

<<3ds Max绑定的艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max绑定的艺术>>

13位ISBN编号：9787113133191

10位ISBN编号：7113133193

出版时间：2011-9

出版时间：中国铁道出版社

作者：邱府能

页数：368

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绑定的艺术>>

内容概要

本书是一本全面解读3ds Max绑定技术的高端动画技法图书。

3ds

Max的绑定技术能使动画师在调制动画时节省大量的人力与时间成本，直接关系到整个动画“动起来”的最终效果。

编者结合多年来的动画研究经验，在说明3ds

Max软件相关参数的同时辅以各种生动·的动画实例进行讲解。

书中内容不受软件版本限制，适用于3dsMax 8以上的所有版本。

本书适合有一定基础的动画设计爱好者以及高校相关专业、社会相关培训班、动画制作公司等机构作为动画设计培训用书。

<<3ds Max绑定的艺术>>

作者简介

邱府能，毕业于云南艺术学院，现任职于昆明理工大学。

早期曾从事过商业摄影、广告、视频剪辑等各种与CG相关的工作，于2003年，因个人从小对动画的爱好，开始坚定信心深入研究三维卡通角色方向至今。

经历过不少角色动画的商业广告和原创动画项目，为云南卡通动漫节制作卡通吉祥物动画，个人原创动画《街头小子》曾获Wacom云南数字艺术大赛三等奖。

Autodesk动画讲师，Adobe视频设计师，Mollusc Animation Studio主管，曾用网名：代班DJ、CGdreamWork。

<<3ds Max绑定的艺术>>

书籍目录

Chapter 01 赋予模型生命的前提条件

- 1.1 布线法则
- 1.2 模型尺寸
- 1.3 关节定位
- 1.4 蒙皮浅解

Chapter 02 绑定概述

- 2.1 什么是绑定
- 2.2 绑定技术在各类型项目中的运用简介

Chapter 03 轨迹视图

- 3.1 3ds Max内部的动画轨道支系
- 3.2 3ds Max内部的节点数值类型
- 3.3 赋予控制器
- 3.4 复制粘贴关联轨道
- 3.5 底侧工具栏
 - 3.5.1 过滤器
 - 3.5.2 放大选择物体
 - 3.5.3 轨道选择集

Chapter 04 3ds Max动画控制器

- 4.1 台灯绑定
 - 4.1.1 Boolean控制器
 - 4.1.2 Float List控制器
- 4.2 警示灯绑定——颜色控制器
- 4.3 软体拉伸扭曲骨骼绑定——导线参数
 - 4.3.1 准备场景元素
 - 4.3.2 骨骼拉伸
 - 4.3.3 骨骼扭曲
- 4.4 车轮绑定——表达式控制器
 - 4.4.1 初识表达式
 - 4.4.2 车轮联动的原理
- 4.5 蜘蛛捕蝶——if判断表达式
 - 4.5.1 先期准备
 - 4.5.2 判断表达式
- 4.6 控制图标制作——限制控制器
- 4.7 样条线脊椎拉伸绑定——脚本控制器
 - 4.7.1 绑定思路
 - 4.7.2 脚本命令的运用
- 4.8 音量均衡器绑定——音频控制器
 - 4.8.1 贴图编辑
 - 4.8.2 音频控制器设置
- 4.9 尾巴骨骼绑定——弹簧控制器
 - 4.9.1 弹簧控制器原理
 - 4.9.2 尾巴骨骼绑定
- 4.10 爆炸场景制作——噪波控制器
 - 4.10.1 悬浮水晶
 - 4.10.2 地面的震动

<<3ds Max绑定的艺术>>

- 4.11 反恐游戏——运动捕捉控制器
 - 4.11.1 角色移动控制
 - 4.11.2 角色注视视角及射击控制
- 4.12 嘴部控制绑定——效应器控制器
 - 4.12.1 添加主控被控轨道
 - 4.12.2 设置控制状态
- Chapter 05 3ds Max物体约束
 - 5.1 街头篮球——链接约束
 - 5.2 蚯蚓绑定——位置约束
 - 5.3 翅膀绑定——方向约束
 - 5.3.1 基础原理说明
 - 5.3.2 翅膀折叠绑定
 - 5.4 大树和眼睛——注视约束
 - 5.4.1 面片树绑定
 - 5.4.2 眼球绑定
 - 5.5 盘旋的飞机(上)——路径约束
 - 5.6 盘旋的飞机(下)——附着约束
 - 5.7 人造卫星——表面约束
- Chapter 06 物件绑定实战
 - 6.1 书籍绑定。
 - 6.1.1 前期设置
 - 6.1.2 封面及封底绑定
 -
- Chapter 11 道具绑定工具

<<3ds Max绑定的艺术>>

章节摘录

版权页：插图：

<<3ds Max绑定的艺术>>

媒体关注与评论

此书对子动画骨骼的建立、设置到后期应用都有一个比较详细的介绍，非常适合于3D动画工作者，不论是对了解、初学或者深入研究的朋友都有很大帮助。

——华腾升在三维角色动画领域，动作是表演的核心。

好的角色绑定就像陶艺师拥有好泥一样，可以让作品创作起来舒畅、自由。

可惜的是，无论国外还是国内，有关高级角色绑定的学习资料少之又少。

很多人在学习中走了弯路、很多动画公司作品游离在电影级门槛外。

现在终于盼来了一本专业的高级绑定技术图书!注意：它不是唯一的角色绑定准则，但是它能让你少走弯路，并且助你更快地体验到创作电影级动画的乐趣。

——蒋海明本书由浅入深地全面介绍了动画角色绑定的秘密，几乎涵盖了目前所有的生物绑定知识，有了此书，你的动画会比别人的更上一层楼，所以如果你想做出生动的动画，那么此书一定会成为你最得力的助手。

——李登科上课时讲到绑定总会提到一个很执着的人——他可以走到任何地方面对任何物体去看透它的内心，哪怕只是一个盒子，他都可以赋予它结构或者重新建构它，使它获得生命的支撑。

他一直乐此不疲，专心和纯粹地做这件事。

现在，我们有幸通过他的书去真正走近这个对动画执着的人，去学习他的方法，更是学习他的精神，去绑定属于我们自己的灵魂。

——陈锋每一个动画角色的制作流程其实都有一个最佳的解决方案，不必盲目遵从，这才是一个动画师该有的自觉。

邱老师的书正是一部这样的指导性著作，他通过很多非常有实用性的实例来为大家解答动画绑定的最佳方法，同时提供给学习者一个合理的思维模式，教会大家如何应对各种动画控制的难题。

——杨雪果

<<3ds Max绑定的艺术>>

编辑推荐

《3ds Max绑定的艺术:Poly的生命》：倾注了作者十多年来苦心研究、执着追求的宝贵经验，弥补国内动画绑定技术的空白，提出动画设计的合理思维模式，为动画提供高效智能解决方案。

<<3ds Max绑定的艺术>>

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>