

<<游戏角色设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<游戏角色设计与制作>>

13位ISBN编号：9787115219824

10位ISBN编号：7115219826

出版时间：2010-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：许广彤，祁跃辉 主编

页数：344

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>

<<游戏角色设计与制作>>

前言

角色是游戏中的重要元素，制作生动、活灵活现的角色不仅可以使游戏玩家得到视觉享受，还能够大大增加游戏的娱乐性。

本书从游戏开发工作中的角色设计师角度出发，针对常见任务，由浅入深地设置了制作游戏角色中各元素的项目，并详细讲解了游戏角色制作流程和制作过程中的各种技巧。

内容涵盖Poly物体建模技巧、角色布线技巧、UV展开技术、贴图绘制技巧等方面。

本书在编写中，还结合了游戏制作领域的最前沿技术，将游戏角色中需要掌握的实际内容系统地分布到5个具体项目中，让学生在项目进行实际项目实践的同时，循序渐进地学习到游戏角色的基础知识、制作思路、制作流程和技巧。

这也正是本书所体现的教学特点——可以让学生通过具体项目的实践，由浅入深地学习，不断强化知识点，进而达到融会贯通的效果。

本书知识结构合理，内容设置针对性强，知识难度适中，受众面广，而且更加突出技能及就业能力的培养，突出行业的前沿技术。

适合于高职高专多媒体设计与制作相关专业、三维游戏美术专业学生及三维游戏角色设计人员、三维制作从业者阅读和使用。

由于编写水平有限，书中难免存在缺点和不足之处。

在此，诚挚地恳请广大读者批评指正。

<<游戏角色设计与制作>>

内容概要

本书从游戏角色设计师的角度出发，分2篇详细介绍了创建网络游戏中动物及人物角色的基本步骤。全书共5个制作项目，读者在进行项目实例训练的同时，可以循序渐进地掌握游戏角色的基础知识、制作流程和技巧，领略游戏角色制作的全过程。

为了辅助初学游戏角色制作的读者学习，本书的配套光盘中包含了所有实例的素材以及源文件，供读者练习时参考，同时还提供了部分内容的相应教学视频供读者学习。

本书可作为高职高专多媒体设计与制作相关专业的教材，也可作为三维游戏、动漫培训机构及中等职业学校相关专业学生的学习用书。

<<游戏角色设计与制作>>

书籍目录

第一篇 游戏动物设计岗位制作项目	项目一 四足动物马的设计与制作	项目描述	制作
思路与流程	任务一 马模型制作	任务二 马模型UV编辑	任务三 马贴图
绘制	项目二 有羽类动物飞龙的设计与制作	项目描述	制作思路与流程
任务一 飞龙模型制作	任务二 飞龙模型UV编辑	任务三 飞龙贴图绘制	第二篇
游戏人物设计岗位制作项目	项目三 Q版怪物的设计与制作	项目描述	制作思路与流
程	任务一 Q版怪物模型制作	任务二 Q版怪物UV编辑	任务三 Q版怪物
贴图绘制	项目四 写实男性角色设计与制作	项目描述	制作思路与流程
任务一 写实男性角色模型制作	任务二 写实男性角色UV编辑	任务三 写实男性	
角色贴图绘制	项目五 机器人的设计与制作	项目描述	制作思路与流程
任务一 机器人模型制作	任务二 机器人UV编辑	任务三 机器人贴图绘制	

<<游戏角色设计与制作>>

章节摘录

插图：

<<游戏角色设计与制作>>

编辑推荐

《游戏角色设计与制作》：世纪英才高等职业教育课改系列规划教材·动漫数字艺术类

<<游戏角色设计与制作>>

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>