

《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

出版社：电子工业出版社

作者：(美)R.Shamms Mortier

页数：324

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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.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。

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
- 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
- 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

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

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:www.tushu111.com