

<<3ds Max骨骼和角色动画应用>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max骨骼和角色动画应用技法全攻略>>

13位ISBN编号：9787802483149

10位ISBN编号：780248314X

出版时间：2009-2

出版时间：北京希望电子出版社

作者：王瑶

页数：171

字数：286000

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骨骼和角色动画应用>>

内容概要

3D游戏狂想世界》丛书全面介绍了游戏模型的创建、纹理的绘制和角色动画设置这个完整流程的应用技法，该丛书包括《3ds Max低精度多边形建模应用技法全攻略》、《3ds Max & Photoshop角色纹理绘制应用技法全攻略》和《3ds Max骨骼和角色动画应用技法全攻略》三册。

《3ds Max骨骼和角色动画应用技法全攻略》中的实例，由游戏公司的一线高级动画师从游戏动画岗位技能的角色，详细介绍了角色骨骼装配及动画设置的流程与方法。

包括必备的操作指令及角色运动的一般性规律，实用价值极高，为读者展示了从骨骼创建到最终运动的全部细节，适应工作岗位中的真实需求，帮助读者快速达到入职标准。

书中详细介绍了CS骨骼的创建、定位与蒙皮，以及游戏中常用待机动作、攻击动作、防守动作以及战斗场景的设定方法，所有内容都配有全程语音讲解的高清视频教程，时间长达11个小时。

读者可以更方便、直观地学习动画设定的流程与实用技巧。

本套丛书可以帮助需要学习3ds Max游戏制作的读者，完全掌握三维游戏制作的流程与技术；可以指导有游戏制作基础的读者，进一步提高自己的专业化技能；为准备进入游戏制作行业的读者，提供详细真实的入职指导；为培训机构、大中院校任职教师提供大量的例题，使其轻松教学！

<<3ds Max骨骼和角色动画应用>>

书籍目录

Chapter01 C S骨骼简介 Section 01 如何制作两足动物手指的骨骼 Section 02 如何设置两足动物骨骼的体型Chapter02 创建Biped骨骼对象 Section 01 模型处理的流程 Section 02 如何为模型创建骨骼对象 Section 03 如何创建模型的Biped骨骼 Section 04 如何使用镜像复制命令制作腿部骨骼Chapter03 为骨骼对象蒙皮 Section 01 骨骼对位蒙皮的制作过程 Section 02 蒙皮测试的操作流程 Section 03 如何为模型对象添加蒙皮修改器 Section 04 如何分配对象腿部骨骼的权重Chapter04 角色的基本动作动画 Section 01 如何制作游戏角色的行走动画 Section 02 角色跑步动画的制作流程 Section 03 角色死亡动画的制作流程 Section 04 如何利用FFD修正角色蒙皮效果 Section 05 如何复制和粘贴骨骼姿态 Section 06 如何使用FFD修改器修正蒙皮Chapter05 游戏常用姿态及操作性动作 Section 01 如何制作游戏角色的普通待机动作 Section 02 如何制作游戏角色的战斗待机动作 Section 03 如何制作游戏角色推箱子的动画 Section 04 如何制作游戏角色推箱子的细节 Section 05 如何制作游戏角色的攀爬动画 Section 06 如何利用轨迹曲线修改手臂运动 Section 07 如何修改腿部骨骼的旋转轴心Chapter06 游戏常用攻击性动作 Section 01 如何制作游戏角色的普通攻击动作 Section 02 如何制作女战士的拳击动作 Section 03 如何制作女战士的踢腿动画 Section 04 如何调整角色踢腿的细节 Section 05 如何制作角色的射箭动画 Section 06 如何制作弓箭的动画过程 Section 07 如何使用位置约束命令将箭绑定到手指上Chapter07 游戏常用防守动画 Section 01 如何制作游戏角色的防守动画 Section 02 如何制作女战士的跳跃防守动画 Section 03 如何制作游戏角色向前翻滚的动画 Section 04 如何水平移动Biped骨骼Chapter08 游戏动画格斗之对峙篇Chapter09 游戏动画格斗之进攻篇Chapter10 游戏动画格斗之防守篇Chapter11 游戏动画格斗之反击篇

<<3ds Max骨骼和角色动画应用>>

编辑推荐

《3ds Max骨骼和角色动画应用技法全攻略》适合的读者：需要3D游戏建模岗位职业化训练的你，全面掌握游戏建模技术；3D游戏和动漫专业即将毕业的你，求职路上助你脱颖而出；在培训机构、大中专院校授业解惑的你，专业范例轻松教学。

4DVD超大容量专家级视频教程：专家详解，一线制作专家录制696分钟视频教程；精彩制作，36个游戏多边形建模的专业范例；超值赠送，经典范例所需的文件和素材。

<<3ds Max骨骼和角色动画应用>>

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>