

图书基本信息

书名：<<3DS MAX R3 动画大制作.角色动画篇>>

13位ISBN编号：9787113040642

10位ISBN编号：7113040640

出版时间：2001-2

出版时间：中国铁道

作者：徐海鹰

页数：280

字数：437000

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

本书按照角色动画的制作过程，对角色动画的基本知识，角色建模，制作角色的肢体动画及制作角色的脸部动画进行了详细的讲解。

本书适合于对3DS MAX命令比较熟悉，并且有一定动画制作实践的读者，书中介绍的三维动画制作技巧和经验不但对于3DS MAX的用户适用，对于使用其他三维动画制作软件的用户也可以借鉴。

另外，随收配有光盘，光盘涵盖了本书所涉及的实例文件和场景、动画文件，以作为读者激发灵感的源泉和创作参考。

书籍目录

第1章 色动画基础知识 1.1 角色动画的制作过程 1.2 角色动画制作准则第2章 网格建模 2.1 网格建模基本知识 2.2 低分辨率人头造型 2.3 可编辑网格表面光滑组 2.4 网络建模技术 2.5 Mesh Smooth修改器第3章 面片建模 3.1 面片建模基础知识 3.2 可编辑样条 3.3 表面工具 3.4 使用表面工具创建人头模型 3.5 面片建模技巧第4章 NURBS建模 4.1 URBS基本要领 4.2 URBS对象 4.3 URBS次对象 4.4 创建URBS模型第5章 骨架和链接 5.1 基础知识储备 5.2 MAX的骨骼系统 5.3 创建两足骨架 5.4 创建四足骨架 5.5 创建六足骨架 5.6 皮肤修改器 5.7 将皮肤附加到骨架上第6章 角色行走动画 6.1 行走的动画机理 6.2 表达式控制器 6.3 跨步——立定 6.4 连续行走 6.5 腿部的转弯动作 6.6 马的行走动画第7章 Character studio制作角色动画 7.1 Character studio简介 7.2 创建两足角色 7.3 为两足角色创建脚步 7.4 两足角色的动力原理 7.5 使用跟踪图制作动画 7.6 其他Biped动画 7.7 运动文件第8章 体形修改器 8.1 体形修改器的简单应用 8.2 隆起编辑器和隆角次对象 8.3 体形修改器中的封套 8.4 为网格装配骨架 8.5 筋腱次对象 8.6 链接次对象 8.7 Vertex次对象第9章 脸部动画 9.1 脸部动画机理 9.2 简单的脸部动画 9.3 Morpher修改器 9.4 制作嘴唇动画和表情动画

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>