

## 3D雕刻模型與動畫製作流程順序

- ▶ 3D雕刻曲面建模->存檔OBJ->匯入3dsMax->MultiRes減面處理->UV拆圖->PS繪製貼圖紋理質感->材質貼圖貼回3D雕刻模型
- ▶ Free Bone自由骨架建立->link連結骨骼系統(最上層的骨頭只能有1根)->設定IK(3個骨頭以上) ->Skin蒙皮修改器將骨架與模型結合->封套與權重設定解決沾黏的問題
- ▶ 匯入Hitfilm3D特效剪輯->製作30秒動畫(3dsMax要至少1000個frame)(要找有故事情節的背景圖來設計動作)