

<<3ds max7 Wow Book:游戏>>

图书基本信息

书名：<<3ds max7 Wow Book:游戏动画制作篇(附光盘) (平装)>>

13位ISBN编号：9787508338507

10位ISBN编号：7508338502

出版时间：2005-10

出版时间：中国电力出版社

作者：余雷

页数：271

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

本书是由奥斯卡动画奖评委Becky女士指导策划的《3ds max 7 Wow! Book》系列丛书，并由国内知名3ds max游戏制作专家倾力编著的主要讲解3ds max 7 网络游戏制作的权威著作。

全书通过当前最新的3ds max 7 版本全面、系统地为读者讲解了从角色设计、角色建模、绘制角色贴图、场景制作到最后的角色动画设定以及输出到游戏的全部制作过程。

通过作者亲历设计制作的商业案例和经典艺术3D作品，系统、全面地讲授了3ds max7 在图形图像领域的应用。

本书的内容实用，技术权威。

更为当前3ds max应用领域的一大热点，实属广大想进入max游戏制作行业读者的必备图书，同时，也对于当前整个max 游戏制作行业的相关人士有着很大的参考价值。

本书适合大中专艺术专业的在校学生和3ds max7爱好者阅读，也可作为游戏制作培训班的教材，同时也是电脑艺术做作业人员进修自学的必备图书。

书籍目录

第1章 角色设计技法 1.1 角色设计分析 1.1.1 游戏类型 1.1.2 角色比例 1.2 工作流程
1.3 角色设计技法 1.3.1 游戏中的正派形象 1.3.2 反派角色设计 1.4 设计并绘制自己的角色 1.5 本章小结 第2章 创建角色模型 2.1 模型分析 2.2 创建模型 2.2.1 建模准备
2.2.2 胸腹部建模 2.2.3 下肢 2.2.4 手臂 2.2.5 头部 2.3 刻画细部 2.4 本章小结 第3章 编辑UV坐标 3.1 贴图分析 3.2 贴图步骤详解 3.2.1 腿部贴图 3.2.2 头部贴图
3.2.3 身体贴图 3.2.4 设置材质ID 3.2.5 调整坐标 3.3 本章小结 第4章 人物贴图绘制
4.1 用Photoshop绘制贴图 4.2 细节设定 4.3 分离模型 4.4 本章小结 第5章 创建角色动画
5.1 动画分析 5.2 制作动画 5.3 本章小结 第6章 场景建模 6.1 模型分析 6.2 场景模型制作
6.3 制作场景贴图 6.4 UV贴图 6.5 本章小结 第7章 透明贴图的制作 7.1 透明贴图分析
7.2 透明贴图的制作 7.3 本章小结 第8章 网络游戏常见问题 第9章 游戏制作整体流程 附录 3ds
max快捷键大全

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>