

<<图解Cool 3D 2.0>>

图书基本信息

书名：<<图解Cool 3D 2.0>>

13位ISBN编号：9787301042687

10位ISBN编号：730104268X

出版时间：1999-08

出版时间：北京大学出版社

作者：张岱岚

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>

## <<图解Cool 3D 2.0>>

### 内容概要

本书是《流行软件看图学丛书》中一本，全书共分五章，第一章初步接触、了解COOL 3D的安装、启动等基本操作；第二章重点介绍了如何用 Ulead Cool 3D 2.0制作三维文字，用简单易懂的例子使读者了解文字的格式控制、材质的添加；第三章是削面的运用介绍，削面是2.0中的一大新特点，可对文字不同表面进行不同操作；第四章介绍动画制作，着重于动画中的关键帧设置方法，之后介绍了COOL 3D 2.0中的图形输入、输出问题；第五章以模板和外挂插件为主，详细介绍了2.0中的三个插件效果：扭转、爆炸和火焰。

本书由浅入深，循序渐进，主要以图解的形式加以实例讲解，通俗易懂，可供从事美工、广告、多媒体设计的人员及动画爱好者学习参考。

## <<图解Cool 3D 2.0>>

### 书籍目录

#### 第一章与COOL3D交朋友

##### 1.1初步认识COOL3D

##### 1.2UleadCool3D2.0的配置要求

##### 1.3UleadCool3D2.0的安装、删除和注册

##### 1.4 UleadCool3D2.0的启动

#### 第二章最初境界 制作三维文字

##### 2.1 COOL3D2.0的工作界面

###### 2.1.1菜单栏区

###### 2.1.2工具栏区

###### 2.1.3操作区

###### 2.1.4材质选择区

##### 2.2文本的输入与控制文本格式

###### 2.2.1文本的输入

###### 2.2.2

##### 2.2.3文本的剪切、复制、粘贴和删除

###### 2.2.3.1文本的格式控制

##### 2.3增添色彩和图案

###### 2.3.1添加背景颜色和图案

###### 2.3.2给文字添加颜色

###### 2.3.3灯光的摆放和选择

###### 2.3.4给文字添加图案

#### 第三章中级境界 剖面的运用

##### 3.1剖面的基本应用

###### 3.1.1剖面的属性

###### 3.1.2剖面属性的作用

###### 3.1.3树板的运用

##### 3.2给剖面添加色彩、图案

##### 3.3文件的操作和管理

#### 第四章高级境界 三维动画制作

##### 4.1Cool3D中的关键帧技术

###### 4.1.1动画工具栏

###### 4.1.2关键帧的设置

###### 4.1.3摄像机变化的动画

##### 4.2制作各式动画

###### 4.2.1颜色与灯光动画

###### 4.2.2文字图案和剖面变化的动画

###### 4.2.3材质中的画廊

### 目录

#### 第一章与Cool3D交朋友

##### 1.1初步认识Cool3D

##### 1.2UleadCool3D2.0的配置要求

##### 1.3UleadCool3D2.0的安装、删除和注册

##### 1.4UleadCool3D2.0的启动

#### 第二章最初最初境界 制作三维文字

##### 2.1Cool3D2.0的工作界面

## <<图解Cool 3D 2.0>>

- 2.1.1 菜单栏区
- 2.1.2 工具栏区
- 2.1.3 操作区
- 2.1.4 材质选择区
- 2.2 文本的输入与控制文本格式
- 2.2.1 且文本的输入
- 2.2.2 文本的剪切、复制、粘贴和删除
- 2.2.3 文本的格式控制
- 2.3 增添色彩和图案
- 2.3.1 添加背景颜色和图案
- 2.3.2 给文字添加颜色
- 2.3.3 灯光的摆放和选择
- 2.3.4 给文字添加图案
- 第三章 中级境界 剖面的运用
- 3.1 剖面的基本应用
- 3.1.1 剖面的属性
- 3.1.2 剖面属性的作用
- 3.1.3 树板的运用
- 3.2 给剖面添加色彩、图案
- 3.3 文件的操作和管理
- 第四章 高级境界 三维动画制作
- 4.1 Cool3D中的关键帧技术
- 4.1.1 动画工具栏
- 4.1.2 关键帧的设置
- 4.1.3 摄像机变化的动画
- 4.2 制作各式动画
- 4.2.1 颜色与灯光动画
- 4.2.2 文字图案和剖面变化的动画
- 4.2.3 材质中的画廊
- 4.3 图像的输入、显示和输出
- 4.3.1 图像的输入
- 4.3.2 图像的显示
- 4.3.3 图像的输出
- 第五章 最高境界 插件和模板
- 5.1 Ulead Cool3D 2.0的外挂插件
- 5.1.1 扭转效果
- 5.1.2 爆炸效果
- 5.1.3 火焰效果
- 5.2 COOL3D的模板
- 5.2.1 Object模板
- 5.2.2 Composition模板
- 5.3 剪贴板的巧妙运用
- 5.4 帮助与帮助信息

<<图解Cool 3D 2.0>>

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>