

<<3ds max5三维造型>>

图书基本信息

书名：<<3ds max5三维造型>>

13位ISBN编号：9787801445407

10位ISBN编号：7801445406

出版时间：2003-5

出版时间：中国宇航出版社

作者：晓欧，程大鹏编著

页数：355

字数：527000

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 max5三维造型>>

内容概要

本书是中央美术学院城市设计学院电脑动画系列教材之一。

作者长期从事一线教学和培训工作，积累了较为丰富的三维制作和教学经验。

本书以古代战场正、反两方面将领和士兵、战马、武器、配景等为题材，从教学与自学的目的出发，以讲练结合的方式，详细介绍了3ds max角色动画造型设计的方法和技巧。

全书由12课和8个附录构成。

第1课是角色的设定，包括角色动画概论，写实风格、写意象征风格、拟人化风格特征等。

第2课是建立场景，包括地面建模、建立灯光、确定材质结构、制作无缝贴图、细分材质等。

第3课是骑兵角色的建模，讲解如何利用Head Designer制作头部，盔甲、围巾、胳膊、腿、靴子及其护具等各部分模型。

第4、5课是骑兵角色的材质，主要介绍为头盔等部分模型赋予材质并用FinalReader进行渲染。

第6课是头部模型绘制贴图，包括在Deep Paint3D中绘制贴图和在max中调整材质。

第7课是制作步兵角色，讲解如何利用Face Gen Modeller建立头部模型、在max中进行修改和调整材质。

第8、9课都是制作反派首领角色模型，包括五官、躯体、服饰等部位的细部建模。

第10课是反派首色首领的材质设定，包括面部、头发、披肩等。

第11课是反派士兵和马匹的制作。

第12课是简单网格模型的制作。

8个附录内容包括：人头模型插件Head Designer、躯体生成插件Creature Creator、模型仿旧插件QuickDirt、模型平面展开插件Texporter、模拟头发和毛发插件Shag:Fur和Shag:Hair、服装模型插件Stitch、布料仿真插件ClothReyes和SimCloth。

读者对象：高等美术院校电脑动画专业广大师生；三维动画设计、影视广告设计、多媒体设计的广大从业人员；社会相关领域三维动画班。

光盘内容：书中涉及到的素材、模型源文件。

<<3ds max5三维造型>>

作者简介

晓欧，中央美术学院副教授，城市设计学院动画系主任，国家高级动画导演，著名动画专家。他的动画作品曾多次参加国内外动画大赛，与我国的电影金鸡奖、政府奖、影视动画大赛、影视动画展播等各类奖项都有过亲密的接触。

编导、创作、设计过近百部（集）影视动画作品，以气势雄

书籍目录

第一课 角色的设定 1.1 角色动画概论 1.2 角色动画的重要性 1.3 角色的设定 1.3.1 写实风格 1.3.2 写意象征风格 1.3.3 拟人化风格 1.4 课后练习 1.4.1 练习重点 1.4.2 参考 1.4.3 制作步骤

第二课 建立场景 2.1 地面的建模 2.2 建立灯光 2.3 确定材质结构 2.4 制作无缝贴图 2.5 赋予贴图 2.6 细分材质 2.7 设置贴图坐标 2.8 课后练习 2.8.1 练习重点 2.8.2 参考 2.8.3 制作步骤

第三课 骑兵角色的建模 3.1 利用Head Designer制作头部 3.2 制作头盔以及围巾 3.3 制作盔甲及其部件 3.4 制作胳膊、腿、靴子及其护具 3.5 匹配各部分模型 3.6 课后练习 3.6.1 练习重点 3.6.2 参考 3.6.3 制作步骤

第四课 骑兵角色的材质1 4.1 为头盔模型赋予材质(1) 4.2 为头盔模型赋予材质(2) 4.3 为头盔模型赋予材质(3) 4.4 课后练习 4.4.1 练习重点 4.4.2 参考 4.4.3 制作步骤

第五课 骑兵角色的材质2 5.1 为其他盔甲模型赋予材质 5.1.1 肩部盔甲 5.1.2 胸部盔甲 5.2 为靴子赋予材质 5.3 为衣料赋予材质 5.4 利用FinalReader渲染 5.5 课后练习 5.5.1 练习重点 5.5.2 参考

第六课 为头部模型绘制贴图 6.1 在Deep Paint 3D中绘制贴图 6.1.1 面部贴图的绘制 6.1.2 制作眼球 6.2 在max中调整材质 6.3 课后练习 6.3.1 练习重点 6.3.2 参考 6.3.3 制作步骤

第七课 制作步兵角色 7.1 利用FaceGen Modeller建立头部模型 7.2 在max中进行修改 7.3 调整面部材质 7.4 调整头盔材质 7.5 课后练习 7.5.1 练习重点 7.5.2 参考 7.5.3 制作步骤

第八课 反派首领角色的建模1 8.1 建立头部模型 8.1.1 建立简单的大型 8.1.2 确定眼部、嘴部和耳部的位置 8.1.3 在布线的过程中调整头部结构 8.1.4 初步刻画面部细节 8.1.5 深度刻画五官细节 8.2 课后练习 8.2.1 练习重点 8.2.2 参考 8.2.3 制作步骤

第九课 反派道领角色的建模2 9.1 身体模型的建立 9.2 服饰的制作 9.2.1 绘制二维裁剪图 9.2.2 裁剪服装 9.2.3 计算缝合 9.2.4 制作披肩、腰带和护腕 9.3 课后练习 9.3.1 练习重点 9.3.2 参考 9.3.3 制作步骤

第十课 反派首领角色的材质 10.1 面部贴图的绘制 10.2 利用ShagHair制作头发 10.3 制作披肩的毛发效果 10.3.1 制作Shag:Fur制作披肩的毛皮效果 10.3.2 利用SimCloth来计算毛发的自然下垂 10.4 课后练习 10.4.1 练习重点 10.4.2 参考 10.4.3 制作步骤

第十一课 反派士兵和马匹的制作 11.1 反派士兵的制作 11.1.1 反派士兵的建模 11.1.2 反派士兵的材质 11.2 马匹的制作 11.3 课后练习 11.3.1 练习重点 11.3.2 参考 11.3.3 制作步骤

第十二课 简单网格模型的制作 12.1 建模 12.2 贴图 12.3 课后练习 12.3.1 练习重点 12.3.2 参考 12.3.3 制作步骤

附录 插件参考指南 附录A 人头模型插件Head Designer 附录B 躯体生成插件Creature Creator 附录C 模型仿旧插件QuickDirt 附录D 模型平面展开插件Texporter 附录E 模拟头发和毛发插件Shag:Fur和Shag:Hair 附录F 服装模型插件Stitch 附录G 布料仿真插件ClothReyes 附录H 布料仿真插件SimCloth

<<3ds max5三维造型>>

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>