

<<卡通游戏角色动画设计教程>>

图书基本信息

书名：<<卡通游戏角色动画设计教程>>

13位ISBN编号：9787508460840

10位ISBN编号：7508460847

出版时间：2009-1

出版时间：房晓溪 中国水利水电出版社 (2009-01出版)

作者：房晓溪

页数：92

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>

<<卡通游戏角色动画设计教程>>

前言

创意产业作为在全球化的消费社会的背景中发展起来的新兴经济模式，不仅是可观的新增长点，更因其知识密集、高附加值、高整合的特性，对快速发展中的中国经济的全面协调发展、优化产业结构有着不可低估的作用。

动漫游戏是创意产业的主体，动漫游戏专业从业人员必须兼具软件行业专家和艺术家的创造力。

随着动漫游戏从电影时代、电视时代、网络时代到现在的移动媒体时代，动漫游戏的表现形式和内容不断发展变化，动漫游戏设计制作、经营的各个环节迅猛发展，带来了动漫游戏人才需求量的巨大缺口，尤其是创作兼技术优异的复合型设计人才更是供不应求。

为推动我国动漫游戏产业的发展、培养本土动漫游戏专业人才，作者集多年动漫游戏设计与制作教学和著书的经验推出本套“动漫游戏美术设计系列教程”。

<<卡通游戏角色动画设计教程>>

内容概要

《卡通游戏角色动画设计教程》全面讲述游戏角色动画设计的基本概念和意义，以及作为一个游戏角色动画设计师所要具备的基本素质，通过骨骼和CharacterStudio可以创建复杂的角色动画，它被大多数游戏引擎所支持，是游戏视觉中的重要元素。

通过制作一个恐龙奔跑动画，熟练掌握包括Bones绑定和录制Bones动画的两个最重要的两个环节。

掌握Character角色动画的绘制过程，包括创建Biped和动作设置两个环节。

最后介绍摄影机在游戏创作中的作用和灯光在创建游戏场景中的重要意义。

游戏角色动画设计是游戏制作中必不可少的过程，其设计质量高低直接影响整个游戏的最终效果。

《卡通游戏角色动画设计教程》可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事游戏角色动画设计技术方面开发的初学者的入门参考书。

<<卡通游戏角色动画设计教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 骨骼动画基础1.1 创建骨骼1.1.1 “骨骼编辑工具”卷展栏1.1.2 “鳍调整工具”卷展栏1.1.3 “对象属性”卷展栏1.2 IK解算器1.2.1 “IK解算器”卷展栏1.2.2 “IK解算器属性”卷展栏1.2.3 “IK显示选项”卷展栏1.2.4 “PRS参数”卷展栏1.2.5 “位置XYZ参数”卷展栏1.2.6 “关键点信息(基本)”卷展栏1.2.7 “关键点信息(高级)”卷展栏第2章 骨骼动画实例——恐龙奔跑动画2.1 Bones绑定2.1.1 绑定骨骼前的准备工作2.1.2 创建Bones2.2 设置恐龙奔跑动画第3章 Character角色动画3.1 “指定控制器”卷展栏3.2 “Biped应用程序”卷展栏3.3 Biped卷展栏3.4 “轨迹选择”卷展栏3.5 “关键点信息”卷展栏3.6 “关键帧工具”卷展栏3.7 “复制/粘贴”卷展栏3.8 “层”卷展栏3.9 “运动捕捉”卷展栏3.10 “动力学和调整”卷展栏第4章 Character实例——人物行走动画4.1 创建Biped4.2 动作设置课后练习第5章 游戏中的灯光与摄像机5.1 创建灯光5.1.1 灯光类型5.1.2 阴影的使用5.1.3 三点光理论5.2 创建摄像机5.2.1 目标摄像机5.2.2 自由摄像机5.2.3 设置摄像机视图5.2.4 调节摄像机视图5.2.5 使用摄像机的技巧课后练习

<<卡通游戏角色动画设计教程>>

章节摘录

插图：此选项组中的选项可以设置选定HI IK解算器链的起点和终点。

在此卷展栏上还有允许使用IK操纵器在层次对象上创建正向运动学可旋转关键帧的控件，以及将目标和末端效应器相对齐的按钮。

- 解算器下拉列表框：在此处可以在“HI IK解算器”和“IK肢体解算器”之间进行选择。

所有在启动时出现的HI IK插件解算器也会在这个列表框中显示。

- 启用：启用或禁用链的IK控件。

- FK姿势的IK：可以在FK操纵中间启用IK。

当禁用“启用”并启用“FK姿势的IK”时，移动目标会在FK操纵的中间自动启用IK。

此操作的结果将使所有的FK子控制器都从IK解决方案中接收值。

关键点放置于层次对象或骨骼上，而不是目标上。

在“启用”和“FK姿势的IK”都禁用后，移动目标根本不会影响到链。

- IK / FK捕捉：在FK模式中按下此按钮将执行IK捕捉，而在IK模式中按下此按钮将执行FK捕捉。

<<卡通游戏角色动画设计教程>>

编辑推荐

《卡通游戏角色动画设计教程》取自游戏公司实战案例，模拟游戏公司制作流程，系统传授动漫游戏美术制作技术。实现所学知识与企业需求无缝链接。

<<卡通游戏角色动画设计教程>>

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>