

<<动漫游戏角色设计教程>>

图书基本信息

书名：<<动漫游戏角色设计教程>>

13位ISBN编号：9787508446721

10位ISBN编号：7508446720

出版时间：2007-7

出版时间：中国水利水电

作者：房晓溪

页数：156

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>

<<动漫游戏角色设计教程>>

内容概要

《动漫游戏设计系列教程：动漫游戏角色设计教程》全面讲述：游戏角色制作理念、布线思路、模型制作技术、辅助软件的使用、运动规律等内容，着重讲述动漫游戏角色设计技术。全书主要内容为：不同游戏平台中角色的差异与标准，通过分析作品评判正确的布线方法，必要的基本理论；卡通风格恐龙的制作，以及此类风格模型的制作与贴图绘制；写实风格的马的制作，毛发效果表现技巧；写实风格人物角色制作；“高精度”模型制作方法；如何使用BodyPaint 3D软件辅助绘制角色贴图；如何使用Bones、Biped创建动物及人物角色的“骨骼”，使用Skin、Physique“蒙皮”；必要的运动规律理论、角色动画制作等。

《动漫游戏设计系列教程：动漫游戏角色设计教程（附光盘）》循序渐进地讲解游戏角色设计和制作技术，利用鲜明的例子引导学生加强对游戏角色设计和制作技术的理解，使学生更容易接受和理解《动漫游戏设计系列教程：动漫游戏角色设计教程（附光盘）》的内容。

学习完本课程，学生将具备良好的游戏角色设计和制作技术方面的理论，以及较强的实践能力，能够胜任游戏角色设计和制作技术等方面的职位，具备强劲的就业竞争力。

《动漫游戏设计系列教程：动漫游戏角色设计教程（附光盘）》可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设计和制作技术方面初学者的入门参考书。

为方便读者学习，《动漫游戏设计系列教程：动漫游戏角色设计教程（附光盘）》配有光盘，以便读者可以进行深入研究。

<<动漫游戏角色设计教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 三维游戏角色介绍1.1 游戏平台决定制作方法1.1.1 三维游戏角色模型1.1.2 UVW布局及贴图本章小结第2章 制作卡通恐龙2.1 模型制作2.2 UVW展开与贴图绘制本章小结第3章 制作四足动物--马3.1 结构参考3.2 模型制作3.3 UVW展3.4 绘制贴图本章小结第4章 制作人物角色--武士4.1 模型制作4.2 展开UVW4.3 绘制贴图本章小结第6章 制作高面数人物头部模型5.1 高面数人物头部布线分析及制作方法分类5.1.1 模型布线分析5.1.2 制作方法分类5.2 高面数人物头部制作本章小结第6章 贴图软件6.1 BodyPaint 3D软件介绍6.2 BodyPaint 3D软件基础知识6.3 实例操作—绘制人物头部模型本章小结第7章 角色装配7.1 Character Studio模块7.1.1 Biped与Physique7.1.2 装配武士角色7.2 Bones Skin模块简介7.2.1 Borles与skin命令参数7.2.2 使用Bones和Skin装配马角色模型本章小结第8章 游戏角色动作调整8.1 动画概念与运动规律8.1.1 动画概念8.1.2 运动规律8.2 制作游戏角色循环动作本章小结

<<动漫游戏角色设计教程>>

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>