

<<角色宝典>>

图书基本信息

书名：<<角色宝典>>

13位ISBN编号：9787115100467

10位ISBN编号：7115100462

出版时间：2002-4

出版时间：第1版 (2002年4月1日)

作者：红雨

页数：362

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>

<<角色宝典>>

书籍目录

模型篇

- 第一章 造型设计 2
- 第一节 设计模型草图、分析造型特征 2
- 第二节 精细刻画模型的细节 4
- 第二章 造型的头部建模 6
- 第一节 Polygon建模的准备阶段 6
- 第二节 Polygon建模基础练习 12
- 第三节 大体头部模型塑造 19
- 第四节 为模型增加MeshSmooth修改器 24
- 第五节 深入塑造 25
- 第三章 3ds max中的其他造型技巧 35
- 第一节 利用NURBS建模技巧建立头盔模型 35
- 第二节 利用Surface建模技巧制作护耳模型 40
- 第三节 利用Loft建模技巧为头盔做一条束带 43
- 第四节 利用Polygon建模制作上衣的模型 47
- 第五节 利用NURBS建模技巧为武将添加腰带 54
- 第六节 深入学习Surface技术——为武将添加肩部铠甲 58
- 第七节 使用Loft建模技术为武将添加肩部铠甲的边缘 62
- 第八节 使用Patch面片建模技术为武将添加头盔后片 64
- 第九节 使用NURBS建模技术为武将制作裤子模型 65
- 第十节 使用NURBS建模技术为武将制作腿部铠甲 69
- 第十一节 使用Patch面片建模技术为武将制作下身铠甲 73
- 第十二节 使用Polygon建模技术为武将肩部装饰兽头 74
- 第十三节 使用Surface建模技术制作手臂铠甲 77
- 第十四节 使用Loft建模技术为武将手臂铠甲制作边缘 81
- 第十五节 使用NURBS建模技术为武将腿部铠甲制作边缘 82
- 第十六节 用Polygon为武将制作战靴 84
- 第十七节 用Loft为武将制作战靴的其他结构 87
- 第十八节 用Polygon为武将制作复杂的手部模型 89
- 第十九节 用Loft建模中的Deformations功能为武将制作头盔红缨 95

材质篇

- 第四章 材质概述 100
- 第五章 材质基础知识 103
- 第一节 材质编辑器的界面介绍 103
- 第二节 材质类型 112
- 第三节 Standard材质中的基本参数 119
- 第四节 Standard材质中的基本的明暗生成器类型 121
- 第五节 明暗生成器类型基本参数介绍 125
- 第六节 Extended Parameters Rollout展卷栏 132
- 第七节 Standard材质中的贴图通道 133
- 第八节 常用的贴图类型 138
- 第六章 贴图坐标 152
- 第一节 在3ds max中为战马设定无缝贴图坐标 152
- 第二节 创建Multi/Sub-Object材质 166
- 第三节 为每一个子材质分配贴图大小 168

<<角色宝典>>

- 第七章 Deep Paint 3D基本命令详解 174
- 第一节 Deep Paint 3D软件简介 174
- 第二节 菜单栏 176
- 第三节 工具栏 177
- 第四节 工具箱 177
- 第五节 Deep Paint 3D的绘图窗口 185
- 第六节 调色板 186
- 第七节 画笔类型面板 186
- 第八节 画笔与涂料控制面板 188
- 第九节 创建属于自己的画笔 199
- 第十节 元素面板 202
- 第十一节 了解二维状态的元素面板中的层面板 202
- 第十二节 三维状态的元素面板中的层面板 204
- 第十三节 三维状态元素面板的材质面板 206
- 第十四节 三维状态元素面板的物体面板 207
- 第十五节 设置面板 208
- 第八章 在Deep Paint 3D中制作战马无缝连接的贴图及材质制作 210
- 第一节 制作贴图的基本色彩通道 210
- 第二节 深入制作贴图的色彩通道 218
- 第三节 转回到3ds max中深入制作材质 220
- 第四节 用Deep Paint 3D为战马绘制高光强度贴图 223
- 第五节 转回到3ds max中调节完成材质高光 226
- 第六节 完成战马身体材质 228
- 第七节 完成战马的其他材质 231
- 第九章 人物材质的制作 239
- 第一节 武将脸部材质的基本色彩贴图制作 239
- 第二节 武将脸部材质的其它辅助贴图的制作 247
- 第三节 在3ds max中深入完成脸部材质 248
- 第四节 武将铠甲基本材质的制作 250
- 第五节 深入制作使材质真实可信 253
- 第六节 为最后的“动画篇”做整理工作 255
- 动画篇
- 第十章 为武将装配骨架 260
- 第一节 创建Biped骨骼系统 260
- 第二节 在Figure Mode中设定骨骼特征 262
- 第三节 调整骨骼姿态配合形体网格 264
- 第十一章 利用Physique为武将设定皮肤 272
- 第一节 增加Physique皮肤系统 272
- 第二节 为Physique皮肤系统设定封套 275
- 第三节 为Physique皮肤系统设定“点”属性 287
- 第四节 为Physique皮肤系统进行尝试性测试 294
- 第五节 为Physique皮肤系统进行修复和完善 297
- 第六节 精细处理最后的蒙皮细节 313
- 第十二章 为战马设定骨骼系统 318
- 第一节 掌握战马的解剖结构 318
- 第二节 具体设定战马的骨骼系统 321
- 第三节 利用Physique为战马设定皮肤 331

<<角色宝典>>

第十三章	制作战马飞奔的动画	333
第一节	运动规律分析	333
第二节	运动前的调试	335
第三节	飞奔动作的关键帧制作	338
第四节	让飞奔动作的关键帧循环起来	344
第五节	难题的解决方案	346
第十四章	口型同步动画工具Ventriloquist	348
第一节	Ventriloquist的安装与概述	348
第二节	Ventriloquist的口型分析	350
第三节	利用Ventriloquist的语音引擎, 自动设置唇型动画关键帧	358

<<角色宝典>>

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>