第一图书网, tushu007.com

<<Character Studio3.0 >

图书基本信息

书名：<<Character Studio3.0角色动画精彩制作>>

13位ISBN编号：9787115095077

10位ISBN编号：7115095078

出版时间：2001-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：吴刚

页数：239

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

第一图书网, tushu007.com

<<Character Studio3.0 >

内容概要

Character Studio 3.0是3ds max 4最大的插件，是专业的三维动画和建模的软件工具，它为运动捕捉、自由动画以及足迹动画提供了独特、丰富的工具组。
这些工具能够高质量地将极具个性的角色动画植入到用3ds max 4系统制作的动画中。

本书针对Character Studio 3.0进行实例讲解，不但详细介绍了该插件的使用方法，还介绍了多个精彩的角色动画实例。
读者只要按照本书实例的步骤一步一步地操作，很快就可以掌握Character Studio 3.0的各项功能。

本书是一本形象化教学参考书，它将带给读者全新的角色动画制作体验，适合计算机三维动画爱好者阅读。

第一图书网, tushu007.com

<<Character Studio3.0 >

书籍目录

第1章 Character Studio 3.0概述 1
1.1 Character Studio 3.0的安装 4
1.2 两足动物的动画运动规律 8
1.3 Character Studio 3.0的系统要求 9
1.4 Character Studio 3.0的命令参数 9
1.4.1 Display卷展栏 9
1.4.2 General卷展栏 10
1.4.3 Footstep Creation卷展栏 12
1.4.4 Footstep Operations卷展栏 14
1.4.5 Keyframing卷展栏 15
第2章 使用Character Studio初步 17
2.1 创建两足动物 18
2.1.1 准备工作 18
2.1.2 建立两足动物 18
2.1.3 修改两足动物 19
2.1.4 导入并观看步伐动画 20
2.1.5 播放两足动物的线条动画 20
2.1.6 导入并观看自由动画 21
2.1.7 导入并观看步伐和自由形式合并的动画 22
2.1.8 存储场景文件 22
2.2 在Figure模式里修改两足动物的结构 23
2.2.1 观看两足动物的建立参数 23
2.2.2 改变两足动物的建立参数 23
2.2.3 缩放两足动物的部分身体 25
2.2.4 用马尾辫制作嘴部 25
2.2.5 完成非洲鳄鱼的结构 27
2.2.6 存储形体 27
2.3 制作人物的蒙皮和动画 28
2.3.1 导入蒙皮的两足动物 28
2.3.2 应用动作文件并播放动画 30
2.3.3 建立动画预览 31
2.4 合并和复制 31
2.4.1 准备工作 31
2.4.2 改变两足动物的名称 32
2.4.3 合并人物 32
2.4.4 建立选择名称 33
2.4.5 查找合并后的人物 34
2.4.6 缩放人物比例 34
2.4.7 重新定位人物并制作动画 34
2.4.8 复制人物 35
第3章 制作自由形式的动画 37
3.1 制作游泳的自由动画 38
3.1.1 建立两足动物并导入形体文件 38
3.1.2 开始制作自由动画 39
3.1.3 定位一条腿 40

第一图书网, tushu007.com

3.1.4 动画腿部 41
3.1.5 复制和粘贴动作 42
3.1.6 使用Paster Posture工具建立多次踢腿动作 43
3.1.7 动画一条胳膊 44
3.1.8 复制胳膊动作 46
3.1.9 添加时间标签 46
3.1.10 重复动画 46
3.1.11 添加脊椎的旋转 47
3.1.12 动画头部 47
3.1.13 利用Copy Tracks按钮来动画另一条胳膊 48
3.2 制作自由行走的动画 50
3.2.1 建立两足动物并导入形体文件 50
3.2.2 在0帧上设置不同类型的关键帧 51
3.2.3 设置地平面关键帧 52
3.2.4 设置脚的重心点 52
3.2.5 动画重心点 53
3.2.6 制作脚离开地面的动画 54
3.2.7 锁定脚部以下的关节 55
3.2.8 制作中心点COM的关键帧 55
3.2.9 制作脚后跟接触地面的关键帧 56
3.2.10 制作行走周期 58
3.2.11 完成行走周期 58
3.2.12 显示轨迹 59
3.2.13 添加胳膊摇摆动画 60
3.2.14 添加肩膀和臀部的摆动 61
第4章 用Footstep模式制作动画 63
4.1 创建行走动画 64
4.1.1 准备工作 64
4.1.2 使用Footstep模式 65
4.1.3 添加脊椎动作 67
4.1.4 添加臀部动作 68
4.1.5 添加手部的动作 69
4.1.6 调整手的位置 72
4.1.7 避免胳膊穿过身体 72
4.1.8 添加头部动作 73
4.2 修改步伐 74
4.2.1 延伸行走动作 74
4.2.2 缩放行走比例 75
4.2.3 弯曲步伐 76
4.2.4 制作不平坦地形上的行走动作 77
4.3 添加跳跃动作 78
4.3.1 在轨迹视图里移动步伐 78
4.3.2 制作跳跃之前的下蹲动作 79
4.4 制作空翻动态 80
4.4.1 分析空翻动态 80
4.4.2 制作第一个空翻动作 81
4.4.3 制作第二个空翻动作 83

第一图书网, tushu007.com

4.4.4 制作空翻前的准备动作 83
4.5 调整身体动作 85
4.5.1 调整第一个空翻动作 85
4.5.2 调整第二个空翻动作 86
4.5.3 调整腿部动作 87
4.5.4 旋转胳膊 88
4.5.5 调整胳膊的摆动动作 89
4.5.6 移动头部 90
4.6 添加身体的扭转动作 91
4.6.1 扭转步伐 91
4.6.2 给空翻添加高度 92
4.7 制作摔跤动画 94
4.7.1 准备工作 94
4.7.2 分析动态 95
4.7.3 创建滑动脚步 96
4.7.4 创建一段自由动画 97
4.7.5 改变空翻的时间设置 99
4.7.6 制作摔跤动作 100
4.7.7 添加反弹效果 102
4.7.8 从步伐动画转换到自由动画 104
4.7.9 改变时间设置 105
4.8 用反向关键帧来改变步伐 105
4.8.1 设置反向关键帧 105
4.8.2 用反向关键帧来改变步伐的持续时间 107
4.8.3 用自由关键帧来移除步伐 108
第5章 两足动物和物体之间的相互影响 109
5.1 运球动态 110
5.1.1 观看动画效果 110
5.1.2 分析动画 110
5.1.3 调整拍球的动画 111
5.1.4 制作运球动画 113
5.2 爬梯子动态 114
5.2.1 准备工作 114
5.2.2 创建第一个姿势 114
5.2.3 抓住梯子 115
5.2.4 将手向梯子上方滑动 117
5.2.5 制作手部的抓紧和松开动作 119
5.3 将中心点COM和物体连接 121
5.3.1 准备工作 121
5.3.2 制作手部抓住梯子横档的动作 122
5.3.3 制作两足动物随梯子摇摆的动作 123
5.4 捡起动态 124
5.4.1 准备工作 124
5.4.2 指定Link控制器 125
5.5 负重动态 128
5.5.1 提重物 128
5.5.2 推重物 131

第一图书网, tushu007.com

5.6 使用In Place模式 132
第6章 编辑动作流 135
6.1 在Motion Flow模式中建立动画 136
6.1.1 准备工作 136
6.1.2 建立一个两足动物 136
6.1.3 在动作流模式中加入动态文件 136
6.2 建立并使用动作流脚本 137
6.2.1 建立一个脚本 137
6.2.2 使用过渡编辑器 139
6.2.3 不应用动作流模式制作动画 141
6.3 在Motion Flow模式中制作周期动画 142
6.3.1 设置循环动画 142
6.3.2 建立一个脚本 143
6.3.3 改变步行周期动画 143
6.4 使用共享的动作流 144
6.4.1 建立多个两足动物 144
6.4.2 建立一个共享的动作流 145
6.5 建立随意动作 147
第7章 使用Physique修正器制作表皮 153
7.1 制作两足动物与网格体匹配 154
7.1.1 打开一个人物模型 154
7.1.2 建立两足动物 155
7.1.3 将两足动物的臀部与网格体对齐 156
7.1.4 使两足动物的腿部与网格体相适配 157
7.1.5 使脖子和头部与网格体相匹配 158
7.1.6 使两足动物的胳膊和手与网格体相匹配 158
7.1.7 将右手的姿势复制到左手上 160
7.2 编辑形体 161
7.3 调整封套 163
7.3.1 回到动态姿势 164
7.3.2 调整封套 164
7.3.3 调整封套重叠 168
7.4 使用Bulge Editor制作肌肉动画 169
7.4.1 建立一个凸起效果 170
7.4.2 使用Physique修正器来缩放人物 172
7.4.3 与两足动物的连接 172
第8章 制作群众动画 175
8.1 行为的建立 176
8.1.1 建立一个代表物 176
8.1.2 建立一个群众物体 176
8.1.3 加入一个行为 177
8.1.4 分派行为 178
8.1.5 行为运算 179
8.2 使用多代表物和行为 180
8.2.1 制作场景 180
8.2.2 复制代表物 180
8.2.3 定位代表物 182

第一图书网, tushu007.com

8.2.4 加入行为 183
8.2.5 使代表物在三维空间内移动 186
8.3 使用Avoid行为和动画行为分配 188
8.3.1 加入Avoid行为 188
8.3.2 使用显示选项 188
8.3.3 调节行为 190
8.3.4 改变行为 190
8.4 用Cognitive Controllers控制器制作动画 191
8.4.1 建立行为 191
8.4.2 使用Cognitive Controller控制器 192
8.4.3 建立一个过渡动画 193
8.5 制作非两足动物体的群众动画 195
8.5.1 分配行为 195
8.5.2 修改代表物 197
8.5.3 显示老鹰模型 198
8.5.4 将老鹰的动作赋予代表物 198
8.5.5 使用片段控制器 199
8.5.6 指定动作状态 201
8.5.7 将老鹰的动作指定给其他物体 203
8.5.8 隐藏老鹰物体和代表物 204
8.6 建立一群游泳的两足动物 205
8.6.1 准备工作 205
8.6.2 克隆两足动物 205
8.6.3 设置行为 206
8.6.4 分散两足动物 207
8.6.5 分配行为 209
8.6.6 使两足动物与代表物相匹配 210
8.6.7 建立Motion Flow文件 210
8.6.8 建立一个共享动作流 212
8.6.9 调整两足动物的位置 214
8.6.10 改变动画 215
第9章 制作多足动物的动画 217
9.1 制作甲壳虫的动画 218
9.1.1 准备工作 218
9.1.2 存储形体文件 219
9.1.3 设置两足动物的初始姿势 219
9.1.4 改变两足动物的平衡和动力学参数 222
9.1.5 加入地面 223
9.1.6 锁定手和脚 224
9.1.7 加入跳跃准备动作 225
9.1.8 旋转脚 227
9.1.9 旋转手 229
9.1.10 制作在空中的飞行动作 230
9.1.11 建立跳跃最高点的姿势 232
9.1.12 制作接触地面的姿势 233
9.1.13 建立落地姿势 234
9.1.14 调整手指的动作 234

第一图书网, tushu007.com

9.1.15 调节腿部着地动态 235
9.1.16 建立最后一个姿势 236
9.1.17 调节时间 236
9.2 加入额外的手足 237
9.2.1 制作快照物体 237
9.2.2 向下移动胳膊 238
9.2.3 将胳膊与两足动物的脊椎相连 239

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