

《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(5DVD)(全彩)》

13位ISBN编号：9787894876362

10位ISBN编号：7894876364

出版时间：2009-2-1

出版社：北京科海电子出版社

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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《3ds Max角色骨骼动画高级》

内容概要

本书从3ds Max角色动画设定的专业角度，详细介绍了3ds Max的Character Studio骨骼动画与标准骨骼动画及运动规律的理论、应用技法与实际操作，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个角色动画的专业范例，从简单的标准骨骼创建入手，逐步深入地介绍了骨骼的装配方法、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，也可以掌握不同物体和生物的运动规律。

本书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，可以指导有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院校中任教的教师读者提供大量的例题，帮助他们轻松教学！

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》

精彩短评

- 1、角色动画基础，入门读物。主要讲了bipe和bone两种骨骼，skin和physique两种蒙皮，ik的四种原理。有简单实例。
- 2、角色动画基础，入门读物。主要讲了bipe和bone两种骨骼，skin和physique两种蒙皮，ik的四种原理。有简单实例。

《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:www.tushu000.com