

<<3DS MAX R4全纪录>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX R4全纪录>>

13位ISBN编号：9787030094407

10位ISBN编号：7030094409

出版时间：2001-07-01

出版时间：科学出版社

作者：立方体科技

页数：362

字数：360000

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 R4全纪录>>

内容概要

3D Studio MAX作为动画制作软件，以其令人叹为观止的建模功能、动画功能与简易的操作界面，成为最普及的动画制作软件之一。

本系列书共分为三本，从三个方面全面介绍3D Studio MAX的各种功能及其具体应用，本书是其中的人体建模篇。

本书以实例的方式，讲述人体贴图制作的具体过程和制作技巧，其中实例典型有趣，语言简洁流畅。适合具有一定基础的人体建模制作人员，也可作为初学者的学习用书和参考指南。

<<3DS MAX R4全纪录>>

书籍目录

第1章 3DSMAX的动画要素 1-1 一切变化都可被录制成动画 1-2 录制动画 1-3 TrackView(轨迹查看器)
1-3-1 轨迹查看器的操作模式 1-3-2 认识轨迹查看器的面板及操作 1-3-3 EditKeys操作模式 1-3-4
EditTime操作模式 1-3-5 FunctionCurves操作模式第2章 若隐若现的诱惑——时有时无的动画 2-1 通过
轨迹查看器建立可视性轨迹 2-1-1 牛刀小试——茶壶魁影 2-1-2 牛刀小试——魔法茶壶 2-2 通过对象
性质产生可视性变化 2-3 利用材质的方式使物体透明化 2-4 透空贴图法 2-5 其他运用第3章 光晕技巧
——ID的运用 3-1 用ID编号做跑灯 3-2 闪闪发亮的三角锥第4章 金鱼游泳第5章 中级变形动画——Flex
的动态表现 5-1 Flex——摇晃 5-2 Flex——掉落的布 5-3 Flex——飘扬的旗面第6章 高级变形动画——
神经技术与滑轨变形 6-1 辅助对象——操作器介绍 6-2 类神经网络连接介绍 6-3 混合练习第7章 用贴
图做动画 7-1 移动贴图制作出球的滚动 7-2 地球的转动与贴图旋转第8章 Bones骨架与IK逆向关节运动
战 8-1 阿雷Bone关节 8-2 IK设置 8-3 肌肉调整第9章 SpaceWarps空间力场——波浪类动画家 9-1 空间力
场——波浪 9-2 空间力场——涟漪 9-3 空间力场——FFD(Box)配合FlexModifier的应用 9-4 空间力场的
运用——碰撞及风力 9-5 空间力场——旋涡 9-6 空间力场——炸弹第10章 运动控制器LookAtConstraint
的运用——眼珠的动画第11章 用CharacterStudio做角色动画 11-1 脚步设置 11-2 动作连接 11-3 群众运
动 11-4 套上CharacterStudio的骨架与肌肉调整第12章 利用分子运动仿真自然现象的动画 12-1 烟雾特
效 12-2 火特效 12-3 喷水特效

<<3DS MAX R4全纪录>>

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>