

图书基本信息

书名：<<Ulead COOL 3D 3.0中文版教程>>

13位ISBN编号：9787115094018

10位ISBN编号：7115094012

出版时间：2001-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：友立资讯股份有限公司

页数：278

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

本书是Ulead(友立)公司开展的认证培训指定教材, 全书共分12章, 首先在第1章中介绍了Ulead认证培训计划, 根据认证要求规划了全书。

然后从基本工具和概念入手, 以循序渐进的方式, 结合大量实例, 全面介绍了Ulead COOL 3D 3.0中文版的强大功能以及各种高级应用技巧。

每一章均有目的与任务、重点与难点以及建议学习计划, 并在书中各章的最后都有复习题。

这些内容均紧扣Ulead认证培训的要求, 帮助读者进一步掌握所需的概念和技巧。

本书能帮助读者学习新内容, 总结要点, 复习和测验读者应掌握的知识点, 使读者的学习收到立竿见影的效果, 大大增加读者通过认证考试的可能性。

本书内容丰富, 图文并茂, 结构清晰, 具有权威、系统、全面和实用的特点, 是学习Ulead COOL 3D的好教材, 不仅是参与Ulead认证考试的读者必读教材, 同时也是大专院校师生自学、教学参考书和社会相关领域培训班的首选教材。

书籍目录

基础知识篇	1
本篇综述	1
学习计划	1
第1章 Ulead认证培训基础	3
1.1 了解友立	3
1.2 Ulead认证培训计划	4
1.3 Ulead认证培训产品	5
第2章 COOL 3D 3.0基础知识	8
2.1 COOL 3D 3.0中文版系统需求	8
2.2 安装COOL 3D 3.0中文版	9
2.3 安装特效插件Plugin Madness III	16
2.4 启动和注册COOL 3D 3.0中文版	18
2.5 COOL 3D 3.0中文版新增功能	20
2.6 操作界面概述	22
2.7 退出和卸载程序	24
基本技能篇	27
本篇综述	27
学习计划	27
第3章 COOL 3D 基础操作	29
3.1 基础操作与设置	29
3.1.1 创建和打开项目	29
3.1.2 设置项目尺寸	31
3.1.3 设置显示和渲染模式	32
3.2 添加和导入基本元素	35
3.2.1 添加文字对象	36
3.2.2 导入图形	38
3.2.3 导入复杂的X模型	39
3.2.4 创建简单几何对象	41
3.2.5 用路径编辑插入矢量图形	42
3.3 编辑和调整对象	51
3.3.1 组合和分割对象	51
3.3.2 编辑文字对象	56
3.3.3 设置段落属性	58
3.3.4 调整空间位置和尺寸	59
3.4 项目与程序间的操作	63
3.4.1 复制和粘贴对象	64
3.4.2 复制和粘贴对象属性	65
3.4.3 程序间的复制与粘贴	67
第4章 百宝箱操作基础	74
4.1 百宝箱概述	74
4.1.1 插入缩略图	75
4.1.2 导出和导入缩略图	77
4.2 使用工作室预设项目	78
4.2.1 快速创建项目	79
4.2.2 添加和更改背景图像	80

4.3 设置和应用对象样式	85
4.3.1 使用画廊	85
4.3.2 调整光线和色彩	88
4.3.3 设置和应用纹理	93
4.3.4 设置和应用斜角样式	98
4.3.5 修改个别表面属性	103
4.4 设置和应用斜角特效	106
4.4.1 设置和应用底板特效	106
4.4.2 自定义斜角	111
4.4.3 设置和应用边框	113
4.4.4 设置和应用中空特效	115
4.4.5 设置和应用烙印特效	116
第5章 基本动画制作与应用	118
5.1 认识动画工具栏	118
5.2 创建简单动画	120
5.2.1 用单个时间轴创建动画	120
5.2.2 用对象表面属性创建动画	122
5.2.3 用多个时间轴创建动画	125
5.2.4 用多个对象创建动画	126
5.3 应用预设动画	128
5.3.1 使用对象模板	128
5.3.2 应用动画文件夹	130
5.3.3 改变相机角度和透视	132
第6章 保存和输出项目	134
6.1 保存项目	134
6.2 创建图像文件	135
6.2.1 创建BMP文件	135
6.2.2 创建GIF文件	137
6.2.3 创建JPEG文件	138
6.2.4 创建TGA文件	139
6.3 创建动画文件	139
6.3.1 创建GIF动画文件	140
6.3.2 创建视频文件	141
6.4 导出到Real Text 3D	146
6.5 打印输出	149
特效应用篇	151
本篇综述	151
学习计划	151
第7章 设置和应用对象特效	153
7.1 弯曲	153
7.2 跳舞	156
7.3 变形	160
7.4 爆炸	163
7.5 移动路径	166
7.6 路径动画	170
7.7 表面动画	176
7.8 部件倾斜	178

7.9 部件缩放	181
7.10 部件移动	184
7.11 部件旋转	186
7.12 扭曲	188
第8章 设置和应用整体特效	192
8.1 火焰	192
8.2 光晕	195
8.3 动态模糊	197
8.4 阴影	201
8.5 云彩	203
第9章 设置和应用照明特效	207
9.1 烟花	207
9.2 镜头闪光	213
9.3 灯泡	217
9.4 火花	220
9.5 聚光灯	227
第10章 设置和应用转场效果	231
10.1 炸开	231
10.2 碰撞	236
10.3 跳跃	240
综合实例篇	243
本篇综述	243
学习计划	243
第11章 高级文字特效制作实例	245
11.1 唐诗宋词	245
11.2 铁甲战士	250
11.3 原始壁画	254
11.4 大地干裂	257
第12章 高级动画制作实例	261
12.1 国庆焰火	261
12.2 跳舞精灵	263
12.3 飞入银河	269
12.4 模拟空战	272

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>