

图书基本信息

书名：<<3ds Max9 动漫制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787040240559

10位ISBN编号：7040240556

出版时间：2008-7

出版时间：曾涛 高等教育出版社 (2008-07出版)

作者：曾涛

页数：245

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

《3ds Max9动漫制作案例教程（角色动作篇）》是中国职业技术教育学会科研规划重点课题成果，是由行业企业具有实践经验的技术人员和熟悉职业教育的教师，以实用性为原则编写而成的。全书从实例出发，介绍了3ds Max动画基础、3ds Max自带的Bones骨骼系统、应用最广泛的动作模块Character Studio以及3ds Max在角色动作领域的基本制作原理和一些实用技巧。

为方便读者学习和掌握《3ds Max9动漫制作案例教程（角色动作篇）》的内容，《3ds Max9动漫制作案例教程（角色动作篇）》配套提供了各章所有案例的素材和源文件，读者可以从相关网站免费下载获取。

《3ds Max9动漫制作案例教程（角色动作篇）》适合作为相关专业职业人才培养的课程教学、技能培训用书，也可供广大计算机爱好者学习参考。

## 书籍目录

第一章 基础动画1.1 动画控制界面1.2 关键帧动画1.3 动画输出1.4 路径动画1.5 弹跳球动画思考与练习第二章 Bones骨骼与运动学2.1 Bones简介2.2 运动学简介思考与练习第三章 创建角色骨骼3.1 创建角色骨骼3.2 蒙皮简介思考与练习第四章 Character Studio使用初步4.1 Biped简介4.2 Physique蒙皮思考与练习第五章 Character Studio角色动画5.1 步迹动画简介5.2 自由动作调节5.3 Character Studio中的动作约束思考与练习

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>