

<<3D角色动画必成攻略>>

图书基本信息

书名：<<3D角色动画必成攻略>>

13位ISBN编号：9787500644958

10位ISBN编号：7500644957

出版时间：2001-08

出版时间：中国青年出版社

作者：南相宇

页数：2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>

<<3D角色动画必成攻略>>

内容概要

数码角色在商业广告、漫画作品、影视动画、游戏等等领域的运用已经渐成潮流。本书由数码设计技术非常发达的韩国著名的电脑图书出版信息文化社授权独家出版。灵活运用3DS MAX实践角色建模，驾驭Character Studio尝试动画制作。其中有一本3D角色动画的美学经典!由韩国著名电脑图书专业出版社Hyejiwon授权独家出版。本书运用3DS MAX和Character Studio进行角色建模并制作成动画的各种技法做了详细简洁的说明，跟随书中的实例循序渐进学习即可。

<<3D角色动画必成攻略>>

书籍目录

Photoshop6数码角色设计 1.Photoshop6.0入门 2.角色设计和Illustration 3.角色设计过程 4.Photoshop——新的绘图工具..... 序言 Gallery 目录Chapter 1 3DS MAX和Character Studio Section 1 关于3DS MAX Section 2 3DS MAX的功能 建模功能 动画功能 贴图功能 渲染功能Chapter 2 角色建模 Section 1 建模的基础知识 1 建模的种类和特征 建模的种类 建模的特征 2 角色建模的方法 使锐利的多边形模型变得平滑 从样条曲线开始建立曲面 使用面片建模 Section 2 角色脸部建模 1 Surface模型 Surface Tool的基本概念 Surface Tool的基本应用 利用Surface Tool制作眼球 2 NURMS建模 利用NURMS进行简单的建模练习 制作小狗模型 3 Patch建模 制作基本的脸部模型 制作蜥蜴的头部模型 Section 3 角色身体建模 1 身体建模基础 女性身体建模 2 蜥蜴人身体建模 Section 4 Samdoli建模 1 Samdoli脸部建模 2 Samdoli身体建模 3 制作Samdoli的手 4 Samdoli的脚部建模 5 贴图及其他Chapter 3 脸部动画 Section 1 制作变形的脸(Morphing) 1 制作基本口形 制作元音(VOWELS) 制作辅音(CONSONANTS) 2 制作表情 眨眼 制作表情 Section 2 让角色说话 1 使用Morpher工具 Attach命令 Morphing设置和用法 2 说话 说台词 添加表情 眼皮的动作 制作基本的脸部模型 制作蜥蜴的头部模型 Section 3 角色身体建模 1 身体建模基础 女性身体建模 2 蜥蜴人身体建模 Section 4 Samdoli建模 1 Samdoli脸部建模 2 Samdoli身体建模 3 制作Samdoli的手 4 Samdoli的脚部建模 5 贴图及其他Chapter 3 脸部动画 Section 1 制作变形的脸(Morphing) 1 制作基本口形 制作元音(VOWELS) 制作辅音(CONSONANTS) 2 制作表情 眨眼 制作表情 Section 2 让角色说话 1 使用Morpher工具 Attach命令 Morphing设置和用法 2 说话 说台词 添加表情 眼皮的动作Chapter 4 Character Studio Section 1 Character Studio的结构 1 建模的种类和特征 2 动画设计操作流程 3 Character Studio的操作流程 第1阶段: 设定Physique 第2阶段: 设定Biped Motion Section 2 Physique 1 Physique的作用 在角色对象中植入骨骼 修改顶点 制作鼓起的肌肉 连结肌腱 2 修改Physique顶点 调整顶点的基本方法 在具体的角色上调整顶点 3 使用Bulge 设定肌肉的收缩运动(鼓起) 与扩张反应(展开) 基本姿态 使Bone 02向前弯曲 使Bone 02向左侧弯曲 使Bone 02向右侧弯曲 使Bone 09向内弯曲 使Bone 07向内弯曲 4 制作肌腱(Tendons) 5 设定Link Biped的参数 Twist的参数 Sliding Section 3 Biped 1 关于Biped Biped 形态 Biped的结构 Biped的建立和使用 对Biped重命名 2 制作与角色相符的身体架构(Figure) 制作恐龙形态的Figure 制作Samdoli的Figure 3 制作角色的动作(Motion) Footstep模式 Freeform模式 Convert Motion Flow Chapter 5 利用Physique进行角色设计 Section 1 对面片模型应用Physique Section 2 对Samdoli模型应用Physique Chapter 6 利用Character Studio制作动画 Section 1 理解角色动画的基本概念 1 角色的姿态 2 制作角色动作的三个阶段 理解角色动作的概念 3 制作动作表 Section 2 移动角色 1 制作行走动作 2 变向行走 3 行走间跳跃 4 跑动 Section 3 为角色赋予动作 1 根据角色的形体特征, 设计动作 旋转头部 头部和眼部运动 眼球和眼皮的动作 头部和身体的旋转 手臂关节和手腕 站立和坐下 2 配合表情, 设计动作 传情达意的动作表现 表现忧郁的感情 表现愉快的感情 表现生气的感情 表现吃惊的感情 Section 4 制作角色操作实物的动画 1 推动箱子 Section 5 利用动作表制作角色动画 1 制作基本的动作表 2 制作“登上楼梯顶并大声喊叫”的动画 结束语

<<3D角色动画必成攻略>>

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>