

<<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>