

<<三维角色动作设计3ds Max>>

图书基本信息

书名：<<三维角色动作设计3ds Max>>

13位ISBN编号：9787811138054

10位ISBN编号：7811138050

出版时间：2010-8

出版时间：湖南大学出版社

作者：熊明 编

页数：114

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

有人说，只有上帝和动画师能创造生命！

我相信，这也是动画为何能让那么多人深深为之着迷的原因吧。

米尔特说过：“我们的动画与别人的不同之处在于它是可信的。

我们的物体有体有形，人物有血有肉，我们的幻想具有真实感。

”动画是一门艺术与技术结合于一体的学科，它涉及文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类。

但动画作为当代文化的一种特殊的语言形式，其无与伦比的张力使它不仅仅局限在学科里，不仅仅只是一种艺术形式。

更多时候“动画”是一个产业，一个影响着我们生活的庞大而复杂的产业。

动漫产业可以说是我国近几年来发展最快而又发展最不满意的产业，其中对人才的需求也是最为迫切的。

对于高等院校来说，一个新兴的专业成长需要一个过程，有动漫经验的专业老师和优质教材的结合尤为重要。

我是一个在动画企业一线工作多年的职业动画人，现转入高校从事动画教学，更深切地感受到了好教材对于培养人才的重要性。

回想我在动画企业做艺术总监时，常感叹，招聘来的人才往往并不会制作动画，还得重新进行系统培训；在高校当动画系主任时，又觉得有专业经验的老师不易得，实用的好教材更难得。

因此，一直期盼有一套我们国家自己编写的理论与实践结合较好的动画教材。

还记得2007年的夏天，若梅女士带着丛书的责编李由先生来访，他们当时已为此丛书付出了两年的心血，并得到了中国电影家协会卡通艺术委员会等权威机构及该委员会秘书长毛勇先生等著名人士的大力支持和帮助。

大家对待编写教材的认真态度和敬业精神深深地打动了我，使我这个一直不太热衷于摆弄文字的职业动画人也有了一种使命感。

在后来几年中，我和若梅女士等一起承担了大部分教材的组稿与协调工作，我们团结了~批来自全国各地高校从事多年动漫与数字媒体教育的专家、不同区域的国家动漫产业基地的行业专家和著名企业的一线职业动画人，他们不少是在业内享誉不俗的教育家和动画专家。

大家以最大的热忱参与丛书的编写，不厌其烦地共同研讨、论证，抛开了学术上的纷争，抛开了学派的门第，以谨慎负责的态度完成了丛书的编写。

本套丛书是我国动漫与数字媒体设计教育界与产业界合作的成果，丛书的出版旨在为快速有效地培养动漫与数字媒体专业的应用型人才提供合适的教材。

在编写中体现了以下几个特点：所有教材的编写者均为高等院校动漫与数字媒体专业的双师型教师或产业界的精英人士，他们有丰富的实践经验和较强的理论基础；教材内容全、知识新，能满足课程教学的需要和专业工作要求，体现了行业最新的知识与技能，采用了最新的资料、图片与案例；教材内容深入浅出，与企业工作实际联系紧密，实用性、指向性强；教材不仅要教会学生怎么去做，而且教会学生如何去思考；教材提供了延伸的优秀推荐书目，内容涉及拓展和跨界知识点，便于学生有目的地深入阅读。

本丛书既可作为高等院校动画、游戏专业的教材，也可作为动漫游戏产业各类培训班的培训教材，还可供数字娱乐、动漫游戏爱好者参考。

期盼该书的出版与使用能帮助动漫与数字媒体专业的学子们和热爱该专业的朋友们在今后的人生中创造出更多鲜活的“生命”来！

## <<三维角色动作设计3ds Max>>

### 内容概要

《三维角色动作设计3ds Max》系统阐述了3dsMax在三维角色动作设计中的基础知识，包括角色建模、角色骨骼的创建及绑定、角色的蒙皮、角色的运动规律及动作设定、角色面部表情的创建等内容。

高等院校动漫与数字媒体专业教材，亦可供专业人士与动画爱好者学习参考。

书籍目录

01 角色建模1.1 建模的前期准备1.2 人物头部建模1.3 人物身体建模1.4 人物腿部建模1.5 人物手部建模1.6 人物衣服的添加1.7 小结02 角色骨骼的创建及绑定2.1 骨骼系统介绍2.2 腿部骨骼的创建2.3 脊椎和头骨的创建2.4 手部骨骼的创建2.5 完成总控制2.6 小结03 角色的蒙皮3.1 蒙皮的概念3.2 蒙皮修改器主界面参数详解3.3 封套、权重的概念及其面板参数详解3.4 权重表的使用3.5 角色蒙皮的完成3.6 小结04 角色的运动规律及动作设定4.1 3ds Max动画原理4.2 3ds Max动画工具的介绍4.3 创建动作4.4 完成动作调节4.5 小结05 角色面部表情的创建5.1 角色表情分析5.2 表情控制器工作原理5.3 表情控制器参数详解5.4 表情控制器的使用5.5 完成角色表情的设定5.6 本章小结06 结语6.1 动画角色的动作特征6.2 角色动作设计能力的提高6.3 优秀角色设计作品欣赏参考文献后记

## 章节摘录

进入到“蒙皮”修改器的命令面板当中，点击骨骼“添加”命令，此时会弹出一个新的对话框，如图3-29所示。

先按住ctrl键，点击左键选择档目框中的骨骼。

如果多选了任意对象。

单击左键即可取消多选项。

选择完毕，松开ctrl键，再点击“选择”按钮，所选骨骼即被选入骨骼栏中，如图3-30所示。

在骨骼都被选入后，还要逐个检查，看是否有多选或是漏选的骨骼。

点选“骨骼添加”栏下的选择栏愉的骨骼，再对应视图当中的封套从头到脚逐个检查。

在点选骨骼的时候，视图当中对应的骨骼封套会立即显示：如果没有立即显示或位置不正确，则说明骨骼有可能多选或者错选，此时应当将多选或错选的骨骼移除。

检查完毕后，点击“蒙皮”修改器下的“编辑封套”按钮，此时再勾选下面的“顶点”选项，就可以对视图当中角色身上的顶点进行权重设置了。

## <<三维角色动作设计3ds Max>>

### 编辑推荐

动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材是由中国动漫与数字媒体设计教育界与产业界双师合作编写。

该系列教材理论与实践相结合，强调实战技能。

符合教学客观规律，体现了当前动漫教育改革的互动式、启发式、指导式、研究式、合作式等先进理念，旨在培养动漫与数字媒体专业应用型人才。

教学的适用性、内容的先进性、方案的完整性、形式的灵活性是该套教材的主要特点。

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>