

<<3ds max角色巨典（下）>>

图书基本信息

书名：<<3ds max角色巨典（下）>>

13位ISBN编号：9787801723406

10位ISBN编号：7801723406

出版时间：2005-1-1

出版时间：北京科海电子出版社

作者：刘寒

页数：254

字数：412000

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角色巨典（下）>>

内容概要

《3ds max角色巨典》是由王琦电脑动画工作室推出的3ds max高级应用教材，完全采用实例学习，针对角色动画的专业制作，设计了符从实际工作的详细范例。

全书分上下册出版，本书为下册部分，通过7个完整实例全面讲解了角色精细建模、角色动画、高级手绘贴图和毛发等特殊效果的制作。

每个实例都有很强的针对性，在掌握后可以直接用于专业动画制作领域。

配套光盘不仅提供了全部的场景和贴图文件，还提供了4个多小时的视频教学录像，极大降低了学习难度。

本套教材非常适合广大三维动画从业人员进行独立动画片、高级影视角色动画、游戏开发等制作使用。

<<3ds max角色巨典(下)>>

书籍目录

视频教学索引光盘使用说明第1章 角色设计概论 1.1 角色设计的概念 1.2 角色设计的流程 1.2.1 角色资料的收集 1.2.2 角色资料的分析 1.2.3 确定创作主题 1.3 角色的图形设定 1.3.1 绘制角色的图形设定第2章 黑犀牛精细建模 2.1 黑犀牛的整体结构分析 2.2 黑犀牛头部建模 2.2.1 黑犀牛头部体块构建 2.2.2 黑犀牛头部体块划分 2.2.3 黑犀牛眼部细化 2.2.4 黑犀牛鼻部细化 2.2.5 黑犀牛嘴部细化 2.2.6 黑犀牛有的制作 2.2.7 黑犀牛耳部的制作 2.3 黑犀牛身体建模 2.3.1 黑犀牛身体特征及制作思路 2.3.2 黑犀牛身体大体块的构架 2.3.3 黑犀牛四肢体块的构架 2.3.4 黑犀牛皮肤褶皱的刻画 2.3.5 黑犀牛隐现肋骨的刻画 2.4 黑犀牛腿部建模 2.5 黑犀牛模型的拼接以及细化 2.5.1 黑犀牛模型的拼接 2.5.2 黑犀牛脖子细节刻画 2.5.3 黑犀牛的脚跟刻画 2.5.4 黑犀牛的膝盖刻画 2.5.5 黑犀牛的的眼睛刻画第3章 猎豹的毛发制作 3.1 Shag: Fur毛发初步 3.2 Shag: Fur毛发深入 3.3 猎豹的头部制作 3.3.1 猎豹贴图的绘制 3.3.2 猎豹眼睛的制作 3.3.3 猎豹毛发的制作 3.3.4 猎豹耳部毛发的制作第4章 骆驼行走动画 4.1 设置骆驼的骨骼 4.2 骆驼的蒙皮设置 4.3 骆驼行走动画设置 4.3.1 骆驼的行走 4.3.2 其他物件动画设置第5章 拳王泰森——人物动画场影全制作 5.1 剧情创作 5.2 资料收集 5.3 模型制作 5.4 贴图的绘制以有特效 5.5 场景合成以及氛围控制 5.6 视频教学部分 5.6.1 场景的制作 5.6.2 人物骨骼对位 5.6.3 人物蒙皮 5.6.4 人物动作测试 5.6.5 基本姿势调整 5.6.6 击打动作调节 5.6.7 连击动作讲解第6章 奔马——CAT四足动物动作调节 6.1 CAT简单下肢骨骼构建 6.2 CAT全身骨骼的搭建 6.3 CAT基本动作设置 6.4 CAT路径动画设置 6.5 CAT地形动画设置 6.6 CAT动作事成制作 6.7 马模型与骨骼匹配 6.8 使用Skin工具完成蒙皮动画第7章 深海鲨鱼——高级手绘贴图 7.1 鲨鱼模型的讲解 7.2 鲨鱼模型的坐标拆分 7.3 使用Deep UV坐标拆分 7.4 使用Deep Paint标记贴图 7.5 使用Photoshop绘制贴图 7.6 鲨鱼的最终完成第8章 石虎——Quick Dirty、Dark Tree古旧材质 8.1 石虎模型的讲解 8.2 Quick Dirty插件的使用方法 8.3 Dark Tree插件的使用方法 8.4 最后的材质效果 8.5 自学制作龙头材质第9章 丛中精灵 9.1 松鼠模型的建立过程 9.2 松鼠模型的逐步完成 9.3 松鼠模型UV拆分以及贴图绘制 9.4 前景和背景 9.5 松鼠的动画过程

<<3ds max角色巨典（下）>>

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>