

<<DirectX高级动画制作>>

图书基本信息

书名：<<DirectX高级动画制作>>

13位ISBN编号：9787562433958

10位ISBN编号：756243395X

出版时间：2005-8

出版时间：重庆大学出版社

作者：Jim Adams

页数：385

字数：517000

译者：刘刚

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>

<<DirectX高级动画制作>>

前言

当我们沉醉在令人炫目的游戏动画场景中时，可曾有过这样的念头：这些美妙的动画场景是如何制作出来的呢？想必大家一定与我一样，对这个问题抱有极大的好奇心，只可惜迟迟无缘一窥其中究竟。

时至2004年夏，当我拿到《Direct X高级动画制作》的样书时，起初并没有太在意。

但是当我运行本书配套光盘中的演示程序时，不禁被它逼真鲜活的场景所深深吸引。

我一口气读完本书，感觉大有所获。

正如本书作者所言，游戏高级动画技术一直以来都是各个游戏研发公司严加保密的核心技术，而本书的宗旨就是向大家一一揭示其中奥秘。

《Direct X高级动画制作》向你展示了在顶级游戏中所使用到的种种高级动画技术，包括骨骼动画、偶人动画、脸部表情与语音的同步技术、粒子技术、服饰和柔体网格模型等等。

是一本知识详尽，实用性强而又通俗易懂的游戏编程书籍。

我在翻译本书的过程中，有喜悦也有遗憾。

喜悦的是能够有机会研读到这本不可多得的好书；遗憾的是每每从头阅读译稿时，总能发现可以改进的地方。

由于时间仓促，能力有限，翻译不当之处敬请广大读者批评指教。

最后，我要特别感谢重庆大学出版社的社长助理陈晓阳和袁江老师，是她们一直大力支持并鼓励我完成本书的翻译工作，在此深表感谢！

<<DirectX高级动画制作>>

内容概要

本书是通往高级程序设计的桥梁，其中并不涉及初学者的内容，完全从实战出发讲述核心理论和程序设计！

这就意味着没有把时间浪费在一些基础的概念，如初始化Direct3D或使用Windows的消息处理上，所以你需要预先了解一些关于Direct3D的相关知识。

啊哈！

不要立马想到放弃，我所谓的基础知识是很基础的内容，如初始化Direct3D，使用材质和纹理，操作顶点缓冲器。

如果你已知道这些，那么就肯定已经做好了学习该书的准备。

<<DirectX高级动画制作>>

作者简介

Jim Adams：在他9岁，还是一个未成熟的小孩时，强烈的好奇心和丰富的想象力驱使他开始他的编程生涯。

20岁以后直到30岁，已是成年人的Jim 依然对本书中所介绍的各种游戏程序设计技术着迷。在他写的书籍和相关程序中，你可以发现Jim 积极地参与了互联网中顶级的DirectX 论坛，

<<DirectX高级动画制作>>

书籍目录

第1篇 预备知识 第1章 做好学习本书的准备工作 1.1 安装DirectX SDK 1.2 选择调试或发布库 1.3 设置编译器 1.4 使用本书的功能函数 1.5 更进一步 第2篇 动画基础 第2章 计时动画和运动 2.1 运用计时运动 2.2 在Windows中读取时间 2.3 计时动画 2.4 计时运动 2.5 运行示范程序 第3章 使用.X文件格式 3.1 使用.X模板和数据对象 3.2 访问.X文件 3.3 从.X文档中加载网格模型 3.4 从.X文件中加载框架层次 3.5 从.X文件中加载动画 3.6 从.X文件中加载定制数据 3.7 运行示范程序 第3篇 骨骼动画 第4章 绘制骨骼动画 4.1 骨骼动画 4.2 使用骨骼结构和骨骼层次 4.3 使用蒙皮网格模型 4.4 运行示范程序 第5章 关键帧骨骼动画的运用 5.1 使用关键帧骨骼动画集 5.2 动画中的关键点 5.3 4种关键点类型 5.4 从.X文件中读取动画数据 5.5 匹配动画到骨骼上 5.6 更新动画 5.7 从其他途径获取骨骼网格模型数据 5.8 运行示范程序 第6章 混合的骨骼动画 6.1 混合骨骼动画 6.2 组合变换 6.3 增强的骨骼动画对象 6.4 运行示范程序 第7章 偶人动画的实现 7.1 创建偶人角色 7.2 运用刚体物理学 7.3 创建一个偶人动画系统 7.4 运行示范程序 第4篇 渐变动画 第8章 渐变动画的运用 第9章 关键帧渐变动画的运用 第10章 混合的渐变动画 第11章 渐变脸部表情动画 第12章 动画中的粒子技术 第13章 服饰模拟和柔体网格模型动画 第14章 动画纹理的使用 附录 附录A 互联网和参考书籍 附录B 配套光盘

<<DirectX高级动画制作>>

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>