

<<3ds Max 2009角色动画制>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 2009角色动画制作从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787894877239

10位ISBN编号：7894877239

出版时间：2009-6

出版时间：王瑶 北京科海电子出版社 (2009-06出版)

作者：王瑶

页数：317

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>

<<3ds Max 2009角色动画制>>

前言

首先来看一下三维动画产业生存的大环境。

三维动画近年来已经作为一个新兴的产业快速发展起来，涵盖了动漫、游戏、影视、广告等多个行业。

在2008年度，全国仅游戏行业总产值就突破了200亿元人民币。

与高速的发展相对应的，就是市场份额的不断扩大，而所有这些都刺激动画产业中就业岗位的需求。

这些与角色动画有什么直接的关系吗？

回答当然是肯定的。

角色是动画片、漫画以及游戏中不可缺少的元素，没有了角色，所有的故事也就没有了依托。

所以创建故事中的角色模型并为之赋予行动，就成了该领域中的必修课程。

随着国产动画片生产需求的增加和游戏产业的发展，整个行业对角色动画制作的人才需求也相应增加，掌握角色动画制作技术将有非常好的就业环境。

在国家大力支持动漫游戏产业，并使之以惊人的速度发展起来的大环境下，3ds Max以绝对的优势拥有了众多的使用者，已经成为全球三维艺术家们最流行的三维制作的解决方案。

简而言之，选择学习角色动画可以为你赢得更多的就业机会，当然，如果角色动画正好是你的爱好，那就恭喜你了，你的爱好还可以为你带来良好的生活品质。

它将影响到你的个人发展与职场竞争力角色动画是一项复杂、专业化程度较高的技术，也是动画公司、游戏公司、动漫产业公司的关键岗位。

高级建模师和高级动画师是这些公司或团队中极其重要的成员，也是这个专业的发展道路中较高的一个目标点。

掌握了娴熟的角色动画技术，你就不会只是一个单纯的技术人员。

<<3ds Max 2009角色动画制>>

内容概要

《3dsMax2009角色动画制作从入门到精通(含5DVD+1配套手册)》详细介绍了在3ds Max 2009中，动漫角色从建模到动画的制作方法、过程和技巧。

全书分为两个部分，第一部分主要介绍了不同类型的角色模型的创建方法，第二部分着重讲解各类角色不同特点与风格的动画制作，这也是《3dsMax2009角色动画制作从入门到精通(含5DVD+1配套手册)》的重点内容。

书中所有环节都配有大量详实的典型案例。

循序渐进的教学安排，使即便是初学者的读者，也可以轻松掌握3ds Max动漫角色动画的制作方法。

书中所有案例都配有多媒体视频教程，教程采用了全程实录的方式，再现了建模师与动画师的实际工作流程，使实用技巧真实曝光。

全书提供了226个视频片段，教学时长为51个小时，可以让读者边看边学，令学习更轻松，掌握更容易。

《3dsMax2009角色动画制作从入门到精通(含5DVD+1配套手册)》适合3ds Max角色建模与角色动画的初学者，以及希望涉足三维动画制作行业的自学者，可以作为提高3ds Max角色建模与动画制作技能的参考书，也适合作为培训机构、职业技术学院、大中专院校三维动画专业的教学用书。

书籍目录

第1章 动画和卡通中的角色1.1 动画发展的历史1.2 各具特色的动漫角色1.2.1 3D动画中的动漫角色1.2.2 游戏中的动漫角色1.2.3 漫画中的动漫角色1.2.4 《魔兽世界》中的手办1.2.5 影视中的三维动漫角色1.3 角色背后的秘密1.4 角色动画制作的流程1.4.1 角色设计1.4.2 角色建模1.4.3 纹理绘制1.4.4 装配蒙皮1.4.5 角色动画1.4.6 照明设置1.4.7 渲染输出1.5 小结第2章 为故事设计角色造型2.1 编故事的技巧2.1.1 寻找故事的主题2.1.2 新型3D理念的动脑技术2.1.3 为故事定义理念语句2.1.4 使用3幕结构2.1.5 创建粗略简图2.1.6 检测故事的可行性2.1.7 避免常见的3D动画情节缺陷2.2 角色的概念设计2.2.1 在设计时应考虑的问题2.2.2 创建角色类型2.2.3 使用熟悉的视觉主题2.2.4 绘制角色草图的实用方法2.3 实用角色设计技法2.3.1 角色的分类2.3.2 脸部的设计2.3.3 体格的设计2.4 小结第3章 3ds Max的角色建模工具3.1 如何使用3D参考图3.2 多边形的子对象层级3.2.1 改变顶点位置3.2.2 改变拓扑结构3.3 选择和软选择工具3.3.1 选择方式介绍3.3.2 SoftSelection[软选择]卷展栏3.4 顶点层级常用工具3.5 边和边界层级常用工具3.5.1 EditEdges[编辑边]卷展栏3.5.2 EditBorders[编辑边界]卷展栏3.6 面和元素层级常用工具3.6.1 EditPolygons[编辑多边形]卷展栏3.6.2 EditElements[编辑元素]卷展栏3.7 对象层级常用工具3.8 细分表面工具3.8.1 MeshSmooth[网格平滑]修改器3.8.2 TurboSmooth[涡轮平滑]修改器3.8.3 Tessellate[细化]修改器3.9 绘制变形工具3.10 小结第4章 鸚鵡动物角色建模4.1 创建鸚鵡的截面图4.2 制作鸚鵡的身体模型4.3 制作鸚鵡的翅膀模型4.4 制作鸚鵡其他部位的模型4.4.1 创建鸚鵡牙齿模型4.4.2 创建鸚鵡舌头模型4.4.3 创建鸚鵡的毛发模型4.5 分配鸚鵡表面的UV4.6 小结第5章 音乐老师角色建模5.1 导入音乐老师的参考图5.2 制作音乐老师的头部轮廓5.3 制作音乐老师颈部和耳朵的模型5.4 制作人物的牙齿模型5.5 制作角色的身体和衣服模型5.5.1 制作音乐老师的身体的初步形态5.5.2 制作外套和手臂模型5.5.3 制作角色的鞋子模型5.5.4 添加上衣的结构细节.....第6章 卡通女孩角色建模第7章 3ds Max的骨骼装配和蒙皮工具第8章 角色动画基础——鸚鵡的动画第9章 角色动画进阶——人物表情动画与变形第10章 角色动画综合实例——乐队指挥动画表演

章节摘录

插图：第1章 动画和卡通中的角色1.2 各具特色的动漫角色近些年来，动画似乎与电影一样，成为~种技术的产品。

在发展的过程中，各个国家的动漫也逐渐发展成了自己独有的特色，例如，中国动画人物具有传统东方古典气息，带有民族传统；美国动画人物比例与动作夸张化、线条有棱角，天真烂漫，画面色彩缤纷，色彩大部分使用暖色，故事情节大部分是喜剧结局，多表现人性善良；日本动画则多是唯美大眼睛或者。

版（大头小身）造型。

日本动漫比较成熟，动漫产业发展快于我国电影产业，比较倾向于成人化，画面时而秀丽，时而阴沉，能够感受到人性痛苦的一面，并不是一味五彩缤纷的浪漫，故事给人的思考更是多面性的，不仅仅局限于人性的善良。

下面就来欣赏近年来的优秀动漫作品，看看动漫角色各具何种特色。

1.2.1 3D动画中的动漫角色一部优秀的动画作品包含了很多成功的因素，像故事情节的曲折角色设计的生动、影视语言的幽默，以及深刻的思想含义等，都是成功作品的基础。

而在其中起着至关重要作用的则是动画片中的角色形象设计。

因为动画角色形象不仅仅是一种艺术形式的视觉符号，同时也能够折射出一个民族的审美文化、艺术趣味、科学技术的发展情况，以及动画艺术本身给商家带来的无穷的商业价值、文化价值和经济利益。

。

<<3ds Max 2009角色动画制>>

编辑推荐

《3dsMax2009角色动画制作从入门到精通(含5DVD+1配套手册)》关键知识点：·了解3ds Max在3D动漫角色方面设计原则与基本技法；·掌握使用3ds Max制作不同类型的3D动漫角色模型的方法；·了解并掌握3D动漫角色从建模到动画的完整制作流程；·掌握3D动漫角色的表情动画及如何在角色动画中表演；·掌握使用3ds Max制作如动画的综合应用能力。

适合的读者：有一定3ds Max使用基础。

但对角色建模与角色动画制作行业的自学者，提高角色建模与动画岗位技能的参考书；影视动画公司角色建模师和角色动画师的职前培训教材，掌握岗位必备技能；作为培训机构、职业技术学院、大中专院校三维动画专业的培训用书。

5DVD超值岗位技能实训视频教程：精心制作65个动漫角色从建模到动画专业范例；专家详解51小时专家级高清晰多媒体视频教程；超值奉献实例所需的全部范例文件和纹理素材。

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>