

图书基本信息

书名：<<创建三维真实效果-数码植物与爬虫>>

13位ISBN编号：9787115093196

10位ISBN编号：7115093199

出版时间：2001-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：(美)Bill Fleming

页数：343

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

本书全面系统地介绍了各种3D图形的制作。

全书共分为两部分，第一部分是关于3D数码植物的制作，内容包括：创建自然场景、创建植物和花卉、仙人掌和芦荟、树与蘑菇等；第二部分是关于数码爬虫的制作，内容包括：马达加斯加大蟑螂、蜻蜓、甲虫和蝴蝶等的制作。

本书不只是为那些想要制作数码植物和爬虫的3D艺术家而作的，事实上本书所涉及的问题远远超过这两个主题。

本书适合3D领域的求职者、多媒体 / 游戏开发人员、3D建模师、3D纹理艺术家、电影业和印刷业的工作人员以及广大业余爱好者阅读。

<<创建三维真实效果-数码植物与爬虫>>

书籍目录

第一部分 数码植物	第一章 创建自然场景	1.1 早到的圣诞节	1.1.1 创建树枝
1.1.2 创建松针	1.2 装扮松树	1.3 结束语	第二章 创建植物和花卉(LightWave)
2.1 何时使用花草	2.2 建模	2.2.1 创建雄蕊	2.2.2 创建花茎
2.2.3 创建叶子	2.2.4 创建花蕾	2.3 创建材质	2.2.4 创建花蕾
2.5 组合兰花	2.6 结束语	第三章 异星奇芭(3D Studio MAX)	2.5 组合兰花
3.1 家庭作业：参考资料	3.2 选择调色板	3.3 概念设计	3.1 家庭作业：参考资料
3.5 创建材质绘制模板	3.6 创建材质	3.4 建模第一棵植物	3.2 选择调色板
3.6.2 最终材质的结构	3.6.3 创建Bud2的材质始图和遮罩	3.6.1 第一个基本材质	3.5 创建材质绘制模板
3.6.4 创建最终的Multi / Sub—Object材质	3.7 第二株植物	3.6.4 创建最终的Multi / Sub—Object材质	3.6.2 最终材质的结构
3.7 第二株植物	3.8 用光和最后修饰	3.9 结束语	3.6.3 创建Bud2的材质始图和遮罩
第四章 面对多刺的挑战(trueSpace)	4.1 一个很麻烦的问题	4.2 具有音乐韵律的仙人掌	3.7 第二株植物
4.3 没有人知道我的saguaro	4.4 神秘的仙人掌	4.5 做一些完全不同的东西	3.8 用光和最后修饰
4.6 增加一些最后的感觉	4.7 结束语	第五章 入口, 学习去创建数码植物 (Strata Studio Pro)	3.9 结束语
5.1 使用工具	5.2 入口, 那上面有些什么?	5.3 教程1：树	4.1 一个很麻烦的问题
5.4 教程2：草	5.5 教程3：山坡	5.7 教程5：建立场景和插入摄像机	4.2 具有音乐韵律的仙人掌
5.8 教程6：灯光	5.9 最后的掩饰	第六章 事半功倍：表面处理(Photoshop)	4.3 没有人知道我的saguaro
5.9 最后的掩饰	第七章 碗橱里的客人第一部分：建模(LightWare)	7.1 创建螂	4.4 神秘的仙人掌
7.1.1 建模身体	7.1.2 制作足窝突起	7.1.3 创建第二体节	4.5 做一些完全不同的东西
7.1.4 建模第三体节	7.1.5 创建肩部体节	7.1.6 创建头部	4.6 增加一些最后的感觉
7.1.7 创建眼睛	7.1.8 建模身体甲片	7.1.7 创建眼睛	5.1 使用工具
7.1.8 建模身体甲片	7.1.9 创建头部甲片	7.2 结束语	5.2 入口, 那上面有些什么?
7.1.9 创建头部甲片	第八章 碗橱里的客人第二部分：表面处理(Light Wave和Photoshop)	8.1 昆虫的表面处理	5.4 教程2：草
8.1 昆虫的表面处理	8.2 定义表面	8.2 定义表面	5.5 教程3：山坡
8.2 定义表面	8.3 创建绘图模板	8.3 创建绘图模板	5.7 教程5：建立场景和插入摄像机
8.3 创建绘图模板	8.4 绘制贴图	8.4 绘制贴图	5.8 教程6：灯光
8.4 绘制贴图	第九章 天空的霸者(3D Studio MAX)	9.1 框架	5.9 最后的掩饰
9.1 框架	9.2 建模蜻蜓	9.2 建模蜻蜓	第六章 事半功倍：表面处理(Photoshop)
9.2 建模蜻蜓	9.3 建模头部	9.3 建模头部	7.1 创建螂
9.3 建模头部	9.4 创建腿部	9.4 创建腿部	7.1.1 建模身体
9.4 创建腿部	9.5 建模翅膀	9.5 建模翅膀	7.1.2 制作足窝突起
9.5 建模翅膀	9.6 蜻蜓的表面制作	9.6.1 翅膀材质的制作	7.1.3 创建第二体节
9.6 蜻蜓的表面制作	9.6.2 眼睛材质的制作	9.6.2 眼睛材质的制作	7.1.4 建模第三体节
9.6.2 眼睛材质的制作	9.6.3 身体材质的制作	9.6.3 身体材质的制作	7.1.5 创建肩部体节
9.6.3 身体材质的制作	9.6.4 尾部材质的制作	9.6.4 尾部材质的制作	7.1.6 创建头部
9.6.4 尾部材质的制作	9.6.5 腿部材质的处理	9.6.5 腿部材质的处理	7.1.7 创建眼睛
9.6.5 腿部材质的处理	第十章 雄鹿甲虫(trueSpace)	10.1 制作头部	7.1.8 建模身体甲片
10.1 制作头部	10.2 制作胸部	10.2 制作胸部	7.1.9 创建头部甲片
10.2 制作胸部	10.3 制作甲虫的腹部	10.3 制作甲虫的腹部	第八章 碗橱里的客人第二部分：表面处理(Light Wave和Photoshop)
10.3 制作甲虫的腹部	10.4 增加甲虫的腿	10.4 增加甲虫的腿	8.1 昆虫的表面处理
10.4 增加甲虫的腿	10.5 表面制作	10.5 表面制作	8.2 定义表面
10.5 表面制作	10.6 结束语	10.6 结束语	8.3 创建绘图模板
10.6 结束语	第十一章 邮递蝴蝶虫 (Strata Studio Pro)	11.1 建模和组织	8.4 绘制贴图
11.1 建模和组织	11.2 主要身体部分	11.2 主要身体部分	8.4 绘制贴图
11.2 主要身体部分	11.2.1 骨骼	11.2.1 骨骼	第九章 天空的霸者(3D Studio MAX)
11.2.1 骨骼	11.2.2 创建尾巴	11.2.2 创建尾巴	9.1 框架
11.2.2 创建尾巴	11.3 头部	11.3 头部	9.2 建模蜻蜓
11.3 头部	11.4 腿部	11.4 腿部	9.3 建模头部
11.4 腿部	11.5 脊背	11.5 脊背	9.4 创建腿部
11.5 脊背	11.6 附加的场景要素	11.6 附加的场景要素	9.5 建模翅膀
11.6 附加的场景要素	11.7 灯光	11.7 灯光	9.6 蜻蜓的表面制作
11.7 灯光	11.8 结束语	11.8 结束语	9.6.1 翅膀材质的制作
11.8 结束语	CD—ROM指南	CD—ROM指南	9.6.2 眼睛材质的制作

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>