第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max 印象 角色骨骼绑定技>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max 印象 角色骨骼绑定技法>>

13位ISBN编号：9787115236227

10位ISBN编号：7115236224

出版时间：2010-12

出版时间：人民邮电

作者：成健

页数：324

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

本书是一本专业介绍3ds max 2010角色骨骼绑定思路及操作技巧的书，笔者根据多年从业积累的教学和创作经验，深入讲解了角色骨骼绑定技法。

全书分为11章，第1章~第5章讲解了3ds max角色骨骼绑定的基本知识，第6章~第9章讲解了二足角色手臂、手部、腿部、脚部、脊椎、头部及整合身体各部分的骨骼绑定技巧，第10章和第11章讲解了卡通企鹅和鸟类的骨骼绑定技巧。

本书内容丰富，结构清晰，语言通俗易懂。

本书附赠1张dvd光盘，其中包含本书所有案例的源文件及长达9小时的视频教学录像，读者可以书盘结合进行学习，极大降低了学习的难度。

本书适合3ds max培训学员和进行独立动画片、高级影视角色动画、影视广告等三维动画从业人员阅读。

建议读者采用3ds max 2010进行学习。

作者简介

Disc reet 3ds Max国际认证工程师
Disc reet 3ds Max国际认证讲师
活跃在设计前线的资深CG艺术家。
参与制作过多部商业广告、动画宣传片和动画长片的制作，具有丰富的制作和教学经验。

2004年8月-2007年3月任北京第五印象空间动画制作有限公司动作和技术指导。
期间参与两部52集大型原创三维动画系列片《蔬菜宝宝》和《企鹅部落》的制作。
其中07年完成的《企鹅部落》已于07年和08年春节期间在央视少儿频道播映，并获得广播电视总局颁发的2008年度优秀动画片前十佳大奖。

2007年4月至今与朋友成立工作室．进行立体电影的开发与制作。
期间制作完成两部环幕立体电影《行星终结者》和《火星任务》，在09年制作完成的《行星终结者》在北京天文馆连续播映一个月。

书籍目录

第1章　骨骼绑定技术介绍　1.1　character studio　1.2　cat　1.3　自定义骨骼绑定技术　第2章　ds max内置bone骨骼系统　2.1　骨骼的建立与骨骼参数　2.2　骨骼工具面板(bone tool)　第3章　ik解算器基础知识　3.1　正向运动学和反向运动学的概念　3.1.1　正向运动学　3.1.2　反向运动学　3.2　hi——history-independent(历史独立型)解算器　典型实例——升降机　3.3　hd——history-dependent(历史信赖型)解算器　典型实例——活塞联动装置　3.4　ik limb(ik分支型)解算器　3.5　splineik(样条线ik型)解算器　第4章　关联参数和反应管理器　4.1　关联参数基础知识　4.1.1　关联参数对话框详解　4.1.2　用自定义滑块控制角色表情(关联参数)　4.2　反应管理器基础知识　4.2.1　关联参数对话框详解　4.2.2　用自定义图形控制角色表情(反应管理器)　典型实例——表情的控制　第5章　参数编辑器　5.1　参数编辑器基础知识　5.1.1　参数编辑器面板　5.1.2　如何修改或删除已建立的自定义属性　5.1.3　属性承载器修改器　5.2　用脚本来创建更灵活的自定义属性　5.2.1　max脚本的应用　5.2.2　如何修改已有脚本　第6章　手臂和手部骨骼　6.1　手臂骨骼的搭建　6.1.1　建立手臂骨骼　6.1.2　拆分小臂骨骼　6.1.3　装配小臂骨骼　6.2　手部骨骼的搭建　6.2.1　建立手部骨骼　6.2.2　使用脚本添加高级的自定义属性　6.2.3　通过关联参数使骨骼与自定义滑块之间建立关联　6.2.4　利用pen_attribute_holder修改器为手部骨骼添加预设　第7章　腿部和脚部骨骼　7.1　腿部和脚部骨骼的搭建　7.1.1　建立腿部和脚部骨骼　7.1.2　创建ik解算器和控制物体　7.1.3　使用参数编辑器创建自定义属性　7.1.4　通过关联参数和反应管理器使骨骼与自定义属性之间建立关联　7.2　通过编写脚本来实现角色腿部骨骼的拉伸效果　7.2.1　为骨骼添加“浮点脚本”控制器　7.2.2　通过脚本为骨骼添加拉伸效果　第8章　脊椎骨骼　8.1　脊椎骨骼的搭建　8.1.1　创建脊椎变形曲线　8.1.2　创建脊椎曲线辅助物体　8.1.3　创建脊椎骨骼　8.2　装配脊椎骨骼　8.2.1　对骨骼应用位置和注视约束控制器　8.2.2　创建新的样条线辅助物体　8.2.3　创建“点”辅助物体　8.2.4　使样条线各“点”辅助物体之间建立关联　8.1　纠正骨骼旋转的错误　8.3.1　创建新的“点”辅助物体　8.3.2　纠正骨骼的旋转错误　第9章　头部骨骼以及整合身体各部分骨骼　9.1　头部骨骼的搭建及装配　9.1.1　建立头部骨骼　9.1.2　装配头部骨骼　9.2　整合身体各部分骨骼　9.2.1　对身体各部分骨骼进行重命名　9.2.2　合并以及对称复制手臂和腿部骨骼　9.2.3　纠正复制骨骼的错误　9.2.4　整合骨骼完成装配　第10章　企鹅骨骼的搭建　10.1　企鹅身体骨骼的搭建　10.1.1　建立头部骨骼　10.1.2　创建ik解算器和“点”辅助物体　10.1.3　完成企鹅身体部分的骨骼装配　10.2　企鹅颈部和头部骨骼的搭建　10.2.1　装配企鹅颈部骨骼　10.2.2　装配企鹅头部骨骼　10.3　企鹅腿部和脚部骨骼的搭建　10.3.1　建立腿部和脚部骨骼　10.3.2　装配脚部骨骼　10.4　用character studio建立企鹅手臂部分骨骼　10.4.1　创建character studio骨骼并调整手臂骨骼形态　10.4.2　对称复制手臂骨骼　10.5　整合身体各部分骨骼　10.5.1　用参数编辑器创建自定义属性　10.5.2　完成身体各部分装配　第11章　鸟类翅膀骨骼的搭建　11.1　鸟类翅膀骨骼的运动原理　11.2　鸟类翅膀骨骼的搭建　11.2.1　建立翅膀骨骼　11.2.2　建立手部骨骼　11.3　装配翅膀骨骼　11.3.1　建立样条线辅助物体并创建自定义属性　11.3.2　装配并完成扇翅动画　11.3.3　根据模型翅膀形态调整翅膀骨骼的位置和角度　11.3.4　用反应管理器制作收翅动画　11.4　制作收翅时羽毛的动画效果

第一图书网, tushu007.com

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