

## <<3D游戏角色制作>>

### 图书基本信息

书名：<<3D游戏角色制作>>

13位ISBN编号：9787561770962

10位ISBN编号：7561770960

出版时间：2009-7

出版时间：华东师范大学出版社

作者：林大为 等编著

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>

## <<3D游戏角色制作>>

### 内容概要

随着对游戏美术创作要求的不断提高，三维技术与艺术创作的紧密结合，产业的市场化运作不断深化，对游戏人才的培养也提出了更高的要求。

游戏产业既迫切需要大量具有创意和艺术水准的前期创意设计人才，也需要大批具有团队敬业精神和动手能力强的制作人才，更需要懂专业、会经营、具有策划开拓能力的制作管理人才。

这些行业人才的培养需要基础知识学习和实践经验积累的过程，因此教材的实用性和准确性至关重要。

本教材汇编的内容就是在视频电脑游戏的产品生产中总结的流程和经验。

## <<3D游戏角色制作>>

### 作者简介

林大为，2005—2007年清华SGAD创办人，2006—2008年VYK副总裁及创办人之一、2008年至今西岸科技总裁及创办人之一。

作为一位最早在UBI SOFT从事3D制作的专家，在国内游戏制作行业中具有广泛的影响。

作为上海一所高水平游戏培训学校的创建者。

他有着培训游戏美术制作人员的独特

## &lt;&lt;3D游戏角色制作&gt;&gt;

## 书籍目录

飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育出版人的话序论创建角色模型所涉及的知识点第一章 3D游戏角色的相关知识 1.1 了解3D游戏角色 1.1.1 3D游戏角色的发展历史 1.2 角色模型的基础知识 1.2.1 3D游戏角色 角色的应用 1.2.2 角色的布线 布线的必要 布线的原理 布线的应用 1.2.3 角色的分块 1.2.4 角色的肌肉和结构 1.2.5 姿势 1.3 本章小结 1.4 参考习题第二章 3D游戏角色的模型 2.1 角色的头部模型 2.1.1 概述软件的职责范畴 2.1.2 角色头部的比例和特征 2.1.3 创建头部模型 2.1.4 镜像一个参考的模型 2.1.5 创建模型结构 2.1.6 细化模型 2.1.7 误区 2.1.8 小结 2.2 角色的身体模型 2.2.1 身体模型的布线需求 2.2.2 比例 2.2.3 创建身体模型 2.2.4 细化模型 2.3 本章小结 2.4 参考习题第三章 3D游戏角色的UV 3.1 角色UV 3.1.1 UV的基本要求 3.1.2 UV的工具使用(Maya) 3.1.3 角色UV的规划 3.2 本章小结 3.3 参考习题第四章 3D游戏角色的贴图制作 4.1 角色贴图 4.1.1 贴图的制作流程 4.1.2 导出模型的UV 4.1.3 贴图的制作 4.2 本章小结 4.3 参考习题第五章 3D游戏角色提高篇——前期 5.1 模型的前期工作 5.1.1 建模方法 5.1.2 参考 5.2 布线 5.2.1 模型布线的普遍规律 5.2.2 预留的线 5.2.3 组合 5.3 创建角色的UV 5.3.1 模型UV的处理方法 5.3.2 逐一解决角色的uV 5.4 UV的编辑 5.4.1 整理角色的UV(Maya 7.0) 5.4.2 利用UV Set解决uV的保存问题 5.5 本章小结 5.6 参考习题第六章 3D游戏角色提高篇——后期第七章 作品欣赏

## <<3D游戏角色制作>>

### 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>