

<<写实风格游戏角色动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<写实风格游戏角色动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787508462660

10位ISBN编号：7508462661

出版时间：2009-3

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

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>

<<写实风格游戏角色动画制作教程>>

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”。

本套“动漫游戏美术设计系列教程”共有10本，使读者循序渐进地掌握动漫游戏美术设计知识及技术。

· 《游戏原画设计教程》· 《游戏角色原画与界面设计教程》· 《卡通游戏场景设计教程》· 《卡通游戏角色贴图设计教程》· 《卡通游戏角色动画设计教程》· 《游戏道具设计教程》· 《游戏材质节点设计教程》· 《游戏场景灯光设计教程》· 《写实风格游戏角色制作教程》· 《写实风格游戏角色动画制作教程》本套“动漫游戏美术设计系列教程”适合于有志于动漫游戏事业的大中专学生和各个层次的动漫游戏爱好者。

本丛书得到中国电子视像行业协会数字影像推广办公室的大力支持，并将作为其中国数字影像行业人才培养工程数字艺术设计工程师专业技术资格认证指定培训教材。

数字影像推广办公室长期以来致力于中国数字影像行业人才培养工程，负责国内数字艺术设计工程师职称（专业技术资格）认证工作（<http://dgartorg.cn>，peixun3000@163-com）。

认证专业方向有：数码影视制作、多媒体艺术设计、室内设计、游戏设计、数字艺术设计、建筑设计、动漫设计、视觉传达设计、平面设计、包装设计、工业设计、计算机辅助设计。

本系列教材所引举例的图片只做教学之用，不能作为任何商业目的，如有违反，所有责任自负。

<<写实风格游戏角色动画制作教程>>

内容概要

本书全面讲述游戏角色动画制作的基本概念和意义，以及作为一个游戏角色动画制作设计师所要具备的基本素质，游戏角色动画制作是游戏制作中必不可少的过程，其制作质量的高低直接影响整个游戏的最终效果。

通过选择两个完全不同类型的游戏角色——怪兽和机甲，来演示不同的制作怪物的流程。

本书通过学习游戏动画开发技术，了解动作的制作是表现游戏交互性以及保证游戏生命力的关键因素。

本书通过熟悉动画的语言，参考动画片中的动作，了解动画片中制作角色的方法和流程，结合现在流行的引擎来创建完整的游戏角色动画。

学习完本课程，读者将具备良好的游戏角色动画制作技术理论和实践能力，能够胜任游戏角色动画制作技术的职位，具备强劲的就业竞争力。

本书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制作技术方面开发的初学者的入门参考书。

<<写实风格游戏角色动画制作教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 游戏NPC制作——怪物 1.1 原画形体结构分析 1.2 基本形体搭建 1.3 深入刻画 1.4 调整完成 1.5 UV编辑 1.6 贴图绘制第2章 游戏NPC制作——机甲 2.1 基本形体搭建 2.2 深入刻画模型 2.3 UV编辑 2.4 结合Photoshop绘制贴图 课后习题第3章 动画基础 3.1 游戏动画开发基础 3.1.1 游戏动画的开发环境 3.1.2 游戏动画主要制作方法 3.2 路径动画 3.2.1 路径动画原理 3.2.2 路径动画在游戏中的应用 3.2.3 路径动画的制作流程 3.3 表情动画 3.4 关键帧动画 3.4.1 关键帧动画的原理 3.4.2 关键帧动画在游戏中的应用 3.4.3 关键帧动画的制作流程 3.5 运动捕捉 课后习题第4章 角色装配 4.1 Joint基本创建 4.2 Joint的基本使用—台灯 4.2.1 创建骨骼 4.2.2 骨骼的命名 4.2.3 给骨骼绑上IK手柄 4.2.4 使骨骼控制机械手臂的运动 4.2.5 限定关节的旋转方向和范围 4.3 两足动物骨骼设定 4.4 四足动物骨骼创建 4.5 Skin蒙皮 4.5.1 直接蒙皮 (Direct Banding) 4.5.2 男性角色蒙皮 4.5.3 为四足动物蒙皮第5章 人物动画制作 5.1 人物动画的基础知识 5.1.1 传统动画理论的建立 5.1.2 游戏中的短动画 5.1.3 12条法则 5.2 人物行走动画第6章 实例——四足动物奔跑动画 课后习题

<<写实风格游戏角色动画制作教程>>

章节摘录

插图：

<<写实风格游戏角色动画制作教程>>

编辑推荐

《写实风格游戏角色动画制作教程》由中国水利水电出版社出版。

<<写实风格游戏角色动画制作教程>>

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>