

<<游戏角色动画设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏角色动画设计>>

13位ISBN编号：9787302273769

10位ISBN编号：7302273766

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：谌宝业，刘若海 编著

页数：320

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>

<<游戏角色动画设计>>

内容概要

谌宝业、刘若海编著的《游戏角色动画设计》全面讲述了动画的基本定义和类别，动画的发展和意义，以及作为一个游戏动画设计师所要具备的基本素养和条件。

本书全面而详细地讲解了使用3ds

Max制作动画的基础知识和常用技巧，介绍了动画设计各个部分的基本制作规范，着重分析了Character

Studio系统制作游戏角色动画的基本方法，并结合实例介绍了Character

Studio系统制作游戏角色动画的应用过程。

本书还概括性地介绍了制作角色动画的另一款利器——SOFTIMAGE|CAT插件。

本书最后通过引用项目操作的思路，解析了3ds Max与游戏引擎的结合应用过程。

《游戏角色动画设计》可作为大中专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入门参考书。

<<游戏角色动画设计>>

书籍目录

第1章 游戏动画概述

1.1 动画概述

1.1.1 动画的概念

1.1.2 动画的制作方式

1.1.3 三维动画的概念

1.1.4 3ds Max的动画制作应用

1.1.5 动画在游戏中的应用

1.2 关键帧动画

1.2.1 动画的帧

1.2.2 帧的设置与编辑

1.2.3 关键帧动画制作实例

1.3 动画控制器

1.3.1 动画控制器简介

1.3.2 更改控制器属性

1.3.3 指定控制器

1.3.4 常用动画控制器

1.4 动画约束

1.4.1 附着约束

1.4.2 曲面约束

1.4.3 路径约束

1.4.4 位置约束

1.4.5 链接约束

1.4.6 注视约束

1.4.7 方向约束

1.5 参数关联

1.5.1 关联参数

1.5.2 【参数关联】对话框

1.6 轨迹视图

1.6.1 认识轨迹视图

1.6.2 轨迹视图的功能与操作

1.6.3 编辑关键点

1.6.4 调整功能曲线

1.7 3ds Max常用动画工具

1.7.1 跟随/倾斜工具

1.7.2 运动捕捉工具

1.7.3 摄影机跟踪器

1.7.4 动力学工具

1.7.5 蒙皮工具

本章小结

本章习题

第2章 轨迹视图

第3章 Character Studio概述

第4章 运动捕捉

第5章 SOFTIMAGE|CAT插件

第6章 3ds Max与游戏引擎的结合应用

<<游戏角色动画设计>>

章节摘录

版权页：插图：

<<游戏角色动画设计>>

编辑推荐

<<游戏角色动画设计>>

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>