

图书基本信息

书名：<<3ds max4角色动画技术全解>>

13位ISBN编号：9787115099679

10位ISBN编号：7115099677

出版时间：2002-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：邢禹

页数：253

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>

内容概要

角色动画是三维制作中的核心技术环节。

能够制作精彩的角色动画是每一个动画制作人员的理想和奋斗目标。

本书作为3ds max角色动画的专项技术书籍，系统讲述了3ds max角色模型的全套解决方案。

尤其是重点讲解了在角色动画制作中占主导地位的Character Studio 3.X角色动画系统，其中包括的Character Studio动作编辑和群组动画在内的高端技术内容，已经超越了其自身的技术局限，真正从应用角度出发，形成了一套全面地、系统地讲述Character Studio工具的案例教程。

作为另外一个重要组成部分，本书还详细介绍了3ds max自身的骨骼系统。

我们也细心地整理了角色动画对模型的要求供读者参考，以使整个动画工程更加流畅和规范，提高成品质量。

本书技术全面、详略得当，适合3ds max用户使用，不但可作为专门从事三维电脑动画设计、三维影视广告设计、三维游戏设计等有角色动画制作需要的专业人员的自学用书，同时也可作为高等美术院校、动画学院相关专业师生的参考用书和社会相关领域培训班的教材

书籍目录

导读与概述	1
第1章 两足动物步迹动画	15
1.1 两足动物骨架系统	16
1.2 步迹动画	20
1.2.1 关于步迹动画	20
1.2.2 创建步迹	20
1.2.3 步迹类型及其时间参数	26
1.2.4 创建后添加步迹	29
1.2.5 调整步迹	30
1.2.6 Biped的显示功能	31
1.2.7 在Track View中调整步迹动画	38
1.3 Biped角色动画的运动原理	38
1.4 步迹动画的保存和导入	41
第2章 两足动物的体形变化	43
2.1 Figure Mode	44
2.2 添加额外的肢体	47
2.3 体形改变和动画的关系	48
第3章 自由动画 (Freeform Animations)	51
3.1 自由动画的基本介绍	52
3.2 自由动画的菜单和命令	58
3.3 IK key info部分	67
3.4 Layers层的概念和应用	84
3.4.1 "层"的概念和应用	84
3.4.2 总结	87
第4章 Motion Flow动作编排	89
4.1 使用Show Graph	90
4.1.1 在Motion Flow 中建立Clip	92
4.1.2 Motion Flow Scripting	92
4.1.3 建立和运行Motion Flow Scripts	94
4.2 扩展功能	97
4.2.1 Ghost的使用	97
4.2.2 在Motion Flow 模式下怎样调节关键帧	100
4.2.3 使该动画在Motion Flow模式之外有效	101
4.2.4 多个Biped共享动作库	101
第5章 Motion Capture数据引用	107
5.1 Motion Capture 面板	108
5.2 转换运动捕捉数据	110
5.3 Motion Capture的应用	112
第6章 骨骼系统与反向动力学	117
6.1 IK(反向运动)与骨骼	118
6.1.1 Bone(骨骼)的介绍	118
6.1.2 创建骨骼	120
6.1.3 将物体转化为骨骼	124
6.2 IK的介绍	125
6.3 两足角色骨骼的创建与设定	131

- 6.3.1 创建腿部骨骼 131
- 6.3.2 完成下肢骨骼的调整 132
- 6.3.3 创建躯干骨架 134
- 6.3.4 创建肩与手臂 134
- 6.3.5 骨架的设置 135
- 6.3.6 骨骼设置的注意事项 142
- 第7章 Skin蒙皮捆绑 147
 - 7.1 Skin蒙皮功能 148
 - 7.1.1 Skin基本操作 148
 - 7.1.2 Skin权重控制 152
 - 7.2 Skin针对角色动画的优化 155
 - 7.2.1 添加角度变形器 (Angel Deformer) 155
 - 7.2.2 添加肌肉角度变形器 (Bulge Angel Deformer) 158
 - 7.2.3 添加变体角度变形器 (Morph Angel Deformer) 159
 - 7.2.4 小结 161
- 第8章 Physique捆绑 163
 - 8.1 Physique 的应用 164
 - 8.1.1 Physique卷展栏里的命令按钮 164
 - 8.1.2 初次创建Physique Links 和 Envelopes 166
 - 8.2 Envelope封套编辑 169
 - 8.3 Link子物体中的参数 171
 - 8.4 Bulge卷展栏 176
 - 8.5 Tendons肌腱卷展栏 179
 - 8.6 Vertex卷展栏 182
 - 8.7 应用实例 185
- 第9章 群组动画 (Crowd Animation) 193
 - 9.1 Crowd Animation初步介绍 194
 - 9.2 Crowd参数 197
 - 9.3 Delegate参数 199
 - 9.4 Crowd矢量场 (Vector Field) 201
 - 9.4.1 创建矢量场 201
 - 9.4.2 把Delegate用于Space Warp空间扭曲 202
 - 9.4.3 运用矢量场空间扭曲到粒子系统 203
 - 9.5 Crowd下拉菜单参数 204
 - 9.5.1 Clone panel复制面板 204
 - 9.5.2 Position panel位置面板 206
 - 9.5.3 Rotation旋转面板 206
 - 9.5.4 Scale缩放面板 207
 - 9.5.5 All Ops面板 208
 - 9.6 Behavior行为篇 215
 - 9.6.1 避让行为 (Avoid Behavior) 215
 - 9.6.2 方向行为 (Orientation Behavior) 215
 - 9.6.3 路径追随行为 (Path Follow Behavior) 216
 - 9.6.4 排斥行为 (Repel Behavior) 217
 - 9.6.5 寻找行为 (Seek Behavior) 218
 - 9.6.6 脚本语言行为 (Scripted Behavior) 218
 - 9.6.7 空间扭曲行为 (Space Warp Behavior) 219

9.6.8 速度变化行为 (Speed Vary Behavior)	219
9.6.9 表面到达行为 (Surface Arrive Behavior)	219
9.6.10 跟随表面行为 (Surface Follow Behavior)	220
9.6.11 墙壁排斥行为 (Wall Repel Behavior)	221
9.6.12 墙壁寻找行为 (Wall Seek Behavior)	221
9.6.13 散步行为 (Wander Behavior)	222
9.7 实例部分	222
第10章 制作一个高质量的角色模型	239
10.1 人体结构基础	240
10.2 模型建造方式概述	241
10.3 模型与材质	246
10.4 为角色动画做准备	250

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>