

<<3ds Max游戏动画设计>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max游戏动画设计>>

13位ISBN编号：9787113111816

10位ISBN编号：7113111815

出版时间：2010-5

出版时间：中国铁道出版社

作者：谌宝业 等编著

页数：216

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>

<<3ds Max游戏动画设计>>

前言

根据新闻出版总署2009年1月初公布的数据显示,2008年我国网络游戏出版产业实际销售收入达183.8亿元人民币,比2007年增长76.6%。并为电信业、IT业等带来直接收入478.4亿元人民币。中国网络游戏产业收入规模已经远远超过传统的三大娱乐产业——电影、电视和音乐,成为中国娱乐业与互联网行业发展的排头兵。

目前,随着整个网络游戏市场收入不断增加,整个网络游戏行业的竞争已经从游戏产品的竞争转向人才的竞争,网络游戏企业对人才的需求量也迅速增加,尤其是对初、中、高级技术人才的需求更为迫切。

与游戏产业发达的国家相比,我国游戏人才的职业培养体系还很薄弱,配套的教育知识体系仍不完善。

因此,基础人才培养的滞后成为制约我国网络游戏产业不断发展的瓶颈。

为此,本书从游戏公司的实际制作需要出发,定位明确,讲解详细,用大量精彩生动的实例制作代替枯燥的理论介绍,填补了游戏动画设计专业教材的空缺。

同时,本书的实例制作精良,使用了目前网络游戏开发中主流的动画制作技术,集先进、高效、快捷的技术特点于一体,讲解了游戏动画的制作思路和方法,使初学者也能快速上手,制作出属于自己的作品。

为了便于大家学习,本书的配套光盘中包含了本书全部实例的多媒体视频文件。

本书内容丰富,结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性,所有实例均是高校教学主管和骨干教师(来自中央美术学院、中国传媒大学、清华大学美术学院、北京师范大学、首都师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、山东理工大学艺术学院、河北艺术职业学院等)从教学和实际工作中总结出来的,同时也是全国所有热爱数字艺术教育的专业制作人员的智慧结晶。

<<3ds Max游戏动画设计>>

内容概要

本书与编者参与编写的《3ds Max+Photoshop游戏角色设计》同属动漫游戏系列丛书，通过6个生动精彩的制作实例，对游戏角色动画设计流程中的动作设计部分进行了重点介绍和讲解。

为了让广大游戏美术爱好者能够更加系统和完整地学习和掌握游戏开发的流程和技术，两本书使用了同样的实例。

本书共分5章：第1章详细介绍了游戏动画的基础，包括角色动画的类型和动画运动的规律，重点讲解了游戏动画制作过程中的常用骨骼工具Character Studio；第2章以网络游戏中男性NPC角色的动作设计为例，详细讲解了骨骼的创建和匹配以及蒙皮修改器的概念和应用；第3章以网络游戏中女性NPC角色的动作设计为例，详细讲解了游戏动作设计过程中各类骨骼的相关应用；第4章飞龙的动画则向大家详细讲解了游戏中比较常见的NPC角色飞龙的动画设计，重点介绍了飞龙翅膀的骨骼设定方法和飞翔时的动画设计方法；第5章四足动物鹿的动画制作，详细讲解了网络游戏中四足动物NPC的骨骼设定和动作调节的具体制作方法。

为了辅助初学游戏动作设计的读者学习，本书的配套光盘中含有相关实例的高清晰视频文件，还包含了所有实例的素材以及源文件供读者练习时参考。

本书适合作为大中专院校艺术类专业和相关专业学生以及培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的参考书。

<<3ds Max游戏动画设计>>

书籍目录

第1章 游戏动画基础	1.1 动画概述	1.2 角色动画的分类	1.2.1 肢体动画	1.2.2 表情动画
1.3 动画运动的基本规律	1.3.1 预期动作和跟随动作	1.3.2 关联动作	1.3.3 次要运动	1.3.4 浪形原理
1.4 Character Studio简介	1.4.1 Biped	1.4.2 Create Biped卷展栏介绍	1.4.3 Character Studio系统的使用流程	课后习题
第2章 男角色的动画	2.1 Skin蒙皮系统	2.1.1 “参数”卷展栏	2.1.2 “镜像参数”卷展栏	2.1.3 “显示”卷展栏
2.1.4 “高级参数”卷展栏	2.1.5 Gizmo卷展栏	2.2 男角色骨骼设计	2.2.1 Character Studio骨骼的创建	2.2.2 男角色的基础骨骼的设定
2.2.3 男角色身体骨骼的调整	2.2.4 男角色四肢骨骼的调整	2.2.5 男角色头部骨骼的调整	2.2.6 匹配男角色装备的骨骼和模型	2.2.7 链接Bollers骨骼至CS骨骼
2.3 男角色的蒙皮设定	2.3.1 添加“蒙皮”修改器	2.3.2 调节封套	2.3.3 调整头部蒙皮	2.3.4 调整装备蒙皮
2.3.5 调整四肢蒙皮	2.3.6 调整身体蒙皮	2.4 男角色的动画制作	2.4.1 男角色行走动作	2.4.2 男角色的攻击动作
2.4.3 男角色的战斗待机动作	2.4.4 男角色的战斗休闲动作	2.4.5 男角色的挨打动作	2.4.6 男角色的死亡动作	课后习题
第3章 女角色的动画制作	3.1 女角色骨骼设计	3.1.1 Character Studio骨骼的创建	3.1.2 衣服骨骼设计	3.1.3 骨骼的链接
3.2 女角色的蒙皮设定	3.2.1 添加蒙皮修改器	3.2.2 调节封套	3.2.3 调节围裙蒙皮	3.2.4 调节头发和头部飘带蒙皮
3.2.5 调节四肢蒙皮	3.2.6 调整身体蒙皮	3.2.7 调整头部蒙皮	3.3 女角色的动画制作	3.3.1 女角色的歇息动作
3.3.2 女角色的战斗待机动作	3.3.3 女角色的攻击动作	3.3.4 女角色的倒地动作	课后习题	第4章 飞龙的动画
4.1 Character Studio骨骼的创建	4.2 飞龙的骨骼设定	4.2.1 飞龙的基础骨骼的设定	4.2.2 飞龙身体骨骼的调整	4.2.3 飞龙四肢骨骼的调整
4.2.4 飞龙头部骨骼的调整	4.2.5 飞龙尾巴骨骼的调整	4.2.6 飞龙下颚的骨骼的调整	4.2.7 飞龙翅膀骨骼的调整	4.2.8 骨骼的链接
4.3 飞龙的蒙皮设定	4.3.1 添加蒙皮修改器	4.3.2 调节封套	4.3.3 调整翅膀蒙皮	4.3.4 调整四肢蒙皮
4.3.5 调整尾巴蒙皮	4.3.6 调整身体蒙皮	4.3.7 调整头部蒙皮	4.4 飞龙的动画制作	4.4.1 飞龙的呼吸动作
4.4.2 飞龙的攻击动作	4.4.3 飞龙的旋转飞行动作	课后习题	第5章 四足动物鹿的动画制作	5.1 四足动物骨骼的设定
5.1.1 鹿的基础骨骼的设定	5.1.2 鹿的身体骨骼的调整	5.1.3 鹿的头部骨骼的调整	5.1.4 鹿的四肢骨骼的调整	5.2 鹿的蒙皮设定
5.2.1 添加蒙皮修改器	5.2.2 调节封套	5.2.3 调整四肢权重	5.2.4 调整头部权重	5.2.5 调整身体权重
5.2.6 调整尾巴权重	5.3 制作鹿的动画	5.3.1 制作鹿的行走动画	5.3.2 制作鹿的奔跑动画	课后习题

<<3ds Max游戏动画设计>>

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>