

<<三维生物模型与动画制作宝典>>

图书基本信息

书名：<<三维生物模型与动画制作宝典>>

13位ISBN编号：9787115089762

10位ISBN编号：7115089760

出版时间：2001-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：太阳工作室

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>

<<三维生物模型与动画制作宝典>>

内容概要

用3D软件制作逼真的影视生物造型和动画，一直是广大3D迷心中的梦想。

本书中的生物造型涉及了当今最流行的3D Studio MAX 3.1、Maya 3.0、RHINO 3D软件的造型制作技术。

这三种软件都是制作生物模型必须掌握的软件，它们在设计手法上各有所长、互有所补，例如：3D Studio MAX 3.1可以制作出非常逼真的骨骼动态效果，而且对系统要求很低；Maya 3.0通过一张平面照片便可制作相应的三维生物模型；RHINO 3D可以通过设计的图纸来制作精确尺寸的模型(属于工业级的标准)。

本书例子涉及的问题都是想成为三维高手的广大制作人员最关心的，因此本书是面向具有艺术创造素养的创作人员的优秀读物。

本书适合从事影视三维动画编辑的专业技术人员和相关院校的师生以及广大的计算爱好者阅读参考。

<<三维生物模型与动画制作宝典>>

书籍目录

第一部分 创建生物模型的最佳工具组合	第1章 3D Studio MAX R3概述	1.1 3D Studio MAX R3系统配置要求 4	1.2 安装方法 5	1.2.1 安装硬件锁 5	1.2.2 确定使用权 5	1.2.3 安装选项 6	1.2.4 安装步骤 6	1.3 3D Studio MAX R3新增功能 7	1.3.1 新增自定义面板操作 7	1.3.2 新增选择功能 8	1.3.3 材质编辑器新增功能 9	1.3.4 新增Effects效果模块 9	1.3.5 新增略图列表工具 11	1.3.6 新增MAXScript脚本语言 11	1.3.7 新增修改命令工具 12	1.3.8 强大的Mesh Smooth网格柔化工具 13	1.3.9 新增的CrossSection横截面工具 14	1.3.10 新增Spacing Tool间隔工具 14	1.3.11 新增的雾体效果 15	1.3.12 新增Terrain地形创建工具 15	1.3.13 新增Ring Wave环形波浪创建工具 16	1.3.14 新增动力学创建工具 16	1.3.15 增强的粒子系统 16	1.3.16 增强的IK反向动力学 17	1.3.17 增强的Track View轨迹视图 17	1.3.18 增强的光照效果 18	1.3.19 超强的NURBS曲线造型功能 18	1.3.20 增强的面片造型工具 19	1.4 图像处理的基本概念 19	1.4.1 颜色 19	1.4.2 分辨率 20	1.4.3 色彩模式 20	1.4.4 常见的图像文件格式 21	1.5 电脑动画的概念 23	1.5.1 二维动画 23	1.5.2 三维动画 24	1.5.3 计算机动画的简单原理 24	1.5.4 电脑动画压缩技术 25	1.6 常见的3D Studio MAX共享文件格式 26	1.6.1 可输入的文件格式 26	1.6.2 可输出的文件格式 29	1.7 电脑动画应用范围 32																																	
	第2章 Maya Unlimited概述	2.1 Maya Unlimited的安装 38	2.2 Maya Unlimited的网络设置 41	2.3 Maya Unlimited的模块内容和应用领域 43	2.4 Maya Unlimited的模块技术特征 44	2.4.1 建模 44	2.4.2 一般动画 46	2.4.3 角色动画 47	2.4.4 Paint Effects 49	2.4.5 动力学 52	2.4.6 渲染 54	2.4.7 Cloth 55	2.4.8 高级建模 57	2.4.9 运动匹配 58	2.4.10 Fur 59	2.4.11 集成性与输入/输出 61	2.5 Maya Unlimited的新特性 62	2.5.1 系统方面的改进 62	2.5.2 界面的改进 65	2.5.3 Modeling的改进 68	2.5.4 Animation的改进 73	2.5.5 Maya FX和Dynamics的改进 77	2.5.6 材质的改进 80	2.5.7 Artisan的改进 82	2.5.8 Camera和Render的改进 84	3.1 RHINO3D的元素类型 88	3.2 RHINO3D的界面 94	3.3 坐标 98	3.4 建模控件 102	3.5 基础建模操作 109	第二部分 3D Studio MAX生物建模	4.1 制作拳头头部模型 117	4.2 制作拳头身体模型 124	4.3 制作拳头手臂及拳套模型 133	4.4 制作拳头腿部模型 148	4.5 制作光脚穿拖鞋模型 153	第5章 制作拳手的骨骼动态	5.1 Character Studio插件简介 158	5.2 创建两足动物 159	5.3 两足动画的特点 161	5.4 动画拳头 162	5.4.1 制作两足体形与拳头相适配 163	5.4.2 使用足迹动画 163	5.5 Physique体形插件 168	5.5.1 为拳头装配骨架 169	5.5.2 为拳头制作各种动态 175	5.6 Biped模块功能详解 181	5.6.1 Display卷展栏 181	5.6.2 General卷展栏 182	5.6.3 Footstep Creation卷展栏 185	5.6.4 Footstep Operations卷展栏 189	5.6.5 Keyframing关键帧卷展栏 191	5.7 用Physique模块控制皮肤和肌肉 191	5.7.1 将Physique添加到拳手的胳膊上 192	5.7.2 使用Bulge Editor制作胳膊隆起效果 193	5.7.3 调整Physique关节交叉面 197	第6章 用3D Studio MAX制作人头马	6.1 人头马的外形 201	6.2 制作手爪 202	6.3 制作人头马的腿部模型 210	6.4 制作人头马的臀部模型 215	6.5 制作人头马的上身模型 223	6.6 制作人头马的头部模型 233	第三部分 Maya生物建模	7.1 完成基本建模 252	7.2 使用Artisan模块 259	7.3 连接身体部分 263	7.4 制作脸部动画的变形工具 265	7.5 建立骨骼 270	7.6 正向动力学 273	7.7 反向动力学 278	7.8 连接身体到骨骼上 283	7.9 提高工作效率 293	7.10 有关本实例的其他问题 297	第8章 用Maya制作面部

<<三维生物模型与动画制作宝典>>

动画	8.1 头部建模 300	8.2 发音的基础知识 310	8.2.1 用于表情的关键肌肉
311	8.2.2 颌部控制 312	8.2.3 发音动作和表情 312	第四部分
RHINO3D工业建模	第9章 用RHINO3D制作精密的工业轮胎		9.1 基本外型线条
条的绘制和旋转成形 322	9.2 轮圈内部线条的绘制与阵列 325	9.3 轮圈内空洞曲面	
的生成与混接 330	9.4 布尔运算与导圆角 334	第10章 用RHINO3D制作手	
机模型	10.1 基本操作环境设置 342	10.2 正面基本外型线条的绘制 343	
10.3 侧面曲线绘制与上半部曲面的建立 346	10.4 下半部曲面的建立与两个半面的裁切 349	10.6 上半部曲面的分割与加工 363	
10.5 图层的管理与侧面曲面的建立 353	10.8 天线.麦克风.耳机等细部加工 378	10.9 最终修饰与输出	
10.7 手机按键的制作 371			
出 389			

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>