

图书基本信息

书名：<<3ds max角色动画制作典型实例>>

13位ISBN编号：9787508338798

10位ISBN编号：7508338790

出版时间：2006-4

出版时间：中国电力出版社

作者：(美)布斯克特

页数：204

字数：288000

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 max，因其强大的角色动画和建模功能，而成为游戏设计和电影效果领域中的专业选择。

虽然，要实现某些专业的效果需要极其复杂的操作，但使用3ds max进行建模和角色动画创作并不是十分困难的。

无论是使用3ds max进行角色动画创作，创建效果，或是进行游戏开发，通过本书深入浅出、通俗易懂的介绍，你都将能够在几小时内创建并为自己的角色设置动画。

通过本书，你将能够为你自己的动画项目创建任意类型的角色模型、设置及动画。

作者Michele Bousquet通过清晰的阐述和简炼的教程，向你揭示如何创建一个低边模型，然后用你每天使用的相同的工具来创建一个带有自定义控制的角色设置，最后再结合一些动画原理来为你的角色设置动画。

## 作者简介

Michele Bousquet, Discreet认证讲师及多次获奖的动画师。

从3ds max的第一个版本开始, 就开始出版关于3ds max的著作。

自3ds max 5发布以来, 《Model, Rig Animate with 3ds max》已经是第三版了, 并创造了一个被学生和  
老师阅读的纪录。

Mictlele出版的其他著作包括《Harrless

## 书籍目录

致谢前言如何使用本书第1部分 角色建模 第1章 身体建模 定义和术语 参考影像 练习A 在场景中的平面上显示参考影像 练习B 显示参考影像为视图背景 教程M1 显示Skater参考影像 从一个盒子物体开始 教程M2 创建初始的盒子 教程M3 转换盒子为可编辑的多边形 使用多边形进行造型 练习C 选择多边形 练习D 使用Extrude!和Bevel命令 教程M4 创建角色的胳膊 教程M5 挤压角色的腿 使用顶点造型 教程M6 修改身体部分的顶点来编辑身体的形状TurboSmooth 教程M7 在角色模型上使用TurboSmooth 使用Slice工具 练习E 使用Slice工具 教程M8 切割创建胳膊上的细节 教程M9 创建袖子 教程M10 创建裤腿和衬衫 创建手 教程M11 创建拇指 教程M12 切割手指的多边形 教程M13 挤压手指 教程M14 拷贝和粘贴手掌 建模的细节 教程M15 创建短袜、鞋子并编辑身体形状 教程M16 创建领口 教程M17 创建领口边缘 对称修改器 练习F 使用对称修改器 使用Multi / sub—Object Material材质 教程M18 在身体上实施材质 第2章 创建角色的头部模型 参考材质 使用The spherify Modifier (球形修改器) 教程M19 创建头部模型 smoothing GYUups (平滑组) 教程M20 平滑和造型头部模型 创建面部细节 教程M21 定义面部细节 教程22 创建眼窝 教程M23 创建鼻子 教程M24 挤压嘴唇 结束头部模型 教程M25 结束头部模型 创建面部材质 教程M26 创建面部材质 创建头发 教程M27 创建头发 合并 教程M28 Merging (合并) 头部和身体模型 你创建了它!第2部分 角色设置 第3章 骨骼 第4章 骨骼设置 第5章 蒙皮第3部分 动画 第6章 动画 身体 第7章 面部动画 资源

## 媒体关注与评论

本书介绍了如何使用3ds max来进行建模、动画及对低面多边形角色进行设置。

本书分为三个部分： 第1部分：角色建模创建一个低面多边形角色模型。

第2部分：角色设置为角色添加骨骼及创建整套的动画控制装备。

实施蒙皮修改器，并调节设置。

第3部分：动画 使用传统的动画原理并结合3ds max的工具来创建角色面部和身体部位的动画。

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>