

图书基本信息

书名：<<3ds Max角色表情动画技术精粹>>

13位ISBN编号：9787111294283

10位ISBN编号：7111294289

出版时间：2010-1

出版时间：机械工业出版社

作者：高自强

页数：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>

## 前言

三维动画这种新的多媒体表现形式近几年得到了很大的发展，与人们的生活更加紧密结合。三维动画以其影响力和发展规模，完全可以作为一个独立的学科或体系从电脑美术概念中分离出来。三维动画在国外早已成为与漫画、电影一样普及的娱乐媒介，并且随着商品化的发展而变得应用范围更加广泛，人们在赞叹三维效果日新月异的同时也对三维技术产生了更深层次的研究。

当前业内普遍认为，国内的三维动画缺少的就是“表演”成分，我们看到伴随着ZBrush、Mudbox的出现，模型已经日臻完善，材质、灯光……也都尽善尽美，各种渲染器的出现把三维的质感与光影效果又推进了一步。

不过，在角色“动作”与“表情”的表现上却少见佳作。

针对于此，本书从角色“表情”研究角度出发，深入浅出地说明3ds Max的表情动画制作方法，非常全面地讲解了3ds Max的表情动画原理与制作过程，是第一本专业详解角色动画制作的关键性技术——“表情动画”的专著。

本书采用图文相结合的写作方式，将制作思路与具体操作步骤相结合，各部分都配有详细的实例与参数说明。

全部教学内容配以同步视频教程，配合本书发行的3张DVD光盘，内含559分钟的视频教学，以及各章案例用到的全部源文件和素材，以供读者查阅使用。

本书面向3ds Max的中、高级用户，要求对3ds Max角色动画有一定了解，对于骨骼系统、蒙皮绑定有一定制作基础，这样能更快、更好地掌握本书的表情动画技术。

本书共分为5章，主要内容如下。

第1章介绍角色表情动画的相关理论，什么是“表情动画”、“表情”与“动作”的关系，角色通常出现的面部表情变化。

第2章介绍制作表情动画的第一种思路，使用Morpher变形器方式制作表情动画。

Morpher变形器的使用大致分为：表情目标的制作、Morpher变形器的加载、表情控制器的应用、下颌与舌头的动画，其中表情控制器为本章的重点和难点。

第3章介绍制作表情动画的第二种思路，使用Face rig表情绑定方式制作表情动画，将Bones骨骼系统布置到角色的面部模型中，把这些骨骼制作成骨骼拉伸效果，为骨骼添加控制器，通过控制器来带动骨骼的变形，进而带动角色面部表情的动画。

本章主要分为4部分内容：

- 自建骨骼与骨骼拉伸。

- 蒙皮与权重的调节。
- 添加表情控制器。
- 牙套与舌头的动画。

其中涉及脚本的使用、角色自建骨骼Bones的使用、蒙皮修改器的添加、导线参数的使用。

相对于Morpher变形器方式而言，这种Face rig表情绑定的方式更复杂，但在动画调节上效果会好一些，调出来的表情比较生动，细节的表现上也比较到位，但是在设定过程中一定要非常认真，骨骼拉伸效果、控制器关联、虚拟体的添加，这些过程不能有一点差错，否则会给后续工作带来很多不必要的麻烦。

第4章介绍制作眼球动画，使用LookAt注视约束的方式来制作，瞳孔缩放的动画使用贴图的方式来解决。

第5章介绍表情与身体相连接，包括两种解决方案，第一种使用Edit Poly方式，第二种使用Skin Wrap蒙皮包裹方式。

建议本书的学习过程采用如下顺序：了解表情动画的整体思路 观看视频教程 阅读章节详解部分，然后在实际应用中遇到问题再翻阅本书的参数部分，或者按照视频寻找教学中相应的知识点。

本书基本使用软件英文术语，这是因为3ds Max软件尚无标准汉化版，将3ds Max软件术语翻译成中文有可能造成交流混乱，并且教学过程中大量使用脚本和表达式。

本书所用3ds Max软件版本为最新的3ds Max 2010版，但制作方法同样适用之前的3ds Max 2009、3ds Max 2008、3ds Max 9.0、3ds Max 8.0等版本，只不过相应的功能键、菜单位置有所改变，但使用方法不

变。  
由于作者水平有限，书中难免有遗漏和不足之处，恳请业界同仁以及读者朋友提出宝贵意见。

## 内容概要

本书全面、详细地讲解了3ds Max的表情动画原理与制作过程，是第一本关于3ds Max的表情动画专著，也是一本将角色动画制作的关键性技术——“表情动画”进行专业详解的教程。

与本书配套的3张DVD光盘中提供了书中全部教学内容的多媒体语音教程，共计12小时，并且各部分都配有详细的参数与实例说明。

另外还提供了一个模型资源目录，包含全部源文件和素材，以供读者查阅使用。

本书主要定位于3ds Max的中高级用户、三维设计从业人员、CG动画专业院校师生。

对3ds Max角色动画有一定了解，对于骨骼系统、蒙皮绑定技术有一定制作基础的读者将能够更好、更快地掌握本书的表情动画技术。

## 书籍目录

第1章 角色设计与表情动画	1.1 什么是表情动画	1.2 表情动画的应用	1.2.1 头部的动作表情
	1.2.2 额部的动作表情	1.2.3 眉部的动作表情	1.2.4 眼部的动作表情
	1.2.5 鼻部的动作表情	1.2.6 嘴部的动作表情	1.2.7 舌部的动作表情
	1.2.8 下颚的动作表情	1.2.9 颈部的动作表情	1.2.10 面部表情制作注意事项
	1.3 ds Max的表情动画制作思路	1.3.1 【Morpher】变形器方式	1.3.2 【Face rig】表情绑定方式
	1.3.3 两种表情制作方式的比较	第2章 用Morpher变形器制作表情动画	2.1 制作表情目标
	2.1.1 表情目标制作的第一种方法：Skin Wrap（蒙皮包裹）	2.1.2 表情目标制作的第二种方法：PolyBoost（石墨工具）	2.2 调入变形目标
	2.3 制作表情控制器	2.4 制作下颚与舌头的动画	2.5 视频教学内容概览
第3章 Face rig 表情绑定	3.1 自建骨骼与骨骼拉伸	3.2 调节蒙皮与权重	3.3 添加表情控制器
	3.3.1 制作控制器随动效果	3.3.2 镜像控制器物体	3.3.3 制作眉毛与眼部的动画
	3.3.4 将节点连接到下颚	3.3.5 添加局部控制器	3.4 制作牙套与舌头的动画
第4章 眼球的动画	4.1 制作眼球的注视动画	4.2 制作瞳孔的缩放动画	4.3 视频教学内容概览
第5章 表情与身体的连接	5.1 使用【Edit Poly】方式将表情连接到身体	5.2 使用【Skin Wrap】方式将表情连接到身体	5.3 视频教学内容概览

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds Max角色表情动画技术精粹》：业界资深CG培训师教学课程首度公开国内第一本角色表情动画制作技术专题教程光盘价值：超值全程多媒体教学软件，教学时长达559分钟《3ds Max角色表情动画技术精粹》全部内容的动画语音视频教程，详尽演示和讲解各个知识点和实例的制作步骤赠送《3ds Max角色表情动画技术精粹》涉及的max源文件、ms脚本文件、tif素材文件，全部制作资料DVD 1：涵盖书中所有实例的源文件、脚本文件、控制器、表达式及制作素材第2章“用Morpher变形器制作表情动画”的全部多媒体讲座，总播放时长126分钟DVD2：第3章“Face rig表情绑定”的7个多媒体讲座，总播放时长194分钟DVD3：第3章“Face rig表情绑定”的5个多媒体讲座，总播放时长163分钟第4章“眼球的动画”的多媒体讲座，总播放时长58分钟第5章“表情与身体连接”的多媒体讲座，总播放时长18分钟

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>