

<<3ds max角色动画和游戏制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max角色动画和游戏制作教程>>

13位ISBN编号：9787980010892

10位ISBN编号：7980010892

出版时间：2001-10-1

出版时间：宇航出版社

作者：朱培华

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角色动画和游戏制作>>

内容概要

《3ds max角色动画和游戏制作教程》本着理论结合实际的原则，使用生动的实例教学法，详述如何使用3ds max4制作角色动画和游戏的方法和技巧。

<<3ds max角色动画和游戏制作>>

书籍目录

目录第一章低多边形角色建模1.1用方体创建TubbyMcChubs模型1.2初始形状1.3粗略建模1.4细化躯干1.5半个躯干的镜像1.6手臂1.7腿部1.8颈部1.9手1.10完成躯干1.11开始头部1.12眼眶1.13鼻子1.14耳朵1.15大嘴1.16头1.17完成嘴1.18连接关节和躯干1.19完成头部1.20衣服第二章面片角色建模2.1开始制作头部2.2完成头部模型2.3躯体2.4手臂和手2.5镜像模型第三章角色的材质和贴图3.1皮肤3.2使用UVW展开调整头盔贴图坐标第四章骨骼4.1骨骼4.2腿骨4.3手臂和手指的骨头4.4左臂的骨骼第五章反向动力学5.1腿骨5.2动画控制5.3用视窗滑块控制脚步5.4手臂的骨骼5.5在手臂上运用反向动力学5.6使用骨骼作为一种可视性助手第六章皮肤和弹性修改器6.1皮肤修改器6.2用辅助运动增加真实感6.3用弹性修改器模拟织物第七章角色的行走姿势7.1角色控制7.2行走的动作循环7.3手臂的运动7.4动态行走姿势的实例第八章口形同步和面部表情8.1口形同步的建模和动画的要求8.2本章教程中的目标8.3目标要求8.4制作9个基本口形目标的技巧8.5创建新的面部表情目标8.6设置口形同步的关键帧8.7口形同步小结第九章游戏中的建筑物9.1创建建筑物9.2为建筑添加贴图及材质9.3把建筑物融于周围的景物中9.4使用外部参考添加路灯9.5在一个级别上喷涂顶点颜色9.6使用对象喷涂工具脚本语言添加树木第十章制作太空船动画10.1创建低多边形太空船10.2用展开UVW修改器给太空船添加纹理10.3用顶点颜色为太空船喷涂10.4用外部参照制作太空船动画第十一章爆炸效果11.1制作激光束的动画11.2为激光束创建材质11.3制作小行星动画11.4创建爆炸平面11.5创建爆炸材质11.6添加不透明贴图11.7同步动画贴图11.8克隆爆炸平面11.9用粒子阵列制作小行星炸为飞溅的碎片的场景11.10为粒子添加材质11.11控制粒子动画11.12设置小行星消失的可视关键帧11.13增加运动模糊效果11.14在小行星内部放置灯光11.15给激光束添加渲染特效11.16添加第二个辉光11.17动画辉光11.18用辐射模糊技术添加拖影第十二章烟雾12.1本章使用的动画动手术12.2添加风.飘动和拖拽效果12.3粒子几何体12.4烟雾的材质12.5最终的动画第十三章喷水13.1创建水流13.2使用空间翘曲控制水流13.3调整粒子发射的速度13.4创建水材质13.5增添运动模糊13.6最终的动画第十四章太阳14.1添加相机视图14.2添加光源14.3使用透镜效果给太阳添加辉光14.4添加圆环效果14.5增加星星效果14.6再添加一个辉光第十五章特殊建模工具15.1用可编辑多边形创建成卡通手15.2用网格光滑修改器来光滑及编辑手模型15.3用多重设置减少面的数量15.4用自定义属性控制顶点数第十六章约束与控制器16.1使用路径约束混合运动16.2使用参数绑定保持炮塔对准目标16.3使用位置约束16.4使用方向约束16.5使用弹簧控制器第十七章新的渲染功能17.1使用激活阴影17.2渲染元素17.3景深和运动模糊第十八章经典实例——“风云”18.1剧本设计与基本镜头划分18.2模型与材质18.3角色动画18.4灯光.特效与后期合成

<<3ds max角色动画和游戏制作>>

编辑推荐

本教程本着理论结合实际的原则，使用生动的实例教学法，详述如何使用3ds max 4制作角色动画和游戏的方法和技巧。

本教程共分为18章，每章都包含一个完整的实例，从不同角度针对不同的应用讲述3ds max 4不同的功能和应用技巧。

主要内容包括：低多边形角色建模，面片角色建模，角色的材质和贴图创建骨骼，反向动力学，皮肤和弹性修改器，角色的行走姿势，口形同步和面部表情，制作游戏中的建筑物、太空船动画和爆炸效果，创建烟雾、喷水、太阳，使用特殊建模工具、约束与控制器、新的渲染功能和“经典实例——风云”。

对初学者来说，本教程图文并茂、循序渐进、范例精美，易于理解。

对于3ds max的老用户来说，通过学习本版作品能掌握许多功能应用过程中的技巧。

本教程自始至终都注重理论讲解和实际操作相结合，把3ds max 4.0的功能融汇贯通到实际操作之中，同时注重对关键步骤的操作技巧作及时、精辟的讲解。

本教程适合于各种层次的3D设计人员及3ds max爱好者学习，也可以作为3ds max 4.0的培训教材。

本版CD内容为本教程文件。

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>