

图书基本信息

书名：<<3ds max 5角色动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787894980236

10位ISBN编号：7894980234

出版时间：2002-12

出版单位：北京希望电子出版社

作者：王海松

页数：379

字数：562

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

本书是作者长期使用3ds max从事电脑游戏制作的经验总结。

本书在介绍3ds max 5基本功能的基础上，以一个游戏角色的动画制作为范例，详细介绍动画制作的相关知识、技巧和过程，对制作游戏角色动画具有实际指导意义。

本书共分12章，主要内容包括：3ds max 5的基础知识和基本操作，3ds max 5新增功能详解，材质、贴图、灯光和摄像机的使用，卡通蝎子的制作，游戏角色的动画制作，刀光插件的应用和游戏渲染输出等。

本书图文并茂，循序渐进，讲练结合，详细介绍角色动画制作的流程和规则，具有很强的针对性和实用性。

本书适用于初、中级用户，电脑动画制作人员，同时也可作为高校相关专业师生和社会培训班的三维动画教材。

本版CD为主要实例的模型、贴图文件及最后渲染输出的序列图片。

## 书籍目录

### 第1章 基础知识

#### 1.1 3ds max 5的操作界面

#### 1.2 3ds max 5的新增特性

##### 1.2.1 操作界面的新增特性

##### 1.2.2 建模的新增特性

##### 1.2.3 材质和贴图的新增特性

##### 1.2.4 灯光渲染的新增特性

##### 1.2.5 动画的新增特性

#### 1.3 界面的常用按钮及其功能

##### 1.3.1 工具栏

##### 1.3.2 视图控制区

##### 1.3.3 动画控制区

##### 1.3.4 状态栏

#### 本章小结

### 第2章 基本操作

#### 2.1 “文件”菜单的基本操作

##### 2.1.1 创建新文件

##### 2.1.2 重新设定场景

##### 2.1.3 打开文件

##### 2.1.4 保存文件

##### 2.1.5 合并文件

#### 2.2 选取

#### 2.3 增强的半透明显示模式

#### 2.4 视图布局设置

#### 2.5 父子关系

#### 2.6 设置快捷键

#### 本章小结

### 第3章 创建和编辑基本几何体

#### 3.1 创建标准几何体

##### 3.1.1 创建方体

##### 3.1.2 创建球体

##### 3.1.3 创建圆柱体

##### 3.1.4 创建管状体

##### 3.1.5 创建圆环

##### 3.1.6 创建圆锥体

##### 3.1.7 创建棱锥体

##### 3.1.8 创建平面

#### 3.2 创建扩展几何体

##### 3.2.1 创建倒角方体

##### 3.2.2 创建倒角圆柱体

##### 3.2.3 创建油桶

##### 3.2.4 创建多面体

#### 3.3 编辑和修改基本几何体

##### 3.3.1 弯曲修改器

##### 3.3.2 倾斜修改器

- 3.3.3 锥化修改器
- 3.3.4 扭曲修改器
- 3.3.5 自由变形修改器
- 3.3.6 光滑修改器
- 3.4 多边形建模方面的新增功能
  - 3.4.1 选取方式的增强
  - 3.4.2 新增的“沿曲线挤压”功能
  - 3.4.3 新增的“多边形构边”功能
  - 3.4.4 新增的“插入多边形”功能
  - 3.4.5 新增的“插入点”功能
  - 3.4.6 新增的“反转”多边形法线功能
  - 3.4.7 新增的“沿指定边旋转多边形”功能
  - 3.4.8 新增的“快速切片”功能
- 3.5 布尔运算
- 本章小结
- 第4章 创建和编辑二维图形
  - 4.1 创建二维图形
    - 4.1.1 创建线
    - 4.1.2 创建矩形
    - 4.1.3 创建圆
    - 4.1.4 创建椭圆
    - 4.1.5 创建弧形
    - 4.1.6 创建同心圆
    - 4.1.7 创建多边形
    - 4.1.8 创建星形
    - 4.1.9 创建文字
    - 4.1.10 创建螺旋线
    - 4.1.11 创建剖面
  - 4.2 编辑样条曲线
    - 4.2.1 物体层级
    - 4.2.2 顶点次物体层级
    - 4.2.3 线段次物体层级
    - 4.2.4 曲线次物体层级
  - 4.3 旋转、挤压和放样二维图形
    - 4.3.1 旋转
    - 4.3.2 挤压
    - 4.3.3 放样
- 本章小结
- 第5章 材质与贴图
  - 5.1 材质编辑器
    - 5.1.1 工具栏
    - 5.1.2 材质/贴图浏览器
    - 5.1.3 基本参数和扩展参数
    - 5.1.4 贴图类型
  - 5.2 复合材质
    - 5.2.1 混合材质
    - 5.2.2 多重子材质

5.2.3 双面材质

5.2.4 不可见/投影材质

5.2.5 新增的卡通材质

5.2.6 新增的高级照明材质

5.3 复合贴图

5.3.1 棋盘格贴图

5.3.2 平面镜反射贴图

5.3.3 渐变贴图

5.3.4 噪波贴图

5.3.5 新增的支持PSD格式贴图

文件功能

5.4 贴图坐标

本章小结

第6章 灯光和摄像机

6.1 灯光

6.1.1 创建泛光灯

6.1.2 创建目标聚光灯

6.1.3 新增的区域阴影功能

6.1.4 新增的光度控制灯类型

6.1.5 新增高级光渲染

6.2 摄像机

本章小结

第7章 基础动画

7.1 关键帧动画

7.1.1 创建关键帧动画

7.1.2 编辑关键帧

7.1.3 动画时间配置对话框

7.2 制作预览动画

7.3 曲线编辑窗口

7.4 路径动画

7.5 动画方面的新增功能

7.5.1 新增的图表编辑功能

7.5.2 增强的蒙皮功能

7.5.3 新增“生成角色”菜单

7.5.4 新增的Spline IK功能

7.6 渲染输出

7.7 新增的“渲染到纹理”功能

本章小结

第8章 范例——制作卡通蝎子

8.1 建模

8.2 指定材质贴图

本章小结

第9章 角色制作

9.1 头部建模

9.2 身体建模

9.3 头发建模

9.4 衣物建模

9.5 指定材质贴图

本章小结

第10章 动作的设定

10.1 模型绑定

10.2 动作调节

10.2.1 简单的待机动作

10.2.2 复杂的待机动作

10.2.3 行走动作

10.2.4 攻击动作

10.2.5 受击动作

10.2.6 死亡动作

本章小结

第11章 游戏场景的输出

11.1 设定摄像机和灯光

11.2 输出设置

11.3 观看图片

本章小结

第12章 刀光插件的应用

12.1 刀光插件的基本操作

12.2 刀光插件的实际应用

本章小结

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>