

<<3ds max动画技术大全>>

图书基本信息

书名：<<3ds max动画技术大全>>

13位ISBN编号：9787801726056

10位ISBN编号：7801726057

出版时间：2006-3

出版时间：兵器工业出版社

作者：王军

页数：313

字数：476000

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动画技术大全>>

内容概要

本书系统、详实地讲解了3dsmax在角色制作方面的应用知识，全书结构合理、讲述清晰。全书采用软件功能讲述与实例制作相结合的互动教学方式，力求使学习者掌握正确学习3dsmax的方法。

配书光盘包含全部实例的源文件和典型实例教学视频，是学习者配合本书进行练习的丰富资源。本书尤其适合3dsmax高级应用者学习，结合《3dsmax动画技术大全》丛书的场景篇和动画特效篇，可使学习者对3dsmax这一软件进行系统、科学的学习，培养学习的自主性与创新性。

<<3ds max动画技术大全>>

书籍目录

第1章 制作人物模型 1.1 利用Surface制作角色头部 1.2 身体建模 1.3 手、脚的建模 1.4 细节调整 1.5 饰物模型的制作 1.6 行匀颂褰第2章 角色材质与贴图 2.1 头部贴图坐标的快速展开与定位 2.2 头部贴图的快速绘制 2.3 关于皮肤的Shader 2.4 眼睛的制作 2.5 身体材质的制作 2.6 男性头部贴图制作 2.7 魔王材质的制作第3章 角色毛发和衣服的制作 3.1 HairFX应用——头发的制作 3.2 新Hair and Fur毛发系统 3.3 使用Patch (面片) 制作头发 3.4 衣服模型的制作 3.5 布料制作插件ClothFX第4章 Character Studio的骨骼系统Biped 4.1 Biped的创建和基本参数 4.2 Biped骨骼和网络模型的匹配 4.3 Biped的步迹动画 4.4 自由动画 4.5 Mixer与运动数据流非线性编辑 4.6 Workbench工作台 4.7 群组动画 第5章 角色蒙皮与表情动画 5.1 Physique介绍 5.3 高级蒙皮 5.4 制作表情动画第6章 骨骼系统实例——鸟类骨骼 6.1 鸟类运动规律浅析 6.2 Bone系统的基本用法 6.3 用Bone系统做鸟类的运动骨骼 6.4 鸟类骨骼的复杂动作第7章 CAT插件制作四足动物动画 7.1 CAT应用 7.2 动画模式CATMotion 7.3 实例——使用CAT制作狮子动画第8章 D5笔记

<<3ds max动画技术大全>>

媒体关注与评论

角色动画流程完整呈现。
角色毛发、骨骼动画等前端动画技术详解。
全面系统的专业知识，务实求新的教学理念。

<<3ds max动画技术大全>>

编辑推荐

本书主要内容完全围绕3D角色动画展开，以一个角色动画的创建为主线，全面系统地组织教学，并将各方面的相关知识有效地融合在一起，让读者由点到面，由浅入深，最终全面掌握3ds max角色动画的各方面应用知识。

<<3ds max动画技术大全>>

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>