

《3ds max 6角色巨典（上·1C）》

图书基本信息

书名：《3ds max 6角色巨典（上·1CD）》

13位ISBN编号：9787030128614

10位ISBN编号：7030128613

出版时间：2004-2

出版社：科学出版社

作者：刘寒编著

页数：304

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《3ds max 6角色巨典（上·1C）》

内容概要

3ds max6角色巨典，ISBN：9787030128614，作者：刘寒编著

书籍目录

光盘使用说明下册内容预告作者作品赏析第1章 蚁哥雄兵 1.1 “蚁哥雄兵”创作缘起 1.2 蚂蚁卡通模型的建立 1.2.1 头部的制作 1.2.2 躯干的制作 1.2.3 四肢的制作 1.3 其它配件的制作 1.3.1 简单的布景 1.3.2 卡通材质的制作第2章 古老的门 2.1 关于古老的门 2.2 创建石兽角色模型 2.2.1 构建大体轮廓 2.2.2 对大型体的初步细化 2.2.3 眼部细节的刻画 2.2.4 鼻部细节的刻画 2.2.5 耳朵细节的刻画和最后调整 2.3 添加材质 2.3.1 石兽的沧桑感 2.3.2 地面效果的处理 2.4 模拟全局光效果第3章 沙漠之舟 3.1 骆驼的制作思路 3.2 骆驼模型的制作 3.2.1 骆驼身体的制作 3.2.2 骆驼前肢的制作 3.2.3 骆驼后肢的制作 3.2.4 骆驼头颈的制作 3.3 贴图和材质的运用 3.3.1 ID划分及材质运用的原理 3.3.2 骆驼模型的ID划分和Multi/Sub-Object材质运用 3.3.3 Unwrap map功能的运用 3.3.4 利用Photoshop绘制贴图第4章 森林伐木者 4.1 憨厚的伐木工——角色背景和个性设计及分析 4.2 人物模型的制作 4.2.1 头部的造型 4.2.2 头部的细化 4.2.2.1 眼部的细化 4.2.2.2 鼻部的细化 4.2.2.3 嘴角的细化 4.2.2.4 耳部的细化 4.2.3 模型身体的制作 4.2.4 服装的制作 4.2.5 手套的制作 4.2.6 鞋子的制作 4.2.7 衣服的细化 4.2.8 裤子的细化 4.2.9 模型的合并 4.3 角色材质的制作 4.3.1 材质ID的划分 4.3.2 贴图的绘制 4.3.3 将材质赋予模型第5章 丛中骑士 5.1 故事简介 5.2 角色设计 5.3 CG制作 5.3.1 制作角色模型 5.3.2 布置模型环境 5.3.3 HOLO宝座的材质编辑 5.3.4 灯光的表现 5.3.5 最后的结果

精彩短评

1、结果，有些失望，从印刷的质量到里面的内容都太粗糙了。没有让我这样的学习者更好的更快的掌握相关的技能。

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：www.tushu000.com