

<<3ds Max角色骨骼动画高级>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max角色骨骼动画高级应用技法>>

13位ISBN编号：9787802483125

10位ISBN编号：7802483123

出版时间：2009-2

出版时间：王瑶 北京科海电子出版社,兵器工业出版社 (2009-02出版)

作者：王瑶

页数：215

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角色骨骼动画高级>>

前言

目标明确，技术全面：本书全面讲解了3ds Max中角色动画的制作方法，提供了标准骨骼装配与CS骨骼系统创建的多种技术选择，使读者在进行骨骼搭建时不再受到角色形体的影响；特别适合希望涉足于三维动画产业的人员进行系统学习，也适合有一定基础的读者作为提高专业技术水平的重要参考用书。

总结规律，强效指导：本书在讲解软件技术的同时，重视对传统运动规律的总结与提炼。读者掌握角色的基本运动规律之后，可以真实地理解不同生物的运动特点以及它们之间的区别。在这个基础之上，才有可能正确地表现出不同生物的运动方式，并在这个过程中刻画出它们各自的特点。

视频教程，以练带学：为了让读者可以更加直观地掌握软件的应用技巧，并能了解到真实行业的制作规范与流程，本书专门录制了时长30小时的多媒体视频教程，使读者可以“以练带学”，更容易掌握相关的理论与技巧。

专家指点，注重实践：本书的策划人有着10多年的制作经验和丰富的教学实践，为了使本书拥有更真实的行业准则与入职指导，特地邀请了在职动画师作为专家指导，与“韩涌技术团队”共同完成了本书的写作。

在以应用为指导的前提下，更注重读者的实践以及工作成果在各动画软件之间的交流，使本书成为实用性极强的学习指导用书。

真诚致谢。

<<3ds Max角色骨骼动画高级>>

内容概要

《3ds Max角色骨骼动画高级应用技法(全彩)》从3dsMax角色动画设定的专业角度，详细介绍了3dsMax的character studio骨骼动画与标准骨骼动画及运动规律的理论、常用技法与实际操作，将传统的运动理论与实际动画制作相结合，使读者可以真正掌握角色动画的控制，适应真实岗位中的工作要求，快速达到入职标准。

全书提供了45个角色动画的号业范例，从简单的标准骨骼创建入手，逐步深入地介绍了骨骼的皴配方法、IK的解算控制、蒙皮的调整技巧以及character studio骨骼动画的控制技巧。

全部范例都配有全程高清晰视频语音讲解，时间长达30小时。

读者可以“以练带学”，在学习骨骼动画控制的实际应用技巧的同时，也可以掌握小同物体和生物的运动规律。

《3ds Max角色骨骼动画高级应用技法(全彩)》可以帮助读者全面掌握：3ds Max骨骼动画的软件功能与应用技术，可以指导动画制作基础的读者进一步提高自己角色动画的专业化制作技能，为即将毕业的动画专业的学生读者提供详细真实的角色动画师职业技能指导；还可以为在培训机构或大中专院校中任教的教师读者提供大最的例题，帮助他们轻松教学！

<<3ds Max角色骨骼动画高级>>

书籍目录

Chapter 01 让角色动起来的秘密 Section 01 角色动画的一般流程 Section 02 角色建模方法和技术 Section 03 角色骨骼设置的概念 Section 04 角色骨骼装配的概念 Section 05 角色蒙皮绑定的概念 Section 06 角色现在就可以运动了 Chapter 02 操纵角色的方法 Section 01 使用抓取点和手柄 Section 02 角色的身体运动控制 Section 03 角色的面部变形控制 Section 04 操纵角色的相关工具 Chapter 03 解析两足动物的骨骼 Section 01 两足动物系统的概念和原理 Section 02 Biped[两足动物]的骨骼 Chapter 04 用体格修改器创建蒙皮 Section 01 Physique的概念和创建 Section 02 Physique的控制参数 Chapter 05 万能的标准骨骼系统 Section 01 标准骨骼的概念和原理 Section 02 骨骼工具的控制参数 Chapter 06 反向运动学解算器 Section 01 IK解算器的概念和原理 Section 02 IK解算器卷展栏 Chapter 07 蒙皮修改器的技术解析 Section 01 Skin修改器的概念和原理 Section 02 Skin的控制参数 Chapter 08 角色骨骼动画范例指导 Example 01 如何创建关键帧动画 Example 02 如何创建修改器动画 Example 03 如何使用轨迹视图 Example 04 如何搭建骨骼系统 Example 05 如何创建IK Example 06 如何使用辅助对象 Example 07 如何装配弯曲控制效果 Example 08 如何创建蒙皮修改器 Example 09 如何使用笔刷工具修改蒙皮权重 Example 10 如何创建骨骼动画 Example 11 如何扭动骨骼关节 Example 12 如何使用摄影表 Example 13 参数控制手指的形态 Example 14 显示轨迹线控制运动效果 Example 15 如何创建行走动画 Example 16 如何创建循环动画 Example 17 如何让角色跑起来 Example 18 如何让角色跳起来 Example 19 如何修改关键帧的位置 Example 20 如何导入音频文件 Example 21 如何创建骨骼系统 Example 22 如何使用体格修改器为骨骼蒙皮 Example 23 如何向骨骼链接中添加新的顶点 Example 24 如何创建角色的行走动画 Example 25 如何创建角色的多个足迹动画 Example 26 如何创建上楼的足迹 Example 27 如何使用运动混合器制作混合动画 Example 28 在时间配置对话框中设置时间长度 Example 29 如何对角色的姿态进行复制与粘贴 Example 30 如何固定脚部骨骼的位置 Example 31 如何修改骨骼的旋转轴心 Example 32 如何应用骨骼的动画层 Example 33 如何创建四足动物的骨骼 Example 34 如何制作四足动物的行走动画 Example 35 如何制作四足动物的奔跑动画 Example 36 如何制作四足动物的爬行动画 Example 37 如何创建软体动物的骨骼 Example 38 如何使用样条线IK控制器 Example 39 使用路径约束使蛇沿着路径爬行 Example 40 如何创建恐龙骨骼 Example 41 如何创建鸟类骨骼 Example 42 如何创建翅膀的拍动动画 Example 43 如何制作第一次攻击动作 Example 44 如何制作刚体跟随运动 Example 45 如何制作刚体自身碰撞

<<3ds Max角色骨骼动画高级>>

章节摘录

Chapter 01 让角色动起来的秘密 Section 01 角色动画的一般流程 Section 02 角色建模方法和技术角色建模的角色动画是整个制作流程是第一步，因此尤为重要。

只有真正开始执行建模工作时，才知道预先还有很多准备工作要做。

严格来讲，角色建模必须建立在角色设计之上，也就是需要原画师对角色进行概念设计。

新的角色建模技术层出不穷，无论是ZBrush还是Mudbox，都以高精度雕刻建模方法著称。

不过，技术的创新并不意味着传统技术的没落，相反，多边形建模方法由于新技术的出现，更使其霸主地位日益明显。

在传统的建模方法中，多边形建模、NURBS建模和细分表面建模一直是三分天下的。

在很长的一段时期内，多边形建模主要用于3D游戏美工设计；而NURBS建模主要用于工业产品设计和电影级的有机生物模型。

细分表面建模作为曾经的“新技术”，曾一度被认为是同时具备多边形模型和NURBS模型优点的最佳建模方法，将会主导未来的建模方向。

但是，随着“次世代”的来临，情况似乎突然发生了变化。

由于法线贴图、置换纹理等技术的出现，加上ZBrush和Mudbox这样的专为数字雕刻艺术家而开发的软件，传统意义上的建模方法之间的界限正在被模糊。

实际上，新的建模方法已经形成，不过，其数据结构依然牢牢地建立在多边形基础之上。

<<3ds Max角色骨骼动画高级>>

编辑推荐

《3ds Max角色骨骼动画高级应用技法》提供了30小时专家详解高清晰多媒体语音视频教程，打开电脑立即就可以学习到骨骼动画的高级应用技法。

52个精心设计的角色骨骼动画专业范例，让你完全掌握骨骼动画这门课程中的各项技术，并成为动画专业岗位上的技术能手！

为什么要学骨骼动画无论求职于3D动漫产业和游戏产业的哪个专业、哪个岗位，只要有角色动画的地方，就必须使用骨骼系统，因此，骨骼动画是必学必会的专业实用技术！

骨骼动画要学些什么 《3ds Max角色骨骼动画高级应用技法》同时介绍了Character Studio的Biped系统和3ds Max自带的Bones系统的高级应用技法，并对IK/FK、骨骼装配、Skin、Physique等相关技术做了深入的技术解析。

其中对骨骼装配技术的披露更属罕见；是目前3ds Max骨骼动画技术内容最全面，解释最详尽的专家级教程。

立即开始，马上就学

<<3ds Max角色骨骼动画高级>>

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>