

3ds Max人体骨骼与蒙皮制作高级应用技法



[3ds Max人体骨骼与蒙皮制作高级应用技法_下载链接1](#)

著者:谢飞

出版者:

出版时间:2009-4

装帧:

isbn:9787802483231

《3ds Max人体骨骼与蒙皮制作高级应用技法》是一本专题讲解人体骨骼系统和蒙皮创建的3ds Max书籍，全书从头至尾精讲一个例子，从无到有建立一个高度仿真且可操作的人体骨骼系统，并最终形成动画。

全书内容大致分为三个部分。第1—4章主要讲述骨骼系统创建，将创建多达110块骨骼、13个控制器以及53个辅助物体，通过使用动画约束控制器、脚本语言等多种手段，使骨骼、控制器和辅助物体形成一个整体，只需要移动相应的控制器或调整相应的参数，就可以实现真实的关节弯曲以及其他相关部位的响应，从而实现真实复杂的人体骨骼运动。第5—12章将详细讲解基于该骨骼系统的蒙皮创建，使身体网格能够随着骨骼系统的运动而发生真实的变形，包括肌肉的拉伸、扭转、压缩以及颤动，可以达到影视级制作的水平。第13章将利用设置完成的角色系统制作一段打太极拳的简单动画，感受一下《3ds Max人体骨骼与蒙皮制作高级应用技法》实例可以达到的精彩效果。

《3ds

Max人体骨骼与蒙皮制作高级应用技法》配套有6张DVD光盘，包括了全程制作视频教程，总时长超过24小时，并按照对应章节进行存放，方便读者查看。配套DVD光盘第1张还包括了每个2级目录的初始模型和完成模型，以及相关的MAXScript脚本。读者既可以自行按照教程进行设置和保存文件，也可以直接调用对应章节的Max文件。

《3ds Max人体骨骼与蒙皮制作高级应用技法》定位于人体骨骼与蒙皮制作的细分领域，适合于具有一定3ds Max软件基础、爱好人体骨骼与蒙皮制作并且渴望进一步提高制作水平的读者。同时《3ds Max人体骨骼与蒙皮制作高级应用技法》也是专业影视、动画设计公司的相关从业人员以及相关设计院校师生研究、学习3ds Max人体骨骼与蒙皮制作的专业图书。

作者介绍:

目录:

[3ds Max人体骨骼与蒙皮制作高级应用技法_下载链接1](#)

标签

动画

评论

[3ds Max人体骨骼与蒙皮制作高级应用技法_下载链接1](#)

书评
