第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 7卡通角色精彩案>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7卡通角色精彩案例>>

13位ISBN编号：9787030149343

10位ISBN编号：7030149343

出版时间：2005-4-1

出版时间：科学出版社

作者：李子婷,刘旭

页数：357

字数：553000

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 7卡通角色精彩案>>

内容概要

本书由资深的游戏角色设计师精心编写，凭着在游戏行业积累的经验，将复杂的角色制作过程简单化，使读者轻松掌握卡通角色的制作方法、过程以及技巧。

全书共8章，第1章围绕卡通角色设置主题来介绍3ds max基础知识，其余章节每章都是讲述一个单独的游戏角色设计实例，由浅入深地讲解建模、材质、灯光摄影、骨骼绑定及动画制作过程；第2章和第3章对3ds max初级用户，采用最为简单的建模方法，带读者快速制作“跳棋玩偶”和“机器人”；第4章第第5章采用多边形建模方法，制作了卡通角色“飞虫兽”和“笨笨熊”，并使用Bone创建骨骼，使用IK建立链接制作动画；第6章第第7章制作了两个较为复杂的角色“外星人”和“卡通鸡”，并使用Character studio制作角色的动画；第8章则讲述了卡通场景的制作。

本书适合想熟练掌握3ds max，喜爱止通角色尤其想从事游戏角色创作的初中级读者，也可作为相关专业院校的教材或参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 7卡通角色精彩案>>

书籍目录

第1章 基础知识 1.1 3ds max 7的安装 1.2 3ds max 7的界面 1.3 3ds max 7的建模 1.4 动画的基本概念 1.5 基本操作 1.6 卡通角色的制作流程 1.7 小结第2章 跳棋玩偶 2.1 建模 2.2 摄像机与灯光 2.3 材质 2.4 动画 2.5 渲染输出 2.6 小结第3章 机器人 3.1 模型与材质 3.2 如何用PS画脸部贴图 3.3 导入摄像机与灯光 3.4 身体各部位的链接 3.5 导入Plasma 软件渲染Flash格式文件 3.6 小结第4章 飞虫兽 4.1 建模 4.2 灯光与材质 4.3 添加Bone骨骼 4.4 用Skin命令设置皮肤 4.5 飞行动画 4.6 小结第5章 笨笨鼠 5.1 角色建模 5.2 材质 5.3 建立Bone骨骼 5.4 用Skin命令指定皮肤 5.5 设置IK运算器 5.6 动画 5.7 小结第6章 外星人 6.1 建模 6.2 材质 6.3 用Morpher做面部表情动画 6.4 用数值调节杆Slider控制表情 6.5 创建Character studio 的Biped 骨骼 6.6 用Physique设置蒙皮 6.7 为眼球指定Look Atconstraint观看器 6.8 生成Character studio走路动画 6.9 小结第7章 卡通鸡 7.1 鸡模型的制作 7.2 鸡模型的贴图 7.3 卡通鸡动画 7.4 小结第8章 卡通场景的制作 8.1 场景模型的制作 8.2 添加摄像机及灯光 8.3 场景中的贴图 8.4 卡通角色与场景的合成 8.5 调整卡通角色动画 8.6 场景中的特效 8.7 小结

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max 7卡通角色精彩案>>

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