

<<Maya游戏动画设计>>

图书基本信息

书名：<<Maya游戏动画设计>>

13位ISBN编号：9787113119683

10位ISBN编号：7113119689

出版时间：2010-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：刘若海 等著

页数：170

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>

<<Maya游戏动画设计>>

内容概要

《Maya游戏动画设计（附光盘）》与《Maya游戏角色设计》一样，是动漫游戏开发系列从书中的一本。

通过3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，这两《Maya游戏动画设计（附光盘）》使用了同样的实例。

《Maya游戏动画设计（附光盘）》共分4章，第1章游戏动画基础，详细介绍了角色动画的类型、动画运动的基本规律；第2章熊的动画动作，详细讲解了网络游戏中四足动物NPC的骨骼设定、蒙皮和动作调节的具体制作方法；第3章怪物NPC的动画制作，详细讲解了两足动物骨骼的创建和匹配、蒙皮和常用游戏动作的制作方法；第4章男角色的动画制作，详细讲解了带有武器的人物攻击、倒地死亡动作等游戏中常见动作的制作方法。

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

《Maya游戏动画设计（附光盘）》适合作为高等院校、高等职业院校艺术类专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的参考书。

<<Maya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1.3.2 关联动作1.3.3 次要运动1.3.4 浪形原理课后练习第2章 熊的动画制作2.1 Maya 2010骨骼设定基础2.1.1 骨骼的创建2.1.2 骨骼的动力学设定2.1.3 Skin蒙皮2.1.4 约束2.2 熊的骨骼设定2.2.1 熊的骨骼创建2.2.2 熊的蒙皮设定2.2.3 添加动作控制器2.3 熊的动画制作2.3.1 制作熊的行走动作2.3.2 制作熊的攻击动作2.3.3 制作熊的攻击动作2.3.4 制作熊的奔跑动作2.3.5 制作熊的死亡动画课后练习第3章 怪物NPC的动画制作3.1 怪物的骨骼设定3.1.1 怪物的骨骼创建3.1.2 添加动作控制器3.1.3 怪物的蒙皮设定3.2 怪物NPC的动画制作3.2.1 制作怪物的行走动作3.2.2 制作怪物的攻击动作3.2.3 制作怪物的战斗待机动作3.2.4 制作怪物的奔跑动作3.2.5 制作怪物的死亡动画课后练习第4章 男角色的动画制作4.1 男角色的骨骼设定4.1.1 男角色的骨骼创建4.1.2 添加动作控制器4.1.3 男角色的蒙皮设定4.2 男角色NPC的动画制作4.2.1 制作男角色的行走动作4.2.2 制作男角色的攻击动作4.2.3 制作男角色的战斗待机动作4.2.4 制作男角色的奔跑动作4.2.5 制作男角色的死亡动画课后练习

<<Maya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>