第一图书网, tushu007.com

<<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：9787111343530

10位ISBN编号：7111343530

出版时间：2011-10

出版时间：机械工业出版社

作者：张凡

页数：181

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》与《Maya+Photoshop游戏角色设计》是动漫游戏系列教材中的两本相关教材，为了让广大游戏和美术爱好者能够更加系统和完整地学习并掌握游戏开发的流程和技术，两《Maya游戏动画设计》的实例使用了同样的游戏角色。
《Maya游戏动画设计》通过3个生动精彩的实例，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。

<<Maya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　预期和跟随动作1.3.2　关联动作1.3.3　次要运动1.3.4　浪形原理1.4　课后练习第2章　四足怪兽的动画制作2.1　Mava 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　蒙皮2.1.4　约束2.2　四足怪兽的骨骼设定2.2.1　四足怪兽的骨骼创建2.2.2　四足怪兽的蒙皮设定2.2.3　添加动作控制器2.3　四足怪兽的动画制作2.3.1　制作四足怪兽的行走动作2.3.2　制作四足怪兽的攻击动作12.3.3　制作四足怪兽的攻击动作22.3.4　制作四足怪兽的奔跑动作2.3.5　制作四足怪兽的死亡动作2.4　课后练习第3章　生化机器人的动画制作3.1　机器人的骨骼设定3.1.1　机器人的骨骼创建3.1.2　机器人的蒙皮设定3.1.3　添加动作控制器3.2　机器人的动画制作3.2.1　制作机器人的行走动作3.2.2　制作机器人的攻击动作3.2.3　制作机器人的被攻击动作3.2.4　制作机器人的奔跑动作3.2.5　制作机器人的死亡动作3.3　课后练习第4章　人形Boss的动画制作4.1　人形Boss的骨骼设定4.1.1　人形Boss的骨骼创建4.1.2　人形Boss的蒙皮设定4.1.3　添加动作控制器4.2　人形Boss的动画制作4.2.1　制作人形Boss的行走动作4.2.2　制作人形Boss的攻击动作4.2.3　制作人形Boss的格挡动作4.2.4　制作人形Boss的奔跑动作4.2.5　制作人形Boss的死亡动作4.3　课后练习

第一图书网, tushu007.com

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