

<<3dsmax专业动画教程>>

图书基本信息

书名：<<3dsmax专业动画教程>>

13位ISBN编号：9787040150032

10位ISBN编号：7040150034

出版时间：2004-1

出版时间：白英伯 高等教育出版社 (2004-01出版)

作者：白英伯

页数：414

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>

<<3dsmax专业动画教程>>

前言

随着数字信息时代的到来，三维动画制作行业作为后起之秀，正在全球文化产业中扮演着越来越重要的角色，已被广泛应用于电影电视、广告、游戏、建筑设计、教育多媒体等诸多领域，使得这一市场空前繁荣。

角色动画作为三维动画领域的重要组成部分，更是发挥着不可替代的作用，卡通、写实、超写实风格的角色形象无不让观者感叹数码艺术创造的神奇魔力。

提起角色动画，就不能不说到近年来火爆上映的多个好莱坞经典大片，像《黑客帝国》、《指环王》、《星战前传》等等。

在这些影片中，除了大量地应用了数码特效外，无一例外地都采用了最新的角色动画技术。

一些全三维制作的动画片（《恐龙》，《精灵鼠小弟》，《怪物史莱克》，《海底总动员》等，更是将虚拟角色的魅力发挥到了极致。

在国内外的电视广告中，许多经典的广告动画，也离不开虚拟角色的参与。

尤其值得一提的是，近两年随着网络的普及和发展，网络游戏玩家的激增，造就了游戏开发行业炙手可热的态势。

角色动画的应用范围也越来越广，如建筑地产，虚拟现实，网页动画等领域。

动画行业的迅猛发展，必然带来人们对专业书籍的大量需求，从国内的图书市场上可以了解到，三维动画类的学习书籍以3DsMAX的居多，可以说是琳琅满目，多以讲授软件功能层面的书籍为主，而系统、集中地讲解角色动画技术方面的书籍较为缺乏。

基于现状，作者从实践的角度出发，对本书的内容结构安排，进行了精心设计，摒弃过多的针对软件功能层面的介绍，取而代之以制作流程为主线，结合独具特色的制作实例，将角色动画制作的各个环节有机地串联起来，展示动画制作过程的全貌。

由基本应用到高级实践，由浅入深地引领读者解读角色动画制作流程的各个环节。

希望读者朋友在与作者分享制作经验的同时，并从中受益，尽快投入到动画制作的实践中去，这也是作者写作的初衷。

本书在写作过程中承蒙多方面人士的鼓励、帮助与配合，在此书即将面世之际，诚挚感谢沈剑锋、金哲虎先生为本书的顺利完成提供写作及技术支持，感谢责任编辑梁存收在编辑出版过程中提供的修改意见，特别感谢高级策划刘建先生对书籍的写作风格、结构安排等方面给予的精心指教，同时还要感谢我的妻子孙红在此书编写过程中给予的全力支持。

本书写作历时一年时间，在编写过程中，作者倾注全部心血，力求运用通俗易懂的语言风格，详略得当的结构安排，在自然、轻松的语境下，呈现给读者一本非常便于阅读的三维动画角色类专业用书。

<<3dsmax专业动画教程>>

内容概要

《3dsmax专业动画教程：角色篇》全面而详实地介绍了3dsmax6.0的角色动画制作工具和技术，是专门针对入门以后的初学者开发的中高级教材。全书共分十章，特色之一是制作观念新，在角色建模部分重点介绍目前比较流行的多边形细分表面建模技术，另外，针对不同风格的角色类型，提供了相应的解决方案；特色之二是基础知识与实例紧密结合，书中各章节所讲述的知识点都可以在相应的实例演练中加以巩固，通过清晰、详尽的操作步骤，引导读者完成角色动画制作的全部过程。

<<3dsmax专业动画教程>>

书籍目录

第一部分 3dsmax基础第一章 3DSMAX导航1.1 软件介绍1.2 软件界面1.3 界面交互操作1.4 3dsmax的自定义1.5 3D空间中的操作1.6 小结1.7 思考第二章 建模基础2.1 基础造型2.2 编辑修改器2.3 使用二维形建模2.4 实例——制作机甲战士模型2.5 小结2.6 思考第二部分 角色建模第三章 网格建模和多边形建模3.1 网格建模3.2 多边形建模3.3 细分表面建模3.4 实例——利用多边形工具制作手的模型3.5 小结3.6 思考第四章 面片建模4.1 面片的创建4.2 编辑面片对象4.3 利用Surface工具进行面片建模4.4 实例——制作一个卡通狗的头部模型4.5 小结4.6 思考第五章 高级角色制作5.1 角色的设计5.2 制作前期设定5.3 角色建模的方法5.4 人物面部建模5.5 实例——制作牛仔的头部模型5.6 完成角色的其他部分5.7 小结5.8 思考第六章 设计材质6.1 了解材质6.2 贴图的方法6.3 复杂表面的贴图6.4 制作真实的皮肤材质6.5 小结6.6 思考第三部分 动画制作第七章 初识Characterstudi07.1 CharacterStudio4.2 简介7.2 骨骼系统的创建与修改7.3 动画制作的基本方法7.4 制作步迹动画7.5 小结7.6 思考第八章 角色的绑定8.1 绑定对模型的要求8.2 骨骼的对位8.3 角色模型的绑定与修改8.4 使用Skin命令绑定8.5 小结8.6 思考第九章 运动编辑进阶9.1 自由动画9.2 角色与环境的交互9.3 小结9.4 思考第十章 动作的编辑与合成10.1 动作文件的编排10.2 TrackView视图编辑10.3 Mixer动作混合编辑10.4 Workbench动作调整平台10.5 小结10.6 思考彩图部分

<<3dsmax专业动画教程>>

章节摘录

插图：材质和贴图方面，整合了无数量限制的纹理贴图，实现对材质的无限调节手段。

材质，贝占图浏览器以图标层级结构示意，并采用直接拖放方式为对象赋予材质。

Unwrap uV贴图坐标编辑修改器的功能得到了扩展，可编辑的贴图坐标多达99个通道，并使用了不同的贴图坐标调整算法，直接完成对纹理贴图坐标的控制，显著降低贴图时间。

Relax功能可使纹理贴图的坐标调整工作更加简便易用。

游戏支持方面，Vertex Paint（顶点色绘制修改器）以绘图层的形式发挥作用，它结合了Photoshop的融合模式、交互式颜色绘制，并将信息分布到99个顶点通道中。

动态着色接口利用DirectX：FX文件中的参数为设计师创建更加友好的操作界面。

编辑顶点法线，既可作为修改器使用，也可作为一个基准网格属性，提供了一套用于手动编辑法线的工具。

Channel InfoEditor（通道信息编辑器）提供了在数据表单视图中查看顶点通道信息的功能。

渲染方面，提供快速的混和线扫描渲染引擎，包括全局光照明和创建照片级真实效果的灯光工具，加上无限分布的网络渲染——包括可分离的线扫描选项，用来进行高解析度静态图像的渲染输出；命令行渲染允许使用文本文件进行处理操作，提示行命令包括图像解析度、抗锯齿、。

超级采样、光线跟踪参数、环境设置、文件输出控制、层以及网络渲染等；新的渲染引擎支持HDRI（高级动态范围图像）文件的存储和加载，用来创建真实细腻的自然光（图1-5）；内置全新的Mental ray渲染引擎，为用户提供又一个产品级的渲染输出选择（图1-6）。

<<3dsmax专业动画教程>>

编辑推荐

《3dsmax专业动画教程:角色篇》由高等教育出版社出版。

<<3dsmax专业动画教程>>

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>