第一图书网, tushu007.com

<<3D图形图像设计教程>>

图书基本信息

书名：<<3D图形图像设计教程>>

13位ISBN编号：9787505377097

10位ISBN编号：7505377094

出版时间：2002-7

出版时间：电子工业出版社

作者：吴起译

页数：359

字数：600000

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

<<3D图形图像设计教程>>

内容概要

随着计算机动画艺术爆炸性的发展，大量优秀的图形图像制作软件不断出现，这也要求用户不断地进行学习。
本教程由图形图像各个领域出色的艺术家和动画师共同撰写而成，提供了四十多个教程，覆盖了当今最受欢迎的3D和2D程序，包括：Illustrator、Photoshop、3D Studio Max、LightWave、Animation:Master、Cinema 4D XL、ElectricImage、form?、RayDream/Carrara、Poser、Canona、Bryce、trueSpace、Strata Studio Pro、Rhino和Maya。

不论读者使用的是哪一种软件，都可以在其中找到有用的新技巧添加到自己的3D工具箱中

作者简介

Shamms Mortier，他是一个成功的图形设计师和作家，居住在佛蒙特州。
他已经编写了一些成功的著作，包括《Creating 3D Comix》、《The Bryce 3D Handbook》、《The Poser 4 Handbook》等。
他也经常给杂志写文章，也在网上提供一些服务，包括图形资源的俱乐部等。
（http:

书籍目录

第一部分 二维图形 第1章 Photoshop图像组合 设计要求 制作文字元素 加工数字 灰度梯度和调节层 层模式 百分号 第2章 Photoshop像素 素材 构建块 阶段性成果 一些技巧 第3章 Photoshop在3D中的应用 像素商店 无所不能 实践 词汇表 第4章 在Adobe Illustrator中建立文字图案 背景 真正的文本 使用大写的字母 钱式图案第二部分 3D图形和动画 第5章 用Animation:Master进行昆虫触角的建模 概述 制作串状的触角 制作针头触角 制作高尔夫球杆状的触角 制作肘状的触角 制作线状和锯齿状的触角 制作羽毛状触角 第6章 用Animation:Master制做昆虫翅膀 概述 创建黄蜂的翅膀 创建蝴蝶翅膀 第7章 建立一个Poser/Bryce的场景 在Poser 4中 圆台 椅子 灯 走廊 最后的场景 第8章 在Poser中运用“ Conform To ”工具 首要任务 它在哪儿 着装身体的规则 得到古怪的图像 第9章 ArtBeats/Canoma与Bryce配合实现城市环境 第10章 Bryce配合Poser绘图 第11章 用Bryce 3D、Photoshop和Andromeda's Cutline Filter制作变化图像 第12章 应用Bryce的插件BSmooth 第13章 使用Canoma软件建立Gotham城3D模型 第14章 RayDream Studio教程：外星人1 第15章 用RayDream/Carrara或Poser制作老人像 第16章 Carrara教程：火箭喷射特效（FX） 第17章 在Cinema4D XL v6中制作跳跃动作 第18章 在C4# v6中利用解剖学制作飞行动作循环 第19章 3D MAX 3.0教程：达·芬奇的飞行器 第20章 在3D MAX 3.0中制作达·芬奇飞行器的飞行动画 第21章 用3D Studio Max创建小主持人第1部分：建模板 第22章 用3D Studio Max创建小主持人第2部分：建模型 第23章 用Max创建生物模型 第24章 ElectricImage的Use-As-Value选项 第25章 ElectricImage Tessellation:第1部分 第26章 ElectricImage Modeler Tessellation:第2部分 第27章 使用贴片工具完成form·Z建模 第28章 用form·Z制作风景 第29章 LightWave 3D程序纹理贴图 第30章 在LightWave 3D中使用Lofting描述建筑模型细节 第31章 用LightWave 6制作的烟火 第32章 用Maya制作小动画 第33章 Maya的着陆场 第34章 像素教程：用Pixels:3D制作头部 第35章 用Rhinoceros 3D创建Rotocruiser 1200 第36章 Rhinoceros 3D的放样体 第37章 用最少的时间做最多的Droide（Studio Pro 2.5） 第38章 用trueSpace建立逼真的海水 第39章 用Vic Disco学习trueSpace的视觉效果第三部分 其他有趣的主题 第40章 3D照明 第41章 在网上应用以脚本编写游戏的工具第四部分 其他 第42章 用3D Studio Max做恐怖造型 第43章 用3D Studio Max创建童话角色 第44章 Carrara的原型建模与布尔建模 第45章 用Carrara制作飞机动画 第46章 用3D Studio Max创建小主持人：第3部分 第47章 用Netscape创建一个DHTML动画附录A 本书的选配光盘附录B 各大公司的联系方式术语表

第一图书网, tushu007.com

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