

## <<3ds max 插件风暴II新火星人>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max 插件风暴II新火星人>>

13位ISBN编号：9787900077653

10位ISBN编号：7900077650

出版时间：2002-2

出版时间：大恒电子出版社

作者：王琦电脑动画工作室

页数：480

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 插件风暴II新火星人>>

### 内容概要

本教材提供了20多个实例全面学习它制作技术，并且对所有的参数都进行了详细的解释说明，其它还有角色动画制作必不可少的衣服、毛发、肌肉等插件解决方案等内容。

## <<3ds max 插件风暴II新火星人>>

### 书籍目录

#### 第1章 3ds max插件概论

##### 1.1 操作性能

##### 1.2 建模

##### 1.3 一次成型

##### 1.4 景观

##### 1.5 材质

##### 1.6 动画

##### 1.6.1 基本动画

##### 1.6.2 角色动画

##### 1.6.3 动力学动画

##### 1.6.4 粒子动画

##### 1.7 特效

##### 1.8 渲染

#### 第2章 Character Studio角色动画多媒体教学

##### 2.1 原理

##### 2.2 骨骼

##### 2.3 皮肤

##### 2.3.1 骨骼皮肤对位

##### 2.3.2 蒙皮设置

##### 2.4 动画

##### 2.4.1 自由骨骼动画

##### 2.4.2 步迹动画

##### 2.4.3 物体交互动画

##### 2.4.4 运动流程编辑

##### 2.4.5 运动捕捉应用

##### 2.4.6 群集动画应用

#### 第3章 Character Studio循序渐近教程

##### 3.1 Biped and Physique (步迹和蒙皮)

##### 3.1.1 创建两足动物骨骼

##### 3.1.2 修改两只动物骨骼结构

##### 3.1.3 Physique皮肤蒙皮

##### 3.1.4 合并克隆角色

##### 3.2 Physique (蒙皮)

##### 3.2.1 对齐骨骼到模型

##### 3.2.2 为骨骼蒙皮

##### 3.2.3 调节封套和权重

##### 3.2.4 调节肩部和骨盆问题

##### 3.2.5 调节肌肉隆起

##### 3.2.6 放缩角色模型比例

##### 3.2.7 连接物体

##### 3.3 自由动画

##### 3.3.1 游泳自由动画

##### 3.3.2 行走自由动画

##### 3.4 步迹动画

##### 3.4.1 创建行走步迹

## <<3ds max 插件风暴II新火星人>>

### 3.4.2 编辑步迹

### 3.4.3 翻跟头

### 3.4.4 摔跤

### 3.4.5 使用IK关键点修改步迹

### 3.5 合成动画

#### 3.5.1 拍打篮球

#### 3.5.2 爬梯子

#### 3.5.3 晃动的梯子

#### 3.5.4 拾取携带物品

#### 3.5.5 视图追踪

#### 3.5.6 在动作中表现重量感

### 3.6 编辑运动流程

#### 3.6.1 合并运动文件

#### 3.6.2 在运动流程模式循环动画

#### 3.6.3 共享运动流程

#### 3.6.4 创建随机运动

### 3.7 运动捕捉

#### 3.7.1 输入运动捕捉数据

#### 3.7.2 高速运动数据处理

#### 3.7.3 编辑运动层

### 3.8 群集动画

#### 3.8.1 代表物体的行为

#### 3.8.2 为多个代表物体指定多种行为

#### 3.8.3 记录行为指定的动画

#### 3.8.4 为群集行为添加逻辑转换

#### 3.8.5 制作物体的群集动画

#### 3.8.6 游泳群集动画

#### 3.8.7 Biped骨骼的高级群集动画

### 3.9 多足生物动画

#### 3.9.1 跳跃的甲虫

#### 3.9.2 多足生物

## 第4章 Bones Pro超级骨骼系统

### 4.1 实例-扭动的盒子

### 4.2 实例-手指弯曲动画

### 4.3 实例-制作手掌动画

### 4.4 实例-骨骼和肌肉颤动

### 4.5 实例-变形骨骼

### 4.6 Bones Pro与Character Studio的联合

## 第5章 Stitch服装布料模拟

### 5.1 实例-桌布

### 5.2 实例-飘动的布料

### 5.3 实例-缝制服装

### 5.4 实例-缝合口袋

### 5.5 实例-飘动的窗帘

### 5.6 提示和技巧

## 第6章 ACT完美肌肉系统

### 6.1 实例-肌肉形变

## <<3ds max 插件风暴II新火星人>>

- 6.1.1 创建肌肉条
- 6.1.2 调节肌肉精度
- 6.1.3 调节肌肉形态
- 6.1.4 绑定肌肉和骨骼
- 6.1.5 链接变形
- 6.1.6 肌肉蒙皮
- 第7章 Clay Studio Pro粘土建模
- 7.1 实例-制作外星人
- 7.1.1 创建基本体
- 7.1.2 粘合基本体
- 7.2 实例-变形球的材质贴图
- 7.3 实例-手指制作练习
- 第8章 MetaReyes肌肉建模
- 8.1 Reyes的辉煌
- 8.2 实例-基本建模方法
- 8.3 实例-屈肌变形的振颤
- 8.4 实例-创建肌肉发达的手臂
- 第9章 Head Designer人头生成器
- 9.1 实例-创建人头模型
- 第10章 FaceGen头像生成器
- 10.1 人像制作秘籍
- 10.1.1 基本使用方法
- 10.1.2 调节人的种族
- 10.1.3 调节人的性别
- 10.1.4 调节人的年龄
- 10.1.5 调节夸张效果
- 10.1.6 精细调节局部
- 10.1.7 制作近似模型
- 10.1.8 调节表情动画
- 10.1.9 输出模型
- 第11章 Creature Creator怪兽生成器
- 11.1 插件的路径设置
- 11.2 插件的使用
- 11.3 模型转化器
- 第12章 ImageModeler照片建模
- 12.1 制作流程
- 12.2 实例-面具建模
- 12.2.1 调入照片
- 12.2.2 放置标记点
- 12.2.3 校准摄影机
- 12.2.4 添加建模标记点
- 12.2.5 调刻三维模型
- 12.2.6 提取贴图
- 12.2.7 输出模型
- 12.3 注意事项
- 12.3.1 聚焦
- 12.3.2 取景

## <<3ds max 插件风暴II新火星人>>

12.3.3 灯光

12.3.4 镜头焦距

12.3.5 曝光与白平衡

12.3.6 被拍摄物体加工

第13章 Shag:Hair头发

13.1 实例-制作头发

13.2 实例-制作头发动画

13.3 实例-手掌的长毛

13.4 实例-人物头发制作

第14章 TreeStorm树木风暴

14.1 实例-制作树木

14.2 实例-制作树叶贴图材质

14.3 Tree Professional ( 树木专家 ) 使用手册

14.3.1 操作界面

14.3.2 Broad Leaf Tree ( 阔叶树 ) 参数介绍

14.3.3 文件输出

第15章 RealPeople全息模型

15.1 使用RealPeople库

15.2 使用RPC自制树木库

15.3 RPC库

第16章 Reactor反应堆动力学

16.1 reactor基础知识

16.1.1 reactor面板

16.1.2 reactor工具栏

16.1.3 reactor基本流程

16.2 刚体

16.3 凸面体和凹面体

16.4 软物体

16.5 布料物体

16.6 绳索

16.7 液体

16.8 约束

16.9 行为

16.10 动画

16.11 高级属性

附录1 插件安装和管理方法

附录2 插件的网上支持

## <<3ds max 插件风暴II新火星人>>

### 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>