第一图书网, tushu007.com

<<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：9787111307921

10位ISBN编号：7111307925

出版时间：2010-7

出版时间：机械工业出版社

作者：张凡 等 著

页数：164

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

第一图书网, tushu007.com

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，A.478.4亿元人民币。可见，中国网络游戏产业收入已经远远超过了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。

随着网游市场收入的不断增加，整个网游行业的竞争已经从游戏产品的竞争转向人才的竞争，网游企业对人才的需求迅速增长，但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，人才培养的滞后成了制约我国网游产业发展的瓶颈。

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了枯燥的理论介绍，填补了游戏动画设计专业教材的空缺。

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，即使是初学者也能快速上手，制作出属于自己的作品。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max游戏动画设计>>

内容概要

《3ds max游戏动画设计》共分4章：第1章详细讲解了游戏动画的基础，包括角色动画的类型、动画运动的规律，以及游戏动画制作过程中的常用骨骼工具Character Studio．第2章详细讲解了网络游戏中四足动物NPC犀牛的骨骼设定、蒙皮和常用动作的制作方法。
第3章详细讲解了网络游戏中男性NPC的骨骼设定、蒙皮和常用动作的制作方法。
第4章详细讲解了人型生物（BOSS）的骨骼设定、蒙皮和常用动作的制作方法。

为帮助初学者学习，《3ds max游戏动画设计》配套光盘中提供了相关实例的多媒体视频教学文件，以及所有实例的素材和源文件，供读者练习时参考。

《3ds max游戏动画设计》可作为本专科院校艺术类专业和相关培训班的教材，也可作为游戏和美术工作者的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max游戏动画设计>>

书籍目录

出版说明前言第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1.4 CharacterStudio简介1.4.1 Biped.1.4.2 “ 创建Biped ”卷展栏1.4.3 CharacterStudio系统的使用流程1.5 课后练习第2章 制作犀牛的动作动画2.1 犀牛的骨骼设定2.1.1 CharacterStudio骨骼的创建2.1.2 犀牛基础骨骼的设定2.1.3 犀牛身体骨骼的调整2.1.4 犀牛四肢骨骼的调整2.1.5 犀牛头部骨骼的调整2.1.6 犀牛尾巴骨骼的调整2.2 Skin蒙皮介绍2.2.1 Skin蒙皮系统2.2.2 “ 参数 ”卷展栏2.2.3 “ 镜像参数 ”卷展栏2.2.4 “ 显示 ”卷展栏2.2.5 “ 高级参数 ”卷展栏2.2.6 “ Gizmos ”卷展栏2.3 犀牛的蒙皮设定2.3.1 添加蒙皮修改器2.3.2 调节封套2.3.3 调节四肢蒙皮2.3.4 调节身体蒙皮2.3.5 调节头部蒙皮2.3.6 调节尾巴蒙皮2.4 犀牛的动画制作2.4.1 犀牛的行走动作2.4.2 犀牛的奔跑动作2.4.3 犀牛的攻击动作2.4.4 犀牛的死亡动作2.5 课后练习第3章 制作男性角色的动作动画3.1 男性角色的骨骼设定3.1.1 CharacterStudio骨骼的创建3.1.2 男性角色基础骨骼的设定3.1.3 男性角色身体骨骼的调整3.1.4 男性角色四肢骨骼的调整3.1.5 男性角色头部骨骼的调整3.1.6 匹配男性角色装备的骨骼和模型3.1.7 链接Bone骨骼至CharacterStudio骨骼3.2 男性角色的蒙皮设定3.2.1 添加蒙皮修改器3.2.2 调节封套3.2.3 调节头部蒙皮3.2.4 调节装备蒙皮3.2.5 调节四肢蒙皮3.2.6 调节身体蒙皮3.3 男性角色的动画制作3.3.1 男性角色的跑步动作3.3.2 男性角色的攻击动作3.3.3 男性角色的攻击动作3.3.4 男性角色的死亡动作3.4 课后练习第4章 制作人型生物(BOSS)的动作动画4.1 怪物的骨骼创建4.2 怪物的骨骼设定4.2.1 怪物基础骨骼的设定4.2.2 怪物身体骨骼的调整4.2.3 怪物四肢骨骼的调整4.2.4 怪物头部骨骼的调整4.2.5 匹配怪物装备的骨骼和模型4.2.6 链接Bone骨骼至CharacterStudio骨骼4.3 怪物的蒙皮设定4.3.1 添加蒙皮修改器4.3.2 调节封套4.3.3 调节四肢蒙皮4.3.4 调节装备蒙皮4.3.5 调节身体蒙皮4.3.6 调节头部蒙皮4.4 怪物的动画制作4.4.1 怪物的呼吸动作4.4.2 怪物的攻击动作4.4.3 怪物的旋转倒地死亡动作4.4.4 怪物的后退动作4.5 课后练习

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

动画中柔体的韵律是基于浪形原理的，其运动轨迹弯曲成一个s形，像波浪一样活动到-对应的z形后再返回。
可以把这种运动方式运用到游戏中的柔体动N，例如头发、飘带之类的动画制作中。
1.4 Character Studio简介　　Character Studio是3dsmax中角色动画最常见的制作工具，无论是国外还是国内的游戏，大多数的游戏角色动画都是用它来制作的。
Character Studio可以很方便地创建两足动物和四足动物的骨架。
CharacterS tudio主要由3个基本插件组成，即Biped（二足角色），Physique（体格修改器）和Crowd（群组）。
Biped可以使用脚步动画、关键帧及运动捕捉，制作各种各样的动画，NPANNN动连接成延续的动画或组合到一起形成一个运动序列，还可以对运动捕捉文件进行编辑；使用Physique可以对创建的二足角色骨架进行编辑，可以提供自然的表皮变形，并能精确控制肌肉隆起和肌腱的行为，从而产生自然而逼真的3D角色；使用Crowd可以通过行为系统使一组3D对象和角色产生动画，它是具有最丰富的处理行为动画的工具，可以控制成群的角色和动物（例如人群、兽群、鱼群、鸟群及其他对象）。很多影视中气势恢弘的大场面都是用Crowd完成的。
本书的制作实例主要运用了Character Studio系统中的Biped插件。
下面将主要介绍该部分的内容。

第一图书网, tushu007.com

<<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