

图书基本信息

书名：<<3ds max游戏片头制作完全攻略(附光盘) (平装)>>

13位ISBN编号：9787121016974

10位ISBN编号：7121016974

出版时间：2005-9

出版时间：电子工业出版社

作者：侠客行旋风动画工作室

页数：308

字数：564400

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>

内容概要

本书是《侠客天下——倾国倾城》游戏宣传片的实践总结，紧扣游戏主题、紧密结合游戏的角色设计和制作合成，通过对该项目的完整介绍，向读者展示了创意策划、脚本编制、角色设计、场景设计、建模技术、材质贴图、角色动画和特殊效果，以及后期合成、配音和配乐等专业制作的全过程。

全书共分7章，第1章主要介绍了创意策划、脚本编制、角色设计和场景设计等前期准备阶段的基本原理和工作流程。

第2章介绍了富有真实感的角色建模的创作过程，主要方法有多边形建模、Surface建模。

第3章介绍了如何制作尽可能逼真的材质和贴图。

第4章介绍了如何让你制作的角色按照你的想法活动起来，并讲解了角色动作动画和表情动画的制作过程。

第5章讲解组织和营造一个真实的环境，介绍战争场景的制作过程。

第6章介绍片中场景的特效制作，如火、烟等特效的具体制作过程。

第7章则把三维动画制作的影片素材在后期合成软件中的具体合成过程，还有音效的合成及音乐的合成等内容进行了详细的介绍。

随书光盘内容为书中范例源文件和多媒体演示文件。

书籍目录

1 角色设定和分镜制作	1.1 创作缘起	1.1.1 策划	1.1.2 导演	1.1.3 脚本	1.1.4 分镜图	1.2 角色设计
1.2.1 角色设计概述	1.2.2 主角身份性格特征分析	1.2.3 设计人物的造型	1.3 场景设计	1.4 动画的设计	1.4.1 动画的设计概述	1.4.2 时间
1.4.3 空间	1.4.4 速度	1.4.5 匀速、加速和减速	1.4.6 时间、距离、张数、速度之间的关系	1.4.7 节奏	1.5 本章总结	2 角色建模
2.1 建模概述	2.2 多边形建模	2.2.1 多边形建模简介	2.2.2 实例操作：蒙古大汗的整体建模过程	2.2.3 3ds max 7 Poly建模新增功能介绍	2.3 Surface建模	2.3.1 Surface建模简介
2.3.2 实例操作：雪魔老祖制作步骤	2.4 本章总结	3 材质贴图	3.1 材质贴图概述	3.1.1 3ds max 7 材质贴图概述	3.1.2 本节小结	3.2 为大汗赋予贴图材质
3.2.1 实例操作：为大汗赋予贴图和材质的过程	3.2.2 本节小结	3.3 Deep Paint 3D绘制贴图	3.3.1 Deep Paint 3D简介	3.3.2 Deep Paint 3D界面	3.3.3 Deep Paint 3D实例操作：英雄铠甲虎头贴图绘制过程	3.3.4 本节小结
3.4 本章总结	4 角色动画	4.1 动画概述	4.2 角色骨骼的创建与点的绑定	4.2.1 CS骨骼的创建与点的绑定	4.2.2 项目实例操作：Character Studio功能实例讲解	4.3 角色动作的生成
4.3.1 角色动作简介	4.3.2 项目实例操作：Character Studio制作关键帧动画	4.4 使用Character Studio 4.0中的Motion Mixer轻松编辑非线性动画	4.4.1 Motion Mixer简介	4.4.2 Motion Mixer窗口	4.4.3 Motion Mixer实例操作	4.5 表情动画的制作
4.5.1 表情动画概述	4.5.2 应用Morpher制作表情动画	4.6 Character Studio群组动画	4.6.1 群组动画简介	4.6.2 实例操作：应用Character Studio为多个角色制定运动流程	4.7 Create Character骨骼的创建与点的绑定	4.7.1 创建骨骼与绑定简介
4.7.2 实例操作：马骨骼的创建与点的绑定	4.8 Reactor角色的制作	4.8.1 Reactor简介	4.8.2 Reactor实例操作：应用Reactor制作旗子实例	4.8.3 Reactor实例操作：应用Reactor制作角色动画	4.9 本章总结	5 场景的制作
5.1 场景制作概述	5.2 投石车的建造	5.2.1 实例操作：投石车的模型制作	5.2.2 实例操作：投石车的动画制作	5.3 襄阳城楼石头飞过效果	5.3.1 实例操作：使用控制器制作路径飞石	5.3.2 实例操作：摄像机的动画制作—如何使用控制器控制摄像机
5.4 天空的制作	5.5 变化丰富的云层制作	5.5.1 云层效果的作用	5.5.2 实例操作：变化丰富的云层制作	5.6 本章总结	6 特效的制作	6.1 特效概述
6.2 Phoenix火焰插件应用	6.2.1 Phoenix火焰插件简介	6.2.2 实例操作：分解火的制作	6.3 After Burn (爆炸后的烟雾) 插件的应用	6.3.1 After Burn烟火云雾插件简介	6.3.2 实例操作：爆炸与浓烟的制作技法	6.4 冲击波特效制作
6.5 暴风雪特效动画	6.5.1 实例操作：暴风雪特效制作	6.5.2 实例操作：雪的材质制作	6.6 冰雪材质特效	6.6.1 概述	6.6.2 实例操作：冰雪材质的制作	6.7 雪花粒子特效
6.8 本章总结	7 后期合成	7.1 后期合成概论	7.1.1 后期合成简介及其基本概念	7.1.2 后期合成的原理、特点及流程	7.1.3 后期合成软件的选择	7.2 After Effects的基本操作
7.2.1 After Effects简介	7.2.2 实例操作：After Effects单层元素的渲染	7.2.3 认识After Effects的工作界面	7.2.4 层的概念及多层元素的合成	7.3 特效的添加与完整镜头的合成	7.3.1 实例操作：素材的合成	7.3.2 特效的添加
7.3.3 实例操作	7.4 多镜头的剪辑与统一	7.4.1 影像视听言	7.4.2 实例操作：整体色调与节奏的调整	7.4.3 实例操作：节奏和转场效果的调整	7.5 声效与音乐的合成	7.5.1 对Premiere软件的应用
7.5.2 实例操作：完成影片的最终输出	7.6 本章总结					

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>