

<<3dsMax面部表情动画高级应用>>

图书基本信息

书名：<<3dsMax面部表情动画高级应用技法>>

13位ISBN编号：9787894877482

10位ISBN编号：7894877484

出版时间：2009-7

出版时间：北京科海电子出版社

作者：谢飞

页数：452

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>

## <<3dsMax面部表情动画高级应用>>

### 前言

当你看一个人时，无论他是在你面前、屏幕上，或者是在图片上，为什么你的目光首先聚集在他的脸上？

为什么一个人不说话，你却可以知道他的喜怒哀乐甚至他的内心世界？

这一切都是因为人类具有表情。

人类的表情是如此复杂，一个轻微的嘴角上扬、一个微微的皱眉、一个难以察觉的眼神所能表达的含义，有时比一大段高谈阔论还要多。

人们评价一个演员的表演是否精彩，往往是看他的面部表情是否传神。

对真人来说是这样，对计算机中的虚拟角色来说也是这样。

当我们在银幕上看着好莱坞、日本、欧洲的3D动画大片，感受着那些虚拟角色可爱、滑稽的表情带给我们的快乐时，心里一定会想：他们是怎么做出来的？

而当我们看着电视上某些国产3D动画片里虚拟角色粗糙、呆板、僵硬的面部表情，心里也一定会想：为什么我们做不出来？

表情制作一直是三维动画中的难点之一。我们不仅在软件技术、美术功底、对运动规律的把握、对表演技巧的掌握、对镜头运动的把握等方面与国外存在差距，在用心程度上差距更为巨大。

即使是好莱坞的专业动画公司，制作一部动画大片也需要耗费一两年甚至更多的时间，他们把面部一些不起眼的嘴角、眼睑颤动等细节都一样不落地做在动画中，每一处都那么惟妙惟肖。你可能不会刻意去看，但你却能真实地感觉到这些细节的存在。

而在某些国产3D动画片的制作者、发行者看来，毫无真实感的材质，错误的光线，简陋的场景，粗糙、呆板、僵硬的面部表情，仿佛是毫无问题可以接受的。

因此，别人只能做一部片子的时间，我们可以做出几十集来，差距也就自然而然地大了。

当然，缩小差距不能一蹴而就，只能一步步踏踏实实地走，首先当然是弥补软件技术上的不足。

《走向大师——3dsMax面部表情动画高级应用技法》是第一本专题讲解面部表情动画制作的3dsMax书籍。

书中对卡通和真人两个角色例子使用两种不同的方法创建表情的过程进行了详细的讲解，使读者通过学习能够掌握创建和使用表情控制系统的基本方法。

也许书中的例子还达不到好莱坞的水平，但其制作方法还有细化和提高的空间。

只要耐心、仔细、用心地做好每一个细节，相信大家完全可以做出媲美一流水准的作品来，实现大师的水平也指日可待。

本书主要由谢飞执笔，参与本书编写工作的还有郝冬、刘黎、何跃、王苏、侯旭东、张益、何丹、陈展、陈子丹、杨婷婷、罗才旺、何苗、刘恒池、廖霞、彭平、王杉青、郭莉、梁玮娟、伍春等。

由于笔者学识水平有限，书中难免存在疏漏之处，敬请各位读者指正并谅解。

如有疑问，可以通过电子邮件与本书的策划编辑联系。

邮箱地址：WS.dayid@163Com。

特别将此书献给我的女儿忻睿，希望她健康、快乐！

## <<3dsMax面部表情动画高级应用>>

### 内容概要

《走向大师——3ds Max面部表情动画高级应用技法》是第一本专题讲解面部表情动画制作的3ds Max书籍，全书用两种不同的方法分别精讲两个例子，从无到有建立可操作的面部表情动画系统，真正实现操控角色做出各种生动、真实的表情。

全书内容大致分为3个部分。

第1章主要对表情制作进行简单的介绍；第2~4章主要针对一个卡通角色，使用Morpher（目标）变形器、脚本等多种方法综合创建一套表情系统，实现夸张的卡通表情；第5~9章主要针对一个真人角色，使用Bones（骨骼）创建一套直接操控面部网格变形的表情系统，该方法还可以与动态捕捉相结合，实现更加真实的面部表情。

本书配套有5张DVD光盘，包含了全程制作视频教程，总时长达19小时，并按照对应章节进行存放，方便读者查看。

配套第1张DVD还包括了贴图、每个二级目录的初始模型和完成模型以及相关的MAXScript脚本。

读者既可以自行按照教程进行设置和保存文件，又可以直接调用对应章节的Max文件。

本书定位于面部表情动画制作的细分领域，适合于具有一定3ds Max软件基础、爱好角色动画制作并且渴望进一步提高水平的读者。

同时，本书也是专业影视、动画设计公司的相关从业人员以及相关设计院校师生研究、学习3ds Max面部表情动画制作的专业图书。

书籍目录

CHRPTE01 真实的面部肌肉与虚拟的表情 1.1 真实的人类面部肌肉 1.2 虚拟的表情 本章小结  
CHRPTE02 卡通角色头部基础设置 2.1 为角色创建骨骼系统 2.2 控制角色的眼睛 本章小结  
CHRPTE03 操控卡通角色的下颌与眼睛 3.1 头部网格变形修正 3.2 创建面部表情控制器 本章小结  
CHRPTE04 操控卡通角色的面部细节 4.1 操控眼睑的开合运动 4.2 单独操控下眼睑 4.3 操控眉部的运动 4.4 控制角色嘴部运动 4.5 设定几个表情 本章小结 CHRPTE05 创建真人角色面部骨骼 5.1 面部肌肉和骨骼网络对比 5.2 创建面部骨骼系统 本章小结 CHRPTE06 创建真人角色面部骨骼控制器 6.1 为各关节创建控制器物体 6.2 使用控制器操控对应关节运动 6.3 设置眼部骨骼运动 本章小结  
CHRPTE07 设置多关节关联运动 7.1 设置右侧面部的多关节关联运动 7.2 设置下颌骨带动的多关节关联运动 本章小结 CHRPTE08 创建眼球控制器 8.1 控制眼球的转动 8.2 控制瞳孔的缩放 本章小结  
CHRPTE09 设置真人角色面部蒙皮 9.1 向Skin修改器中添加骨骼 9.2 初步调整骨骼封套 9.3 细化调整骨骼封套 本章小结

## <<3dsMax面部表情动画高级应用>>

### 章节摘录

插图：上图展示了一个真实的人类面部肌肉构成，这里可以简单地分析一下，在这些肌肉的共同作用下人的面部可以做出怎样的表情。

抬眉、降眉：额肌向上收缩，眉部升高；眼轮匝肌向下收缩，眉部降低；同时还可以实现眉毛一边高一边低的效果。

皱眉：纤肌收缩将使眉头紧锁。

睁眼、闭眼：眼轮匝肌收缩将使眼睛睁大或者紧闭。

鼻孔扩张：鼻孔扩肌收缩可以使鼻翼扇动，鼻孔张大。

笑：上唇方肌、颧肌、笑肌共同收缩可以产生笑容。

嘴部动作：口轮匝肌收缩可以让嘴部张开露出牙齿，或向前突出成撅嘴状，又或者做撇嘴状。

嘴大张：颈阔肌牵动下颌骨可以使嘴大张。

事实上人类面部肌肉的运动远不止这些，而且也很少有某条肌肉单独运动，多数都是众多肌肉一起运动，配合上眼睛、牙齿和舌头的动作，才构成了人类复杂的表情。

其中一点点微妙的变化，就能够反映出人的心理活动、精神状态，不用语言就可以表达情感。

比如嘴角咧开并上扬、颧部肌肉收缩、眉毛微抬形成笑容，说明一个人很高兴；眉头紧锁、嘴角下沉、唇部紧闭，说明一个人心事重重；眉毛倒立、双目圆睁、牙齿紧闭、唇部张开说明一个人很愤怒或者恐惧；而眼睑半睁、眉毛下垂，说明一个人精神不佳想打瞌睡。

可以说人类的表情千变万化、极其复杂，要想做出真实的表情，不仅要在技术上模拟到位，更要细致深入地把握人类表情的变化规律以及它所表达的情感，这样的表情才是生动、真实和可信的。

这里还要提到的是面部肌肉的运动不仅仅能做出各种表情，更重要的是说话。

人类的发音除了要用到声带外，还必须得到唇部肌肉、舌头以及牙齿的配合这样才能发出清晰的声音来。

一些舌头功能受到影响、没有牙齿或者面瘫的人说话往往含糊不清就是这个原因。

因此，模拟真实的说话也是面部表情制作的一项重要内容。

### 编辑推荐

《3dsMax面部表情动画高级应用技法》是由北京科海电子出版社出版的。国内唯一超大型3ds Max面部表情动画制作专题教学系统，资深3ds Max技术与培训专家凝聚12年实战经验倾力打造。专注于面部表情动画的创建.用两种不同的方法分别精讲卡通和真人两个面部表情例子，从无到有建立高度仿真且可操作的、实用的复杂面部表情动画系统，真正实现操控角色做出各种生动、真实的表情，完全可以达到影视级制作的水准。不仅给出必要的制作流程，更对重要步骤、各阶段可能出锚的原因及纠正方法详解其原理，确保读者在学会方法的同时进一步掌握根本原理.从而可以举一反三轻松应用到其他实例中，

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>