

<<游戏动画设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏动画设计>>

13位ISBN编号：9787502766436

10位ISBN编号：750276643X

出版时间：2006-9

出版时间：海洋出版社

作者：张宇

页数：360

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>

<<游戏动画设计>>

内容概要

《Creating animation for Games 3ds Max8&Virtools游戏动画》以图文并茂的方式对如何用3ds max 8设计游戏物品、游戏武器、动画场景、游戏角色模型、魔兽模型、基本材质、贴图、人物表情动画等进行了生动细致的描述。

<<游戏动画设计>>

作者简介

张宇，现任国内某高校动画系专业教师。
双学士学位。

参与并指导动画短片《龅牙狗》、《地雷战》、《幽灵复活》和美国万动公司的游戏动画《太极拳》等制作。

主持并参与科研课题：《关于动画中的贴图设计》、《动画专业的虚拟现实设计》、《动漫服装CAL课件设计与制作》、发表省级论文《CI设计的新思维（动画方面）》。

主要著作《游戏动画设计》、《世界动画艺术史》。

书籍目录

第1部分 游戏动画基础篇第1章 三维游戏设计基础1.1 游戏的产生和发展1.2 游戏的分类1.3 游戏设计工具3ds Max 81.4 3ds Max 8安装1.5 本章小结1.6 思考与练习第2章 3ds Max 8基础知识2.1 3ds Max 8软件功能2.2 3ds Max 8操作界面2.3 本章小结2.4 思考与练习第3章 游戏制作的方法和思路3.1 游戏模型的分类3.2 游戏制作流程3.3 本章小结3.4 思考与练习第2部分 基础建模篇第4章 基础建模4.1 用标准几何体创建模型4.2 用扩展几何体创建模型4.3 新增功能创建模型4.4 用合成物体创建模型4.5 本章小结4.6 思考与练习第5章 多边形建模5.1 添加和转换多边形5.2 多边形修改元素5.3 编辑几何体5.4 多边形属性5.5 本章小结5.6 思考与练习第6章 放样建模6.1 二维线段的创建6.2 二维线段的修改6.3 二维线段的旋转放样6.4 二维线段的合成放样6.5 本章小结6.6 思考与练习第3部分 进阶建模篇第7章 游戏物品建模7.1 创建宝箱模型7.2 创建欧式柱子模型7.3 创建花瓶、酒杯模型7.4 本章小结7.5 思考与练习第8章 游戏武器建模8.1 创建屠龙战刀模型8.2 创建青云剑模型8.3 创建青铜两刃剑模型8.4 本章小结8.5 思考与练习第9章 游戏场景建模9.1 创建蒙古帐篷模型9.2 创建古代将军府模型9.3 创建欧式古堡模型9.4 本章小结9.5 思考与练习第10章 游戏角色建模10.1 人体比例结构10.2 武士模型制作10.3 创建矮人武士建模10.4 创建高级角色模型——魔兽10.5 本章小结10.6 思考与练习第4部分 游戏材质设计篇第11章 游戏材质贴图制作技术11.1 基础材质11.2 游戏场景的贴图制作11.3 本章小结11.4 思考与练习第5部分 游戏动画设计篇第12章 动画与骨骼12.1 基础动画设置12.2 角色动作设计12.3 Virtools程序接口设置12.4 本章小结12.5 思考与练习 后记

<<游戏动画设计>>

编辑推荐

游戏动画设计是动画专业必修课。

本书的作者长期在一线从事动画制作和教学工作，积累了丰富的实践经验。

本书从易教易学的实际目标出发，用通俗的语言、边讲边练、图文并茂的方式对如何用3ds Max 8设计游戏物品、游戏武器、动画场景、游戏角色模型、魔兽模型、基本材质、贴图、人物表情动画等进行了生动细致的描述。

同时，还提供了最前沿的制作技术——Virtools软件与三维动画的接口实例、二足动物骨骼系统等，以便在掌握游戏动画制作方法的同时，还能够做出真正的互动游戏。

本书采取实例教学为主，理论为辅，重点培养三维建模能力，内容丰富，步骤详细，学习轻松，上手容易；范例典型，任务明确，技术新颖，更贴近于实践要求和实际应用；15小时直观的视频教学演示，鼓励自主学习和课后模仿练习，课后配有练习和操作题，利于巩固所学知识和创新。

本书配套1DVD，内容包括15小时25个典型范例制作的全程视频讲座，练习素材和源文件，插件3ds Max 8软件的sp3版的最新官方补丁程序及其他相关文件。

本书是高校动画专业教材，同时也适合动画公司创作人员和动画爱好者自学用书。

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>