

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>

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。

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

- 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帧 51
 - 3.2.3 设置地平面帧 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的帧 55
 - 3.2.9 制作脚后跟接触地面的帧 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

- 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

- 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应 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

- 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

- 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

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>