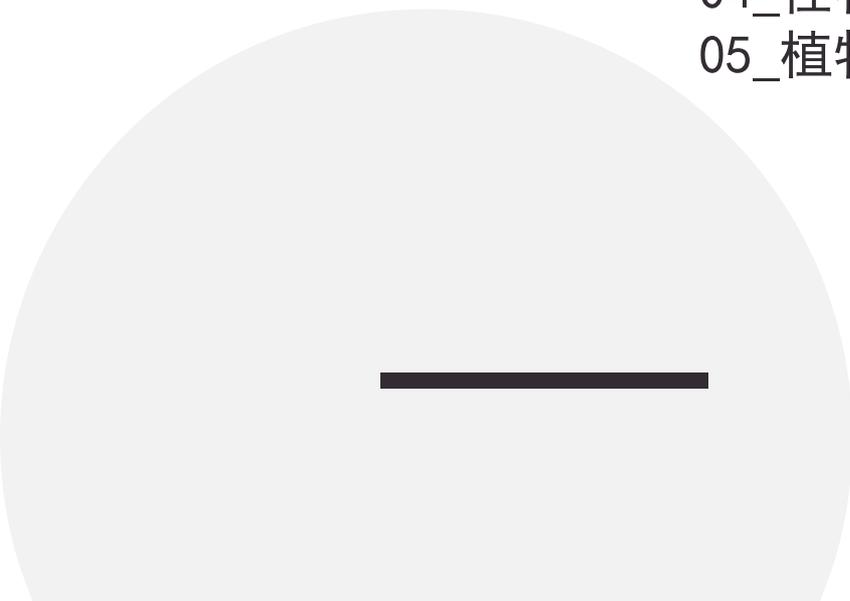


三维动画制作流程分享

李晔

- 
- 01_人物动作任务书
 - 02_动物动作任务书
 - 03_机械动作任务书
 - 04_怪物动作任务书
 - 05_植物动作任务书



题库

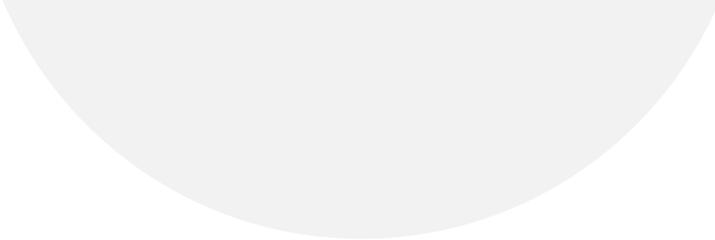


注意 事项

- 01_VR一体机的应用
- 02_帧频
- 03_文件位置
- 04_提交文件命名

我们的制作步骤

- 01_看动画
- 02_卡时间
- 03_记POSE
- 04_清模型
- 05_架骨骼
- 06_刷蒙皮
- 07_调动画
- 08_再校对
- 09_输出FBX



看
动画



动画师12守则

卡 时间

学生养成0.5秒的概念



记
POSE

24帧频看时间
6帧频看动作

清 模型

模型有问题
重置

加 骨 加 架

是否有附属物品
(飘带、衣物)

做好父子链接



极限动作测试蒙皮

调 动画

POSE-POSE
节奏感

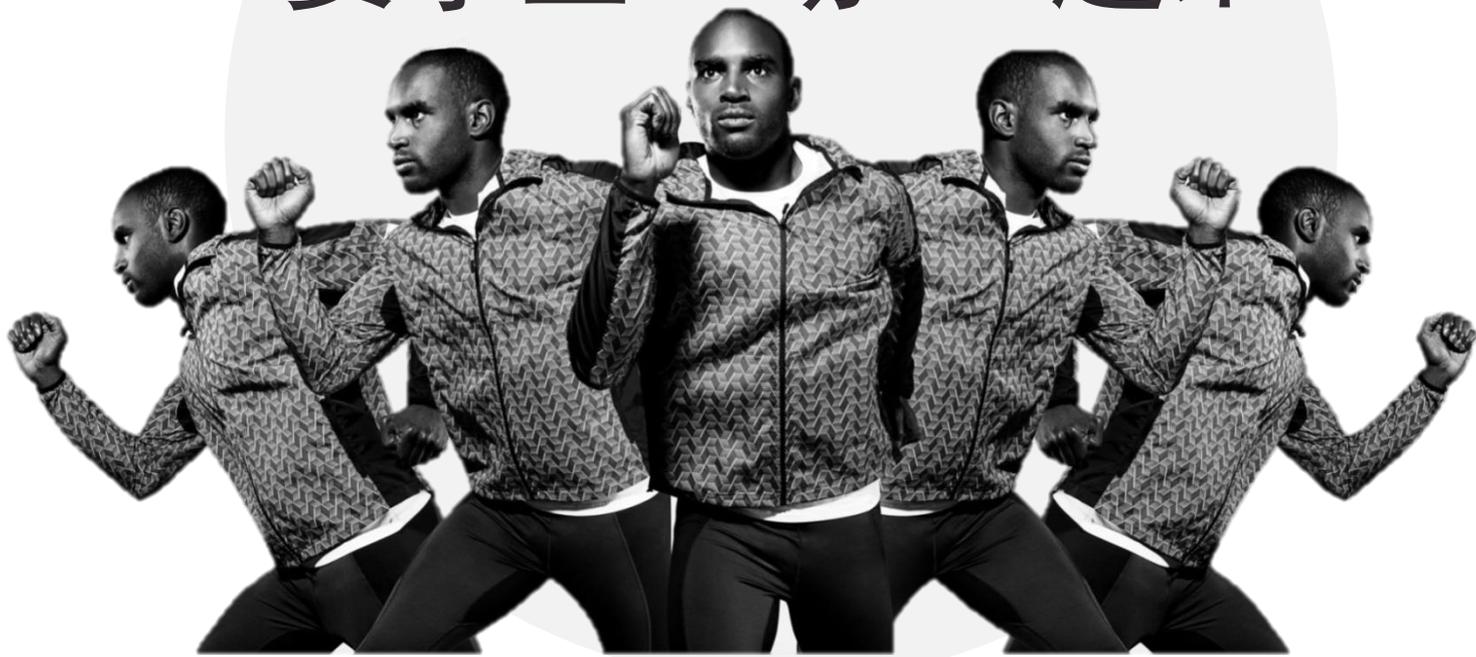
再 校对

再次6帧频看动画还原度

输出 FBX

文件名
位置
嵌入媒体

要学生“动”起来



实例操作



架骨骼
刷蒙皮
摆POSE