

<<D5角色动画师手册>>

图书基本信息

书名：<<D5角色动画师手册>>

13位ISBN编号：9787801726858

10位ISBN编号：7801726855

出版时间：2006-7

出版时间：兵器工业出版社

作者：请买家自查

页数：216

字数：296000

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>

<<D5角色动画师手册>>

内容概要

本教程全面地介绍了3ds max角色骨骼动画及运动规律的理论、应用技法与实际操作，主要内容包括骨骼系统详解、人类运动规律与动画制作应用、运动捕获介绍、四足动物动画制作以及鸟类骨骼动画制作等专业角色动画知识，并配以超大容量的视频教学，构成了完整的角色动画与运动规律教学体系，呈现了传统运动理论与实际动画制作的完美结合。

本教程面向广大3ds max动画制作爱好者，对于高级应用者的进步也大有裨益，是专业三维制作人员、相关专业院校师生研究、学习3ds max角色骨骼与运动规律的专业图书。

<<D5角色动画师手册>>

书籍目录

第1章 3dx max的骨骼系统 1.1 3dx max内置的基本骨骼系统Bones 1.2 关于Character Studio 1.3 CAT插件
第2章 Character Studio骨骼 2.1 Character Studio常用菜单 2.2 人形角色骨骼的创建 2.3 Character Studio “运动流”卷展栏 2.4 Character Studio运动混合器 2.5 Character Studio足迹动画
第3章 人类行走、奔跑和跳跃的运动规律及动画制作 3.1 行走的运动规律和动画制作 3.2 跳跃运动规律和动画制作
第4章 格斗与技击动画的制作 4.1 Character Studio骨骼系统与Reactor动力学系统的结合应用 4.2 双人格斗手K关键帧练习
第5章 Character Studio运动捕捉技术 5.1 运动捕捉系统 5.2 Endorphin软件
第6章 四足动物的规律及动画制作 6.1 四足动物规律剖析 6.2 蹄类动物的运动动画制作 6.3 猎豹(爪类动物)的运动动画制作 6.4 鳄鱼的爬行动画制作
第7章 鸟类的骨骼动画制作 7.1 鸟类的飞行运动规律 7.2 鸟类飞行动画的制作
第8章 自定义骨骼的高级应用 8.1 高级骨骼应用的实例演示 8.2 D5 Studio原创动画插件介绍及部分演示
第9章 ZBrush结合3ds max制作猎豹、鳄鱼表面贴图与法线凸凹 9.1 制作猎豹的表面贴图、法线贴图和毛发 9.2 制作鳄鱼的表面贴图和法线凸凹

<<D5角色动画师手册>>

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>