

<<3ds max 游戏人间>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 游戏人间>>

13位ISBN编号：9787030135209

10位ISBN编号：7030135202

出版时间：2004-6-1

出版时间：北京科海电子出版社,科学出版社

作者：王祖强

页数：284

字数：444000

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>

<<3ds max 游戏人间>>

内容概要

作者在游戏业界摸爬滚打6年时间，本书是他实际制作游戏经验的整合与提炼的精华。

本书完全从实用出发，以一个游戏角色的制作过程贯穿全书，其中穿插WAHHAHA小土人串场说明小技巧，详细讲解构建角色模型，设置角色材质，骨骼及肌肉引力设置、动作产生、布的动态设置以及灯光镜头渲染。

书中强调了游戏制作的特色与动画制作之间的差异，读者只要依照本书章节中的步骤学习，就可以在较短时间掌握如何创造出出色的游戏角色。

本书适合有一定3ds max基础的人员，对于想要进入游戏业界的朋友或是正在从事游戏的美术人员，都非常有帮助。

<<3ds max 游戏人间>>

书籍目录

第一篇 角色模型篇第1章 制作角色模型前的基本练习第2章 人物角色身体的制作第3章 人物角色头部的制作第4章 人物角色衣物的制作第二篇 角色材质篇第5章 利用ID设置不同的材质第6章 模型贴图坐标的设置第7章 无缝贴图制作设置第8章 卡通材质的设置第三篇 骨骼及肌肉引力设置篇第9章 BIPED骨骼设置第10章 Bones的应用第11章 Physique肌肉引力设置第四篇 角色动作篇第12章 辫子动作设置第13章 角色动作设置第14章 布的动作设置第五篇 灯光镜头渲染篇第15章 灯光镜头设置第16章 以背渲染设置第17章 封面制作

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>