

<<进阶实战3DS MAX角色设计及>>

图书基本信息

书名：<<进阶实战3DS MAX角色设计及游戏开发>>

13位ISBN编号：9787505371323

10位ISBN编号：7505371320

出版时间：2002-1-1

出版时间：电子工业出版社

作者：傅富垣

页数：235

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>

## <<进阶实战3DS MAX角色设计及>>

### 内容概要

本书属于《技胜e筹》系列丛书，是以我国台湾版的相应图书为蓝本改编而成。

在随书附赠的光盘中，包含了本书学习时所需的文件：模型（场景）文件、材质、纹理贴图、免费Plug-In程序和游戏引擎等。

本书共分两篇，分别介绍了一些相关的高级概念；使用3DS MAX时的应用技巧，制作人物模型；如何利用免费的Plug-In（插件）程序，制作人物脸部的纹理贴图；如何使用3DS MAX内置的骨骼系统（Bones），制作角色动画；如何使用3DS MAX及Character Studio，以及如何将动态人物导入到游戏引擎中等内容。

本书非常适合3DS MAX的入门用户以及培训班的学员，同时也是进阶用户不可缺少的参考书。

“本书繁体字版名为《3d Studio MAX discreet进阶训练教材——角色设计实战及游戏开发》，由松桥数位科技股份有限公司授权出版，版权归傅富垣所有。

本书简体字中文版授权电子工业出版社出版。

专有出版权属电子工业出版社所有，未经本书原出版者和本书出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的部分或全部内容。

”

## <<进阶实战3DS MAX角色设计及>>

### 书籍目录

第1篇 角色设计及动画第1章 3DS MAX基本知识简要介绍1.1 3DS MAX用户界面简介1.2 菜单栏1.3 工具栏1.4 命令面板1.5 标签面板1.6 视图工作区1.7 脚本输入区1.8 状态栏和提示行1.9 时间控制区1.10 视图导航控制区1.11 四方块菜单第2章 由长方体制作模型2.1 序曲2.2 模型制作的概念本章总结第3章 角色的纹理贴图3.1 序曲3.2 纹理贴图的概念3.3 制作多重/子物体材质本章总结第4章 角色动画的设置4.1 序曲4.2 设置动画4.3 基本的IK设置本章总结第2篇 游戏开发第5章 三维游戏模型制作的介绍5.1 3D! 3D! 3D!5.2 三维游戏的内幕5.3 一般授权使用的商用化引擎5.4 了解引擎5.5 纵观低分辨率模型制作技巧5.6 Internet上的资源第6章 Character Studio在游戏开发上的应用6.1 序曲6.2 使“ Biped ” 其余的部分与网格模型相符6.3 对网格模型应用“ Physique ” 修改器6.4 建立静止的姿势6.5 应用动作文件本章总结第7章 进入游戏开发的环境7.1 准备游戏开发环境7.2 Actor Studio7.3 保存项目并建立演员7.4 Genesis3D2 World Editor7.5 其他演员物体性质的功能本章总结附录

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>