

图书基本信息

书名：<<Adobe创意大学三维纹理设计标准教材>>

13位ISBN编号：9787514204063

10位ISBN编号：7514204067

出版时间：2012-3

出版时间：印刷工业出版社

作者：王一夫，孙宏 编著

页数：219

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

王一夫、孙宏编写的《Adobe创意大学三维纹理设计标准教材》以Adobe Photoshop CS5为主，辅以主流的三维软件，通过实例重点讲述了三维纹理绘制中漫反射通道、凹凸通道、法线贴图、高光贴图等的制作方法。

《Adobe创意大学三维纹理设计标准教材》为您带来了有别于传统的纹理绘制的一个新的流程解决方案：从概念到具体制作步骤，通过精心安排的范例，指导读者在数字环境中将自然界的纹理和材质逼真再现，从而培养出具备这种全新流程和概念的纹理设计师。

《Adobe创意大学三维纹理设计标准教材》为“Adobe创意大学动漫职业技能认证”考试的指定用书，不仅适合高等院校动画设计相关专业的学生使用，也适合希望进入动画相关领域的自学者用作参考资料。

书籍目录

第1章 材质、纹理和素材

1.1 基本概念

1.1.1 材质

1.1.2 纹理

1.1.3 学习纹理绘制的两个重要因素

1.2 纹理素材库的搜集与创建

1.2.1 互联网

1.2.2 书籍杂志

1.2.3 自行拍摄采集

1.2.4 程序纹理生成软件

1.3 本章小结

.....

第2章 色彩原理

第3章 三维纹理的概念

第4章 3D海报效果图的制作

第5章 Photoshop CS5三维物体应用方法

第6章 3D深度图剖析——宇宙星空中美丽的地球

第7章 硬表面纹理绘制——绘制R-TYPE4挖掘机模型

第8章 利用真实人物角色绘制纹理贴图

第9章 次世代游戏贴图的制作

第10章 次时代建筑的纹理绘制

第11章 Photoshop CS5的多通道合成

第12章 修复渲染图像

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>