

# 3dsMax面部表情动画高级应用技法



[3dsMax面部表情动画高级应用技法\\_下载链接1](#)

著者:谢飞

出版者:

出版时间:2009-7

装帧:

isbn:9787894877482

《3dsMax面部表情动画高级应用技法》定位于面部表情动画制作的细分领域，适合于

具有一定3ds

Max软件基础、爱好角色动画制作并且渴望进一步提高水平的读者。同时，《3dsMax面部表情动画高级应用技法》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3ds Max面部表情动画制作的专业图书。

《走向大师——3ds

Max面部表情动画高级应用技法》是第一本专题讲解面部表情动画制作的3ds Max书籍，全书用两种不同的方法分别精讲两个例子，从无到有建立可操作的面部表情动画系统，真正实现操控角色做出各种生动、真实的表情。

全书内容大致分为3个部分。第1章主要对表情制作进行简单的介绍；第2~4章主要针对一个卡通角色，使用Morpher（目标）变形器、脚本等多种方法综合创建一套表情系统，实现夸张的卡通表情；第5~9章主要针对一个真人角色，使用Bones（骨骼）创建一套直接操控面部网格变形的表情系统，该方法还可以与动态捕捉相结合，实现更加真实的面部表情。

《3dsMax面部表情动画高级应用技法》配套有5张DVD光盘，包含了全程制作视频教程，总时长达19小时，并按照对应章节进行存放，方便读者查看。配套第1张DVD还包括了贴图、每个二级目录的初始模型和完成模型以及相关MAXScript脚本。读者既可以自行按照教程进行设置和保存文件，又可以直接调用对应章节的Max文件。

作者介绍:

目录:

[3dsMax面部表情动画高级应用技法\\_下载链接1](#)

标签

评论

-----  
[3dsMax面部表情动画高级应用技法\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[3dsMax面部表情动画高级应用技法\\_下载链接1](#)