

<<3D游戏动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<3D游戏动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787532271634

10位ISBN编号：7532271633

出版时间：2011-3

出版时间：上海人民美术出版社

作者：林大为

页数：121

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>

<<3D游戏动画制作教程>>

内容概要

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的；但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至今天动漫的影响在我们的生活中随处可见。尤其是对青少年，动漫及衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们生活中，其发展过程中产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，成为了新一轮经济发展的增长点。

社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。

我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。

我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。

教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版，修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

为高校动漫专业教育提供更丰富的教育资源，是我们出版人的责任，是我们编辑的愿望。

希望修订重版的《中国高等院校动漫教材》继续受到广大高校动漫专业师生的欢迎。

同时欢迎广大师生在教和学的过程中对本教材存在的不足提出批评、指正。

<<3D游戏动画制作教程>>

作者简介

林大为，2005-2007年清华SGAD创办人、2006~2008年WK副总裁及创办人之一、2008年至今西岸科技总裁及创办人之一。

作为一位最早在UBISFT从事3D制作的专家.在国内顶级游戏制作人员中具有广泛的影响。

作为一所高水平的游戏教学机构创建者，他有着培养游戏艺术制作人员的独特经验，并成为该行业的领军人物。

<<3D游戏动画制作教程>>

书籍目录

前言

概论

第一章 3D游戏动画的相关知识

- 1.1 游戏的发展历史
- 1.2 游戏与电影
- 1.3 游戏的制作过程(简述)
- 1.4 游戏中角色的制作流程
- 1.5 动作捕捉在三维动画中的运用
- 1.6 游戏动画的发展前景
- 1.7 思考练习题

第二章 3D游戏动画的制作原理

- 2.1 一般物体的运动规律
- 2.2 人体运动规律
- 2.3 动物的运动规律

第三章 动画设计:构思与设定

- 3.1 构思:设想一段完整的动作过程
- 3.2 游戏动作的设计
- 3.3 游戏动作的制作原理
- 3.4 3D动画制作要点
- 3.5 游戏动作制作实例
- 3.6 MAX动画练习题及思考题

第四章 角色的口型与表情

- 4.1 口型配合
- 4.2 表情刻画
- 4.3 角色面部肌肉分析
- 4.4 制作实例
- 4.5 MAX动画练习题

<<3D游戏动画制作教程>>

章节摘录

版权页：插图：4.选中角色骨骼，点击右键，选择properties面板，勾选Displayas Box选项，这样在任何动态下都能看清楚模型，方便我们制作动画。

5.同样，打开自动关键帧记录Autokey，这时时间线上显示为红色，先在第0帧制作一帧挥杆的起始pose，使用“移动和旋转”工具调整，起始pose可借助视屏或者图解动作。

准备击球时，使双手的手掌根与下巴处在一条垂直线上。

球、球杆的握柄和双手在左腿裤线的内侧，左臂和杆身形成一条直线。

这种姿势能让挥杆轨迹形成宽的椭圆形，打出略微向上的击球弧线。

注意双脚间距，太紧或太开都将增加击球的失误，直立时双脚后跟的距离与肩同宽。

6.动画制作帧滑动到第10帧，制作上杆动作，这是击球的一个预备动作，要注意动态并找到动力的原点——重心点。

上杆动作的动态与下杆击球的动态是不一样的，回顾上一章节我们学的动画制作原理中的“跟随动作与重叠动作”，这个动作中主动点是重心点，重心点带动腰部，腰部带动胸部，胸部连动肩膀，肩膀驱动手臂、手腕一直带动球杆，所以运动过程中，手中的球杆是滞后的，“跟随动作与重叠动作”原理在下面“下杆并击球”的动作中表现得更为明显。

角色转动身体，重心点向右移动并旋转，双手提起球杆，随着球杆已经向后上杆，双臂和肩膀形成三角形，保持这个三角形不动非常关键，有助于产生略宽的挥杆轨迹和充分转体。

从起始动作开始，角色的眼神一直注视地上的球，视线决定了头部在这组动作中的动画位置。

<<3D游戏动画制作教程>>

编辑推荐

《3D游戏动画制作教程》是中国高等院校动漫专业教材之一。

<<3D游戏动画制作教程>>

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>