

<<Bryce 3D实用指南>>

图书基本信息

书名：<<Bryce 3D实用指南>>

13位ISBN编号：9787505353459

10位ISBN编号：7505353454

出版时间：1999-06

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)R.Shamms Mortier

译者：曹康/等

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>

<<Bryce 3D实用指南>>

内容概要

本书全面、深入地介绍了MetaCreations公司最近推出的最新动画制作软件Bryce 3D。

全书共14章，分为三大部分。

第一部分为第1章～6章，重点介绍Bryce 3D的基本知识，包括菜单项和工具图标的用法；个人化工作环境的设置；各种3D模型的构造和处理方法；地形模型；材质；相机和灯光以及大气效果等。

第二部分为第7章～10章，着重介绍Bryce 3D的动画控制功能，包括基础知识；土、水、气和火的处理；如何对单个、组合和布尔对象作动画处理以及如何精通高级运动库等。

第三部分为第11章～14章，详细介绍Bryce 3D的新用法，包括材质的巧妙使用；高级的动画技术；资深用户的高级技巧和建议；选配CD-ROM上的专门项目等。

本书内容新颖实用，分析全面，适用于各个层次的Bryce 3D用户。

书中每一部分都含有可以帮助用户优化Bryce 3D工作的有用的新内容，不管用户对前些版本的Bryce软件的熟练程度如何或经验有多丰富，都一定会加深并拓宽自己的知识和创造性经验。

本书有一张选配CD - ROM上面包括很多内容，用户可以对它们进行研究和定制，还可以将它们用作自己的Bryce 3D作品的一部分。

<<Bryce 3D实用指南>>

作者简介

R.Shamms Mortier已经为国内和国际上很多知名的出版物写了600多篇计算机图形和动画方面的文章，并且他还写了八本关于这些专题方面的书。

他在《TV Technology》杂志上的双周刊专栏中，不仅高瞻远瞩地提出了计算机动画产业的最新潮流和发展趋势，而且还就计算机图形和动画的最新技术进行了深入精微的阐述。

他拥有教育学硕士学位和交叉学科研究博士学位。

他的计算机图形和动画工作室Eyeful Tower Communications位于Vermunt的Bristol，竭诚在为地区和国际上的众多客户服务。

<<Bryce 3D实用指南>>

书籍目录

一部分 掌握Bryce 3D基本知识

第1章 准备好Bryce 3D世界

- 1.1 分形几何简介
- 1.2 开始之前
- 1.3 Document Setup (文档设置) 屏幕
- 1.4 Document Resolution/Aspect Ratio与Render Resolution
- 1.5 Edit/Preferences (编辑/优先选项)
- 1.6 左侧工具条
- 1.7 顶部工具条
- 1.8 右侧工具条
- 1.9 Time功能板和Selection功能板
- 1.10 可用于优化用户作品的重要菜单选项
- 1.11 小结

第2章 3D模型

- 2.1 演员
- 2.2 体素造型元素
- 2.3 变换工具
- 2.4 初级的体素项目
- 2.5 输入进来的造型元素
- 2.6 多重复制阵列造型
- 2.7 对象替换造型
- 2.8 布尔造型
- 2.9 酒杯
- 2.10 小结

第3章 地形

- 3.1 引言
- 3.2 Ground Plane (地平面)
- 3.3 Stone (石头)
- 3.4 Terrain (地形) 和Symmetrical Lattice (对称点阵) 对象
- 3.5 精通Terrain Editor (地形编辑器)
- 3.6 小结

第4章 材质

- 4.1 物体的灵魂
- 4.2 在Bryce 3D中添加纹理
- 4.3 看看周围的世界
- 4.4 本章是如何组织的
- 4.5 Materials Presets (材质预置)
- 4.6 Volume材质
- 4.7 增加/删除和输入/输出材质
- 4.8 Materials Lab (材质库)
- 4.9 Color、Value和Optics控件
- 4.10 AB和ABC通道混合
- 4.11 四个CAB (Color , Alpha , Bump) 通道
- 4.12 Volume材质
- 4.13 Deep Texture Editor

<<Bryce 3D实用指南>>

4 . 14 Picture Editor (图片编辑器)

4 . 15 补充专题

4 . 16 小结

第5章 相机和灯光

5 . 1 相机

5 . 2 第一步

5 . 3 相机属性列表

5 . 4 相机天空拍摄

5 . 5 用Camera创建纹理

5 . 6 全景的深景图

5 . 7 增加3D深度

5 . 8 让灯光存在

5 . 9 Bryce 3D照明技术师

5 . 10 照明的类型及其用法

5 . 11 编辑灯光

5 . 12 体积灯光 (Volume Light)

5 . 13 改变灯光属性

5 . 14 辐射灯光f/x样本

5 . 15 灯光方面的补充专题

5 . 16 小结

第6章 大气效果

6 . 1 总体的真实性

6 . 2 Sky & Fog工具条

6 . 3 编辑Sky & Fog

6 . 4 创建天空类型

6 . 5 更好一些的月亮和星星

6 . 6 利用天空平面

6 . 7 朦胧的山

6 . 8 天空旋转

6 . 9 涡流面

6 . 10 彩虹

6 . 11 前景平面

6 . 12 小结

第二部分 三维动画处理

第7章 Bryce 3D动画基础

7 . 1 Animation Controls (动画控件) 功能板

7 . 2 Animation Setup (动画设置) 对话框

7 . 3 Path (路径)

7 . 4 Link (连接)

7 . 5 Target (目标)

7 . 6 对Camera作动画处理

7 . 7 小结

第8章 土、气、水和火

8 . 1 Earth (土) f/x

8 . 2 Air (气) f/x

8 . 3 Water (水) f/x

8 . 4 Fire (火) f/x

<<Bryce 3D实用指南>>

8.5 小结

第9章 对象动画

9.1 单个对象动画

9.2 复合对象动画

9.3 布尔对象动画

9.4 小结

第10章 精通高级运动库

10.1 精通界面

10.2 建议用户进行探索的项目

10.3 小结

第三部分 高级专题

第11章 材质的巧妙使用

11.1 个性化的形成

11.2 创建定制材质

11.3 有意的错误

11.4 小结

第12章 高级的动画技术

12.1 对附件作动画处理

12.2 精通动画连接

12.3 体素结构

12.4 输入的模型

12.5 聚结对象

12.6 连接起来的材质壳

12.7 空对象

12.8 小结

第13章 提示、技巧和资深用户

13.1 优化Bryce 3D作品的提示和技巧

13.2 向资深用户学习

13.3 小结

第14章 特殊项目

14.1 Anthroz

14.2 Astrdz

14.3 Drive

14.4 Freddy

14.5 Logoz

14.6 Rktway

14.7 Spcwrp

14.8 Tannez项目

14.9 Volco项目

14.10 Zland项目

14.11 小结

附录A 本书选配CD-ROM中的内容

附录B Web输出

附录C 其它有用的应用程序

附录D 其它MetaCreations应用程序

附录E 3D文件格式转换器

附录F 后期制作实用程序

<<Bryce 3D实用指南>>

附录G CD-ROM素材库

附录H 资深用户小传

附录I Bryce的更新与升级问题

<<Bryce 3D实用指南>>

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>