

<<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：9787532268061

10位ISBN编号：7532268063

出版时间：2010-6

出版时间：上海动画大王文化传媒有限公司 上海人民美术出版社

作者：林大为 等编著

页数：190

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>>

前言

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的。但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至今天动漫的影响在我们的生活中随处可见。

尤其是青少年，动漫及衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，也成为新一轮经济发展的增长点。

社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。

我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。

我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。

教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版。

修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

为高校动漫专业教育提供更丰富的教育资源，是我们出版人的责任，是我们编辑的愿望。

希望修订重版的《中国高等院校动漫专业教材》继续得到广大高校动漫专业师生的欢迎。

同时欢迎广大师生在教和学的过程中对本套教材存在的不足提出批评、指正。

<<3D游戏角色制作>>

内容概要

本书包括3D游戏角色的相关知识、3D游戏角色的模型、3D游戏角色的UV、3D游戏角色的贴图制作、3D游戏角色提高篇——前期、3D游戏角色提高篇——后期、作品欣赏。

<<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-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，在国内顶级游戏制作人员中具有广泛的影响。
作为一所高水平的游戏教学机构的创建者，他有着培养游戏艺术制作人员的独特

<<3D游戏角色制作>>

书籍目录

前言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 4.1.2 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解决的保存问题第六章 3D游戏角色提高篇——后期第七章 作品欣赏

<<3D游戏角色制作>>

章节摘录

头部的组块轮廓是相同的，分别是头盖骨、面骨和下颌。

额头自然是面部前端比较明显的部分，但是通常模型在这里的变化不会很明显，它们的变化多是贴图的工作——例如皱纹。

眉弓骨是紧连在额头下面的一个突出的结构，一般来说西方人的眉弓骨比较突出一些。当然这里的突出也是由眼窝的深度同时作用的，制作模型的时候需要注意“相对移动”——也就是移动同一特征相对的两个部分来达到效果。

耳朵的位置没有什么特殊的变化，一般来说游戏中的模型耳朵部分是相对次要的特征，而且也不会为耳朵分配更多的面数。

颧骨的表现则是很重要的，因为它既可以控制面部的正面特征也可以控制面部的侧面特征。控制好它的位置以及凸起的程度也是非常重要的。

鼻子是面部最突起的部分，也是面部模型正面与侧面的轮廓中非常重要的组成部分。

口轮匝肌是嘴附近的肌肉，这里的结构不是非常明显，但对嘴部肌肉是否饱满有一定的影响。

当然还要控制下颌的轮廓，这个部分可以有效地控制脸型。

<<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>