**一、自我介绍**

**二、课程大纲**

**A 蒙皮**

1、蒙皮 （skin） 一种修改器，介绍概念，通过修改骨骼影响的权重，实现模型变化。

1. 展示制作流程架设bip 骨骼以及蒙皮。
2. 蒙皮注意事项。
3. 作业布置 蒙皮角色男模型。

**B POSE动画制作**

1. 介绍MAX动作制作的操作，如何K帧。
2. 基础POSE 讲解，展示一套 普通攻击 关键帧动画。以及参考分解图。游戏制作一般30帧/秒的 帧数率制作。其他的根据项目需求来定。

动画以24帧为标准.每秒钟24帧，一拍一即24帧都需要绘制出来，一拍二即只绘制12帧，每幅画面占两帧位置，一拍三即只绘制8帧，每幅画面占三帧位置。

1. 了解欣赏POSE。
2. 作业布置 参考分解图，制作一个攻击动作。