

<<三维动画与游戏角色设计实训教程>>

图书基本信息

书名：<<三维动画与游戏角色设计实训教程>>

13位ISBN编号：9787548004912

10位ISBN编号：7548004915

出版时间：2010-12

出版时间：江西美术出版社

作者：刘跃军

页数：123

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>

<<三维动画与游戏角色设计实训教程>>

内容概要

《三维动画与游戏角色设计实训教程(动画漫画游戏设计系列教材)》由刘跃军编著,并紧密结合创作实际,主要从企业流程与三维造型的主要内容、三维角色造型的艺术特征、三维角色的策划与设计、三维卡通角色造型实训、高细节次世代游戏与电影特技角色造型的核心知识点与项目演练进行了介绍。

本书适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用,也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

书籍目录

第一章 企业流程与三维造型的主要内容 1.1 三维动画企业流程概述 1.2 三维游戏企业流程概述

第二章 三维角色造型的艺术特征 2.1 三维造型在技术方面的特征 2.2 三维造型在艺术表现方面的特征 2.3 三维角色造型的艺术风格

第三章 三维角色的策划与设计 3.1 三维角色内容的策划 3.2 三维角色形象的设计

第四章 三维卡通角色造型实训 4.1 三维卡通角色制作的整体思路 4.2 三维卡通动画角色的逐项造型细节和技巧 4.3 三维卡通角色造型的扩展学习与大师借鉴

第五章 高细节次世代游戏与电影特技角色造型的核心知识点与项目演练 5.1 次世代游戏角色造型与电影特技角色造型 5.2 次世代游戏与电影特技造型共有核心技术之一：角色中模造型 5.3 次世代游戏与电影特技造型共有核心技术之二：角色UV展开 5.4 次世代游戏与电影特技造型共有核心技术之三：Zbrush的高细节角色雕刻 5.5 次世代游戏角色造型核心技术之四：法线贴图与造型细节模拟 5.6 电影特技角色造型核心技术之四：置换贴图与造型细节模拟 5.7 次世代游戏与电影特技造型共有核心技术之五：多层贴图与渲染 5.8 拓展学习与大师借鉴

章节摘录

版权页：插图：与三维动画影片制作相比，游戏环节少了在三维软件环节的材质、灯光和渲染，因为这些环节将通过游戏引擎的专门模块进行智能化处理，其使用思路和方法与游戏引擎息息相关。

游戏引擎是游戏生产过程中的一个极其重要的环节。

游戏引擎的层次高低决定了游戏画面以及游戏性能的整体效果。

专业的游戏引擎可以方便地设计角色质感、环境光照、环境气氛以及部分高质量的特效。

三维美术将基础素材完成后就可以使用游戏引擎对相关内容进行设计和处理。

下面是两个目前比较高端的游戏引擎的质感光照和游戏即时渲染效果。

图1-6是Epic公司的Unreal虚幻引擎创作的游戏《战争机器》画面效果。

图1-7是Cry tek公司的Cry Engine引擎制作的游戏《孤岛危机》画面效果。

可见，游戏的三维美术环节通常是生产游戏的素材，比如场景的基础模型与贴图的素材、角色模型与贴图的素材、角色动作片段素材以及三维特效素材等，然后将这些素材植入游戏引擎中，根据游戏关卡设计与程序设计师合作完成游戏产品。

2. 游戏公司从策划到出品的系统流程三维美术环节的核心流程是三维设计制作环节的主要内容，主要局限于三维设计与软件应用的环节，而游戏公司真正完成游戏产品开发显然不止这些内容。

规模化的游戏产品的开发往往涉及策划、设计、制作、运营等诸多领域，下面仅就游戏公司某一游戏项目的开发为主体介绍游戏的系统开发流程。

图1-8显示的是某一游戏项目的开发流程。

首先是游戏产品的整体策划，包括游戏产品的目标受众、市场卖点、游戏性以及游戏内容的世界观、剧本以及核心角色等等。

这里的项目策划阶段明确了游戏的产品性以及游戏的内容核心，它们将成为此游戏区别于其他同类产品的独特卖点和内容标志。

编辑推荐

《三维动画与游戏角色设计实训教程》：动画、漫画、游戏设计系列教材,青年狮子设计丛书

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>