216
- 9.3.9 变形牛角和嘴巴 217
- 9.3.10 创建鼻孔 218
- 9.3.11 鼻孔的造型 221
- 9.4 创建耳朵 221
- 9.4.1 创建耳朵的外形 222

<<3ds max4 玩家实战>>

- 9.4.2 编辑耳朵的外形 222
- 9.4.3 为耳朵中心添加样条线 223
- 9.4.4 复制中心样条线 224
- 9.4.5 添加样条线 224
- 9.4.6 调节耳朵在头部的位置 224
- 9.4.7 将耳朵连接到犀牛的头部 225
- 9.5 完成建模 225
- 9.5.1 缝合耳朵 226
- 9.5.2 复制犀牛头 227
- 9.5.3 删除侧面的样条线 227
- 9.5.4 连接犀牛头 228
- 第3部分 角色动画
- 第10章 创建骨骼 230
- 10.1 创建骨架 230
- 10.1.1 创建枢轴中心 230
- 10.1.2 创建骨架 231
- 10.1.3 调整骨骼位置 232
- 10.2 创建腿部、手臂、和拇指骨骼 232
- 10.2.1 创建腿部骨骼 232
- 10.2.2 创建和调节手臂与拇指骨骼 233
- 10.2.3 使用镜像创建左臂的骨架 236
- 第11章 设置反向运动 238
- 11.1 创建腿部骨架 238
- 11.1.1 创建腿和脚骨架 238
- 11.1.2 调整骨骼位置 239
- 11.1.3 为骨架赋加反向运动的值 239
- 11.1.3 以世界坐标对齐IK目标 240
- 11.2 动画控制 241
- 11.2.1 创建腿和脚的动画控制 241
- 11.2.2 为帮助点附加Euler XYZ旋转 242
- 11.2.3 连结IK目标到帮助点 243
- 11.3 用视口滑块控制足部 244
- 11.3.1 将帮助点连结到视口滑块 244
- 11.3.2 为视口滑块导线 245
- 11.3.4 改变视口滑块的范围 246
- 11.4 创建手臂的骨骼 246
- 11.4.1 创建手臂骨架 246
- 11.4.2 调整骨骼位置 247
- 11.4.3 创建手指骨骼 247
- 11.4.4 创建手骨骼 248
- 11.5 在手臂上使用反向运动并改变骨骼的外形 249
- 11.5.1 为手臂赋值IK 249
- 11.5.2 改变骨骼的外形 250
- 11.5.3 添加骨骼边 250
- 11.5.4 观看手臂动画的例子 250
- 第12章 使用皮肤和弯曲修改器 252
- 12.1 修改皮肤 252

<<3ds max4 玩家实战>>

- 12.1.1 添加皮肤修改器 252
- 12.1.2 调节皮肤的封套 253
- 12.1.3 添加变形角度 255
- 12.1.4 添加凸出角度变形 258
- 12.2 添加逼真的次要运动 260
- 12.2.1 用Flex 修改调整次要运动 260
- 12.2.2 弯曲修改器的实验 262
- 12.3 模拟橡皮弯曲 262
- 12.3.1 认识基本的Flex (弯曲) 参数 262
- 12.3.2 了解并修改顶点的重力值 265
- 12.4 模拟布的弯曲 266
- 12.4.1 创建飘动的旗帜 266
- 12.4.2 添加偏移 268
- 12.4.3 使用Point Cache修改器 269
- 第13章 创建角色动画 271
- 13.1 利用动画使甲虫说话 271
- 13.1.1 添加声音轨迹 271
- 13.1.2 调节声音轨迹 272
- 13.1.3 调节现有的嘴唇与声音同步运动 273
- 13.1.4 修改面部的动画 273
- 13.1.5 完成甲虫的面部动画 274
- 13.2 使用相互参照添加场景和道具布置 275
- 13.2.1 创建Xref场景 275
- 13.2.2 重新配置场景 275
- 13.3 动画角色的步行周期 276
- 13.3.1 控制角色 277
- 13.3.2 创建步行周期 278
- 13.3.3 添加手臂运动 284
- 13.3.4 观看角色的全部步行周期运动 289
- 13.3.5 调节角色每一姿势的时间 289
- 13.3.6 动态步行周期的实例 289
- 13.4 创建与唇形同步的面部表情 290
- 13.4.1 建模并动画唇形 290
- 13.4.2 创建角色的基本唇形 291
- 13.5 创建新的表情目标 293
- 13.5.1 创建面部表情目标 293
- 13.5.2 命名选择集 293
- 13.5.3 移动唇形的顶点 294
- 13.5.4 通过顶点切线柄调节唇形 294
- 13.5.6 赋值于有愤怒表情的目标 295
- 13.5.7 测试新的目标 296
- 13.5.8 更新变形修改 296
- 13.6 设置与嘴唇同步的键 296
- 13.6.1 打开动画的两个窗口 296
- 13.6.2 创建与嘴唇同步的第一个单词 299
- 13.6.3 预览效果 299
- 13.6.4 创建与唇形同步的第二个单词 299

<<3ds max4 玩家实战>>

- 13.6.5 结束调整 300
- 第4部分 游戏制作
- 第14章 创建游戏场景 302
 - 14.1 创建建筑物 302
 - 14.1.1 创建盒子物体 302
 - 14.1.2 添加修改器 302
 - 14.2 为建筑物附加贴图和材质 304
 - 14.2.1 构造多重/子物体材质 304
 - 14.2.2 运用材质 306
 - 14.2.3 为房顶创建黑色材质 308
 - 14.2.4 为建筑物添加标签 308
 - 14.3 将建筑物合并到街道场景中 310
 - 14.4 利用外部参照添加街灯 313
 - 14.4.1 缩放街灯 313
 - 14.4.2 添加街灯 316
 - 14.4.3 复制街灯和灯光 317
 - 14.4.4 增加全局光 318
 - 14.4.5 创建顶点灯光 320
 - 14.4.6 描绘顶点颜色 321
 - 14.5 使用物体画家脚本为场景添加树 323
 - 14.5.1 创建物体的painter工具栏 323
 - 14.5.2 使用XRef 物体在场景中添加树 324
- 第15章 创建太空船动画 325
 - 15.1 创建多边形太空船 325
 - 15.1.1 使用背景参考图像 325
 - 15.1.2 用盒子物体制造太空船 326
 - 15.1.3 挤出盒子表面 327
 - 15.1.4 微调太空船的前端 328
 - 15.1.5 创建驾驶舱 328
 - 15.1.6 创建前通风孔 329
 - 15.1.7 添加机翼 330
 - 15.1.8 创建通风孔 332
 - 15.1.9 创建方向舵 333
 - 15.1.10 使用背景参考图像调节太空船的外形 333
 - 15.1.11 创建发动机 334
 - 15.1.12 修整船体 335
 - 15.1.13 平滑驾驶舱 336
 - 15.2 为太空船赋材质 336
 - 15.2.1 制作并附加材质 337
 - 15.2.2 使用纹理为方向舵两侧贴图 338
 - 15.3 为太空船的顶点着色 341
 - 15.3.1 从照明设备上为顶点添加颜色 341
 - 15.3.2 设置照明环境 342
 - 15.3.3 着色顶点颜色 342
 - 15.3.4 为太空船的挡风玻璃着色 343
 - 15.4 利用Xrefs动画太空船 343
- 第5部分 创建动画特效

<<3ds max4 玩家实战>>

第16章 创建爆炸效果	348
16.1 动画激光冲击波	348
16.2 为物体Laserblast创建材质	349
16.3 动画小行星	349
16.4 创建爆炸平面	350
16.5 创建爆炸平面的材质	351
16.6 添加不透明贴图	351
16.7 同步化动画贴图	352
16.8 复制爆炸平面	353
16.9 使用PArray 粒子爆炸小行星	354
16.10 为PArray粒子添加材质	355
16.11 控制PArray粒子动画	355
16.12 设置Visibility Keys隐藏小行星	356
16.13 添加运动模糊	357
16.14 在小行星内添加灯光	358
16.15 为Laserblast物体添加渲染效果	359
16.16 为爆炸增加次级发光效果	361
16.17 动画爆炸的发光效果	361
16.18 使用Radial Blur添加斜纹	363
第17章 使用粒子创建烟雾与水	364
17.1 创建香烟的烟雾	364
17.1.1 本节涉及的主要操作环节	364
17.1.2 添加Wind、Turbulence和Drag空间物体	367
17.1.2 对粒子物体的调整	371
17.1.3 香烟烟雾的贴图	372
17.1.4 最后的动画效果	373
17.2 创建喷水效果	374
17.2.1 本节涉及的主要操作环节	374
17.2.2 创建喷涌的水	375
17.2.3 使用Space Warps物体控制粒子流	378
17.2.4 调节粒子发射的速率	381
17.2.5 制造喷涌的水的材质	382
17.2.6 添加Motion Blur	384
17.3 使用碎片和泡沫创建爆炸场景	385
17.3.1 爆炸深水鱼雷	386
17.3.3 使用Wiring (导线) 生成动画	389
17.3.4 创建爆炸产生的气泡	392
17.3.5 赋透明材质	395
17.3.6 氛围的加强	395
第18章 使用透镜效果创建太阳	397
18.1 添加摄像机视图	397
18.2 添加灯光	398
18.3 使用透镜效果创建太阳	400
18.4 添加光环效果	402
18.5 对太阳添加星形效果	403
18.6 对火星添加发光效果	405
第6部分 广告设计	

<<3ds max4 玩家实战>>

- 第19章 创建摄像机震动效果 408
 - 19.1 使用摄像机震动进行动画 408
 - 19.2 使用Noise控制器添加摄像机震动效果 409
- 第20章 使用摄像机匹配效果 413
 - 20.1 确定放置三维摄像机的点 413
 - 20.1.1 创建替代物体 413
 - 20.1.2 为长方体添加CamPoints 414
 - 20.2 建立渲染背景 415
 - 20.3 在视口中显示背景 416
 - 20.4 分派二维摄像机屏幕点 418
 - 20.4.1 建立场景 418
 - 20.4.2 分派第一个屏幕点 419
 - 20.4.3 调整屏幕点的位置 420
 - 20.4.4 分派更多的屏幕点 420
 - 20.4.5 创建摄像机并对匹配的摄像机进行检测 420
 - 20.4.6 修改摄像机位置 421
- 第21章 为摄像机贴图添加效果 422
 - 21.1 添加时间标签 422
 - 21.1.1 创建场景 422
 - 21.1.2 显示视口背景 423
 - 21.1.3 添加时间标签 424
 - 21.1.3 使文件中帧的数目与视频中帧的数目匹配 425
 - 21.2 动画母球 425
 - 21.2.1 在场景中确定母球的位置 425
 - 21.2.2 添加更多的位置键 427
 - 21.3 创建无光泽物体 427
 - 21.3.1 创建栅格 427
 - 21.3.2 为人物的胳膊创建无光泽物体 428
 - 21.4 创建并应用Matte/Shadow材质 429
 - 21.4.1 创建并应用Matte/Shadow材质 429
 - 21.4.2 通过渲染检测Matte物体 430
 - 21.4.3 对Matte物体设置关键帧 430
 - 21.5 创建台球桌表面 431
 - 21.5.1 创建台球桌的表面 431
 - 21.5.2 为作为台球桌表面的长方体着色 432
 - 21.6 用摄像机贴图设置动画 434
 - 21.6.1 对台球桌表面赋材质 434
 - 21.6.2 使用Camera Map修改器 434
 - 21.6.3 使用Affect Region修改器 436
 - 21.6.4 动画形成的隆起 437
- 第22章 使用摄像机追踪器 439
 - 22.1 装载背景电影 439
 - 22.1.1 观察最终效果 439
 - 22.1.2 使用RAM Player 439
 - 22.1.3 渲染背景 440
 - 22.1.4 对视口添加背景 440
 - 22.2 创建与摄像机匹配的点 441

<<3ds max4 玩家实战>>

- 22.2.1 创建CamPoints 441
- 22.2.2 重命名并重新安排CamPoints在场景中的位置 441
- 22.3 将电影装载到摄像机追踪器中 443
 - 22.3.1 装载电影 443
 - 22.3.2 创建运动追踪器 444
 - 22.3.3 调整运动追踪器的位置 445
 - 22.3.4 保存Tracker信息 445
 - 22.3.5 分派其他Tracker线框并调整其他Tracker线框的大小 445
 - 22.3.6 作最后的检测 446
- 22.4 追踪物体 446
 - 22.4.1 对第一个物体进行追踪 446
 - 22.4.2 检测状态 447
 - 22.4.3 修正发生错误的帧 447
 - 22.4.4 再次检测状态 447
 - 22.4.5 清除所有Tracker线框 448
 - 22.4.6 保存工作 448
 - 22.4.7 装载追踪文件 448
- 22.5 与场景中摄像机的运动相匹配 448
- 22.6 平滑移动与和并文件 449
 - 22.6.1 使用平滑移动 449
 - 22.6.2 合并文件 449
- 第23章 创建飞行的标语 451
 - 23.1 创建标语模型 451
 - 23.1.1 倾斜标语 451
 - 23.1.2 将标语分成单独的字母 453
 - 23.1.3 改变枢轴点位置 454
 - 23.2 动画标语 454
 - 23.2.1 创建动画标语 455
 - 23.2.2 使用轨迹窗改变时间 456
 - 23.2.3 动画数字4 457
 - 23.2.4 创建时间调节 458
 - 23.3 为标语添加材质 459
 - 23.4 添加摄像机 460
 - 23.4.1 添加目标摄像机 460
 - 23.4.2 产生动画效果 461
 - 23.4.3 调节摄像机的运动 462
 - 23.5 为动画添加背景图像 464
 - 23.5.1 创建大气线框的位置 464
 - 23.5.2 调节烟雾的参数 465
 - 23.5.3 产生动画效果 466
 - 23.6 为背景添加灯光 467
 - 23.6.1 添加灯光 467
 - 23.6.2 产生动画效果 468
 - 23.6.3 添加灯光的亮度 469
 - 23.7 视频后期合成 470

<<3ds max4 玩家实战>>

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>