

<<3ds max 插件风暴II新火星人>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 插件风暴II新火星人>>

13位ISBN编号：9787900077653

10位ISBN编号：7900077650

出版时间：2002-2

出版时间：大恒电子出版社

作者：王琦电脑动画工作室

页数：480

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 插件风暴II新火星人>>

内容概要

本教材提供了20多个实例全面学习它制作技术，并且对所有的参数都进行了详细的解释说明，其它还有角色动画制作必不可少的衣服、毛发、肌肉等插件解决方案等内容。

<<3ds max 插件风暴II新火星人>>

书籍目录

第1章 3ds max插件概论

- 1.1 操作性能
- 1.2 建模
- 1.3 一次成型
- 1.4 景观
- 1.5 材质
- 1.6 动画
 - 1.6.1 基本动画
 - 1.6.2 角色动画
 - 1.6.3 动力学动画
 - 1.6.4 粒子动画
- 1.7 特效
- 1.8 渲染

第2章 Character Studio角色动画多媒体教学

- 2.1 原理
- 2.2 骨骼
- 2.3 皮肤
 - 2.3.1 骨骼皮肤对位
 - 2.3.2 蒙皮设置
- 2.4 动画
 - 2.4.1 自由骨骼动画
 - 2.4.2 步迹动画
 - 2.4.3 物体交互动画
 - 2.4.4 运动流程编辑
 - 2.4.5 运动捕捉应用
 - 2.4.6 群集动画应用

第3章 Character Studio循序渐近教程

- 3.1 Biped and Physique (步迹和蒙皮)
 - 3.1.1 创建两足动物骨骼
 - 3.1.2 修改两只动物骨骼结构
 - 3.1.3 Physique皮肤蒙皮
 - 3.1.4 合并克隆角色
- 3.2 Physique (蒙皮)
 - 3.2.1 对齐骨骼到模型
 - 3.2.2 为骨骼蒙皮
 - 3.2.3 调节封套和权重
 - 3.2.4 调节肩部和骨盆问题
 - 3.2.5 调节肌肉隆起
 - 3.2.6 放缩角色模型比例
 - 3.2.7 连接物体
- 3.3 自由动画
 - 3.3.1 游泳自由动画
 - 3.3.2 行走自由动画
- 3.4 步迹动画
 - 3.4.1 创建行走步迹

<<3ds max 插件风暴II新火星人>>

- 3.4.2 编辑步迹
- 3.4.3 翻跟头
- 3.4.4 摔跤
- 3.4.5 使用IK关键点修改步迹
- 3.5 合成动画
 - 3.5.1 拍打篮球
 - 3.5.2 爬梯子
 - 3.5.3 晃动的梯子
 - 3.5.4 拾取携带物品
 - 3.5.5 视图追踪
 - 3.5.6 在动作中表现重量感
- 3.6 编辑运动流程
 - 3.6.1 合并运动文件
 - 3.6.2 在运动流程模式循环动画
 - 3.6.3 共享运动流程
 - 3.6.4 创建随机运动
- 3.7 运动捕捉
 - 3.7.1 输入运动捕捉数据
 - 3.7.2 高速运动数据处理
 - 3.7.3 编辑运动层
- 3.8 群集动画
 - 3.8.1 代表物体的行为
 - 3.8.2 为多个代表物体指定多种行为
 - 3.8.3 记录行为指定的动画
 - 3.8.4 为群集行为添加逻辑转换
 - 3.8.5 制作物体的群集动画
 - 3.8.6 游泳群集动画
 - 3.8.7 Biped骨骼的高级群集动画
- 3.9 多足生物动画
 - 3.9.1 跳跃的甲虫
 - 3.9.2 多足生物
- 第4章 Bones Pro超级骨骼系统
 - 4.1 实例-扭动的盒子
 - 4.2 实例-手指弯曲动画
 - 4.3 实例-制作手掌动画
 - 4.4 实例-骨骼和肌肉颤动
 - 4.5 实例-变形骨骼
 - 4.6 Bones Pro与Character Studio的联合
- 第5章 Stitch服装布料模拟
 - 5.1 实例-桌布
 - 5.2 实例-飘动的布料
 - 5.3 实例-缝制服装
 - 5.4 实例-缝合口袋
 - 5.5 实例-飘动的窗帘
 - 5.6 提示和技巧
- 第6章 ACT完美肌肉系统
 - 6.1 实例-肌肉形变

<<3ds max 插件风暴II新火星人>>

- 6.1.1 创建肌肉条
- 6.1.2 调节肌肉精度
- 6.1.3 调节肌肉形态
- 6.1.4 绑定肌肉和骨骼
- 6.1.5 链接变形
- 6.1.6 肌肉蒙皮
- 第7章 Clay Studio Pro粘土建模
- 7.1 实例-制作外星人
- 7.1.1 创建基本体
- 7.1.2 粘合基本体
- 7.2 实例-变形球的材质贴图
- 7.3 实例-手指制作练习
- 第8章 MetaReyes肌肉建模
- 8.1 Reyes的辉煌
- 8.2 实例-基本建模方法
- 8.3 实例-屈肌变形的振颤
- 8.4 实例-创建肌肉发达的手臂
- 第9章 Head Designer人头生成器
- 9.1 实例-创建人头模型
- 第10章 FaceGen头像生成器
- 10.1 人像制作秘籍
- 10.1.1 基本使用方法
- 10.1.2 调节人的种族
- 10.1.3 调节人的性别
- 10.1.4 调节人的年龄
- 10.1.5 调节夸张效果
- 10.1.6 精细调节局部
- 10.1.7 制作近似模型
- 10.1.8 调节表情动画
- 10.1.9 输出模型
- 第11章 Creature Creator怪兽生成器
- 11.1 插件的路径设置
- 11.2 插件的使用
- 11.3 模型转化器
- 第12章 ImageModeler照片建模
- 12.1 制作流程
- 12.2 实例-面具建模
- 12.2.1 调入照片
- 12.2.2 放置标记点
- 12.2.3 校准摄影机
- 12.2.4 添加建模标记点
- 12.2.5 调刻三维模型
- 12.2.6 提取贴图
- 12.2.7 输出模型
- 12.3 注意事项
- 12.3.1 聚焦
- 12.3.2 取景

<<3ds max 插件风暴II新火星人>>

- 12.3.3 灯光
- 12.3.4 镜头焦距
- 12.3.5 曝光与自平衡
- 12.3.6 被拍摄物体加工
- 第13章 Shag:Hair头发
- 13.1 实例-制作头发
- 13.2 实例-制作头发动画
- 13.3 实例-手掌的长毛
- 13.4 实例-人物头发制作
- 第14章 TreeStorm树木风暴
- 14.1 实例-制作树木
- 14.2 实例-制作树叶贴图材质
- 14.3 Tree Professional (树木专家) 使用手册
- 14.3.1 操作界面
- 14.3.2 Broad Leaf Tree (阔叶树) 参数介绍
- 14.3.3 文件输出
- 第15章 RealPeople全息模型
- 15.1 使用RealPeople库
- 15.2 使用RPC自制树木库
- 15.3 RPC库
- 第16章 Reactor反应堆动力学
- 16.1 reactor基础知识
- 16.1.1 reactor面板
- 16.1.2 reactor工具栏
- 16.1.3 reactor基本流程
- 16.2 刚体
- 16.3 凸面体和凹面体
- 16.4 软物体
- 16.5 布料物体
- 16.6 绳索
- 16.7 液体
- 16.8 约束
- 16.9 行为
- 16.10 动画
- 16.11 高级属性
- 附录1 插件安装和管理方法
- 附录2 插件的网上支持

<<3ds max 插件风暴II新火星人>>

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>