第一图书网, tushu007.com

<<动漫游戏角色设计>>

图书基本信息

书名：<<动漫游戏角色设计>>

13位ISBN编号：9787111268581

10位ISBN编号：711126858X

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：房晓溪 编

页数：304

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

前言

角色是游戏中不可缺少的部分。
游戏中的角色会增强游戏的可玩性。
本书将介绍游戏角色的分类，制作角色的流程，以及角色制作过程中要用到的各种技巧，通过本书的学习可以对角色的制作流程有全面系统的了解和认识。
本书第1章介绍了海豚角色的创建过程。
讲叙了怎样把一个简单的基本几何物体——圆柱体，通过编辑多边形子对象的方式，来编辑成想要完成的海豚角色的制作过程。
仔细体会第1章中所讲到的既可以很好地表现海豚角色的特征，又控制了多边形面数的低面多边形建模方法。
第2章讲述了松鼠角色的创建过程。
松鼠角色与海豚角色同样是用在需要实时更新的游戏中的模型，所以面部的细节和四肢的指节都用贴图来表现。
在创建低面多边形模型的时候，通过贴图表现模型细节的方法是非常实用的。
第3章介绍了卡通角色的创建过程。
该低面模型采取的是从创建一个长方体开始，然后把该长方体转换为Editable Poly物体的方法。
转换过程不会改变长方体的形状，但会改变多边形的编辑方式，这种编辑方法对于创建角色模型是十分常见的。
本章的贴图采用纹理贴图和透明贴图相结合的方式。
采用透明贴图来表现角色形体的方法，也经常在游戏建模中采用，该方法可以节省模型多边形的面数。
第4章主要介绍了写实角色的创建过程。
对于可编辑多边形物体来说，95%的建模任务都是通过使用相同的编辑命令来完成的。
所以建模最重要的并不是会多少的命令，或是懂多少的功能，而是对角色特征的准确把握，以及经常进行创建模型的练习。
只要能做到这些，不管是不是用3ds Max软件，都可以创建出十分出色的模型来。
第5章开篇介绍了高面人体模型的布线及高面模型在各行各业的应用。
在制作高面人体模型之前，针对高面人物头部模型布线进行了具体分析，讲解了高面人物模型布线时应注意的问题及合理布线的好处，最后通过对高面人物头部模型具体建模步骤的学习，初步理解了这类模型的创建方法和合理布线的原理，为今后制作高面模型打下坚实的基础。
第6章介绍了Bones骨骼和Character Studio对象的一些基础功能，以及通过控制该类型的物体创建角色动画的方法。
在角色模型创建完毕后，可以通过设置顶点关键帧来创建动画，但最快速和简单的方法是赋予角色一组动画控制。
动画控制类似于牵线木偶中的控制线，或粘土模型中的金属丝，只不过3D动画设置的功能更加强大和复杂。
本书由房晓溪任主编，参与本书编写的还有李可、卢娜、杨明、尤丹、王柏超、黄莹、马双梅、陈默、邓瑜、纪赫男等。
由于作者水平有限，书中缺点和不足之处，请广大读者批评指正。

<<动漫游戏角色设计>>

内容概要

《动漫游戏角色设计》介绍了游戏角色的分类、制作角色的流程、以及角色制作过程中要用到的各种技巧。
通过角色的创建过程学习用简单的基本几何物体编辑多边形对象的方式和通过贴图表现模型细节的方法。
《动漫游戏角色设计》介绍了写实角色的创建过程，高面人体模型的布线及高面模型在各行各业的应用。
还介绍了Bones骨骼和Character Studio对象的一些基础功能，以及通过控制该类型的物体创建角色动画的方法。
在角色模型创建完毕后，可以通过设置顶点关键帧来创建动画，从而对角色的制作流程有全面系统的了解和认识。
《动漫游戏角色设计》语言通俗易懂，内容丰富翔实，突出了以实用为中心的特点，可以作为本科及高职高专学生学习动漫游戏色彩相关专业的教科书，也可以作为从事动漫游戏方面开发的爱好者的入门参考书。

<<动漫游戏角色设计>>

书籍目录

前言第1章 海豚角色制作 11.1 海豚模型制作 11.1.1 海豚原画分析 11.1.2 创建海豚模型基本形 21.1.3 创建海豚模型前鳍 101.1.4 创建海豚模型的嘴 121.1.5 创建海豚模型眼睛 181.2 海豚模型UV展开 201.2.1 展开海豚模型身体UV 201.2.2 展开海豚模型尾鳍UV 231.2.3 展开海豚模型前鳍UV 241.2.4 展开海豚模型嘴内部UV 251.2.5 展开海豚模型眼睛UV 261.2.6 创建完整的海豚模型 281.3 海豚模型贴图绘制 291.3.1 输出海豚模型UV贴图 291.3.2 海豚模型贴图绘制过程 301.3.3 给海豚模型赋予贴图 321.4 本章小结 331.5 自测题 331.6 课后作业 34第2章 松鼠角色制作 352.1 松鼠模型制作 352.1.1 松鼠原画分析 352.1.2 创建松鼠模型基本形 362.1.3 松鼠模型基本形细化 422.1.4 松鼠模型手臂结构调整 462.1.5 松鼠模型腿部、脚部和尾部结构调整 482.1.6 松鼠模型鼻子和嘴部结构调整 542.2 松鼠模型UV展开 592.2.1 给松鼠模型指定UVW Map修改器 592.2.2 调整松鼠模型尾部UV 612.2.3 调整松鼠模型头部UV 642.2.4 调整松鼠模型身体UV 652.2.5 调整松鼠模型脚部UV 682.2.6 调整松鼠模型手臂UV 712.2.7 调整松鼠模型耳朵UV 732.2.8 创建完整的松鼠模型 752.3 松鼠模型的贴图绘制 762.3.1 输出松鼠模型UV图 762.3.2 松鼠模型的贴图绘制过程 772.3.3 给松鼠模型赋予贴图 792.4 本章小结 802.5 自测题 802.6 课后作业 81第3章 卡通角色制作 823.1 女孩的模型制作 823.1.1 女孩原画分析 823.1.2 创建女孩躯干和下肢基本形 833.1.3 细化女孩躯干和下肢基本形 853.1.4 创建女孩的上肢基本形 923.1.5 创建女孩头部基本形 983.1.6 创建女孩的五官 1023.1.7 创建女孩两侧裙摆 1103.1.8 创建女孩后侧裙摆 1173.1.9 创建女孩护甲 1193.1.10 创建女孩头发外侧 1223.1.11 创建女孩头发内侧 1303.1.12 创建女孩衣袖 1323.1.13 创建女孩手套 1363.1.14 创建女孩的鞋 1403.2 女孩模型UV的展开 1443.2.1 给女孩模型增加UVW Map修改器 1443.2.2 调整女孩模型手臂UV 1473.2.3 调整女孩模型躯干UV 1493.2.4 调整女孩模型头部UV 1503.2.5 调整女孩模型裙摆UV 1513.2.6 调整女孩模型护甲UV 1533.2.7 调整女孩模型腿部UV 1543.2.8 调整女孩模型鞋子的UV 1553.2.9 调整女孩模型头发UV 1603.2.10 调整女孩模型手套UV 1613.2.11 调整女孩模型衣袖UV 1633.3 女孩模型的贴图绘制 1653.3.1 输出女孩模型UV图 1653.3.2 女孩模型纹理贴图绘制 1663.3.3 女孩模型透明贴图绘制 1683.4 将女孩模型转为三角面显示 1703.4.1 创建完整的女孩模型 1703.4.2 将女孩模型由多边形显示转为三角面显示 1723.4.3 给女孩模型赋予贴图 1723.5 本章小结 1743.6 自测题 1743.7 课后作业 174第4章 写实角色制作 1754.1 武士模型的制作 1754.1.1 武士原画分析 1754.1.2 创建武士头部和躯干基本形 1764.1.3 创建武士下肢基本形 1814.1.4 创建武士上肢基本形 1844.1.5 创建武士眼睛和头盔 1904.1.6 创建武士肩部铠甲 1984.1.7 创建武士腰部铠甲 2064.1.8 创建武士铠甲领部 2114.1.9 创建武士臀部铠甲 2144.1.10 创建武士腿部铠甲 2154.1.11 创建武士腿部铠甲上的翼 2194.1.12 创建武士的鞋 2204.1.13 调整武士胸部铠甲 2214.2 武士模型UV的展开 2244.2.1 给武士模型指定UVW Map修改器 2244.2.2 调整武士模型铠甲上的“兽头”UV 2284.2.3 调整武士模型手UV 2324.2.4 调整武士模型手臂UV 2334.2.5 调整武士模型头部UV 2344.2.6 调整武士模型上身铠甲UV 2354.2.7 调整武士模型鞋的UV 2364.2.8 调整武士模型腿部UV 2374.3 武士模型的贴图绘制 2404.3.1 输出武士模型UV图 2404.3.2 武士模型纹理贴图的绘制 2414.3.3 武士模型透明贴图的绘制 2434.4 将武士模型转为三角面显示 2454.4.1 创建完整的武士模型 2454.4.2 将武士模型由多边形显示转为三角面显示 2464.4.3 给武士模型赋予贴图 2474.5 本章小结 2484.6 自测题 2494.7 课后作业 249第5章 高面数模型制作 2505.1 高面数模型赏析 2515.1.1 优秀头部模型布线分析 2515.1.2 高面人体及其他模型布线分析 2535.2 高面人物头部模型制作 2545.2.1 头部基本形创建 2545.2.2 五官定位 2575.2.3 整体布线调整 2615.2.4 鼻子布线调整 2655.2.5 脸部布线调整 2715.2.6 耳朵模型建立 2745.2.7 眼部细节创建 2785.2.8 头部细节调整 2805.3 本章小结 2835.4 自测题 2835.5 课后作业 283第6章 游戏角色动画 2846.1 Bones的应用 2846.1.1 设置弓箭的“Bones”骨骼 2846.1.2 设置弓箭骨骼的控制方式 2866.1.3 设置弓箭骨骼的动画 2876.2 设置循环走路动作 2906.2.1 设置第0帧关键帧动作 2906.2.2 设置第15帧关键帧动作 2966.2.3 设置第3、7、11关键帧动作 2986.2.4 设置第18、22、26帧关键帧动作 3016.3 本章小结 3046.4 自测题 3046.5 课后作业 304

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