

<<Maya游戏角色设计>>

图书基本信息

书名：<<Maya游戏角色设计>>

13位ISBN编号：9787113116231

10位ISBN编号：711311623X

出版时间：2010-9

出版时间：中国铁道出版社

作者：谌宝业 等编著

页数：243

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>

<<Maya游戏角色设计>>

前言

进入21世纪后，我国政府开始大力扶持动漫和游戏行业的发展。

截至2008年，中国网游产业收入已经超过传统的三大娱乐产业：电影、电视和音乐，成为中国娱乐业与互联网行业发展的先锋。

网游行业的高速发展，导致企业对人才的需求更为迫切。

有调查显示，今后3年内，游戏开发人员缺口在20万左右。

在游戏产业发达的国家，游戏人才的培养已形成稳定规模。

许多大学都有对口的专业来为游戏产业培养人才。

而在我国，多渠道人才培养体系还很薄弱，专业培训机构也无法完全满足网游公司对基础性人才的需求。

因此，中国的游戏产业必须在多渠道人才培养方面加快进程，尽快建立起完善的多渠道人才培养体系。

目前，各大专院校已开设或即将开设动漫和游戏的相关专业。

然而，真正与这些专业配套的教材却很少。

北京动漫游戏行业协会应各大院校的要求，在科学的市场调查的基础上，根据动漫和游戏企业的用人需要，针对高校的教育模式以及学生的学习特点，推出了这套动漫游戏系列教材。

<<Maya游戏角色设计>>

内容概要

本书整合了国内众多资深游戏制作人的开发经验，将目前国内外游戏制作领域中的最前沿技术系统地分布到每个具体章节中，让学生真正体会到游戏制作的内部流程。

本书没有过多的理论知识讲解，而是从游戏角色制作的实际操作中提炼出成熟技巧和制作思路，使学习者能够通过完整实例制作的操作训练，系统地掌握当今欧美游戏开发的制作方法。

全书共分6章：第1章详细讲解了欧美人体的解剖基础、形体特征，欧美游戏的角色风格和分类及其基本制作技法和流程等内容；第2章以欧美网络游戏中怪物NPC的制作为例，详细讲解了如何使用Maya2010创建欧美游戏中比较常见的怪物角色；第3章以欧美网络游戏中女角色的制作为例，详细讲解了融合东西方风格的角色制作；第4章以四足动物NPC(熊)的制作为例，详细讲解了欧美网络游戏中四足动物的创建技巧和表现方法；第5章以欧美网络游戏中BOSS级NPC的制作为例，详细讲解了欧美网络游戏中重要角色的制作手法和表现手段；第6章以制作欧美游戏中的男角色为例，全面系统地讲解网络游戏角色换装系统的基本制作方法和技巧。

为了辅助初学者学习，本书配套光盘中含有相关实例的高清视频文件，还包含了所有实例的素材以及源文件供读者练习时参考。

本书适合作为高等院校艺术类专业教材，也可作为高等职业院校艺术类专业教材、相关专业培训教材和游戏美术工作者的参考书。

<<Maya游戏角色设计>>

书籍目录

第1章 游戏角色设计分析1 1.1 Maya游戏角色剖析1 1.1.1 欧美人体解剖基础1 1.1.2 欧美游戏角色(人物、动物、怪物)的风格特点7 1.2 网络游戏角色设计技法12 1.2.1 角色原画概念设定12 1.2.2 原画和角色建模的关系14 1.3 网络游戏角色制作流程15 1.3.1 原画设定分析15 1.3.2 制作模型和贴图15 课后练习17

第2章 游戏怪物NPC的制作18 2.1 怪物NPC原画分析18 2.2 创建怪物NPC的模型19 2.2.1 怪物模型制作分析19 2.2.2 创建怪物头部的模型20 2.2.3 创建怪物身体的模型42 2.2.4 创建怪物手和脚的模型60 2.2.5 创建怪物的装备模型61 2.3 怪物NPC的UV编辑64 2.3.1 认识Maya2010中的UV编辑器64 2.3.2 怪物身体的UV编辑69 2.3.3 怪物手和脚的UV编辑80 2.3.4 怪物头部的UV编辑83 2.3.5 怪物装备的UV编辑86 2.4 怪物NPC的贴图绘制88 课后练习96

第3章 欧美网络游戏女角色的制作97 3.1 原画设定分析98 3.2 制作女性角色98 3.2.1 头部模型制作分析98 3.2.2 制作角色头部模型99 3.2.3 编辑头部的UV106 3.2.4 制作角色身体模型111 3.2.5 编辑角色身体的UV117 3.2.6 制作角色装备和编辑装备UV120 3.3 女角色贴图的绘制124 3.3.1 提取UV线框124 3.3.2 绘制基础纹理125 课后练习132

第4章 四足动物NPC(熊)的制作133 4.1 原画造型的设定分析134 4.2 制作熊的基本形体134 4.2.1 制作熊的身体模型134 4.2.2 制作熊的头部模型143 4.3 编辑熊的模型的UV152 4.4 绘制熊的贴图材质161 课后练习165

第5章 人形怪物(Boss)的制作166 5.1 Boss角色原画分析167 5.2 Boss模型的创建168 5.2.1 Boss模型制作分析168 5.2.2 创建Boss头部模型169 5.2.3 创建Boss上半身模型174 5.2.4 创建Boss腿部模型179 5.2.5 创建Boss手臂模型180 5.2.6 创建Boss手和脚的模型182 5.2.7 创建Boss的装备模型183 5.3 Boss的UV编辑及调整188 5.3.1 头部的UV编辑189 5.3.2 身体的UV编辑192 5.3.3 装备的UV编辑193 5.4 Boss贴图的绘制196 5.4.1 提取UV线框196 5.4.2 绘制基础纹理198 5.4.3 刻画细节纹理199 课后练习200

第6章 欧美网络游戏男角色的制作201 6.1 原画造型的设定分析202 6.2 制作男性角色203 6.2.1 模型制作分析203 6.2.2 制作男角色头部模型204 6.2.3 制作男角色身体模型211 6.2.4 编辑男角色的UV222 6.2.5 绘制男角色贴图232 6.3 角色换装赏析241 课后练习

<<Maya游戏角色设计>>

章节摘录

1.1.1 欧美人体解剖基础 角色建模师是游戏美术中最具挑战性和创造性的一项工作。要想很好地塑造人物形象，就必须掌握人体解剖学的相关知识。实践证明，在塑造人物形象时，如果缺乏解剖学知识的引导，往往会感到无从入手。有时就算能勉强塑造出人物的形象，也很难制作出理想的作品。因此，对艺用解剖学基本知识的学习是非常重要和必要的。下面，我们就从游戏角色建模的角度出发，向大家介绍在欧美游戏角色建模时常用的一些艺用解剖学基础知识。

1. 欧美人体比例 每个人都有自己的长相，高矮胖瘦不尽相同，其比例相态也因人而异。人体的整体比例关系，现在通用的是以自身头长的长度来测量，就是通常所说的“头长”。欧洲人通常比亚洲人高，欧洲成年男性身高比例一般为8~9个头长，如图1-1所示，女性通常为7~8个头长；而亚洲成年男性身高比例一般为7~7.5个头长，女性一般为6~6.5个头长。

.....

<<Maya游戏角色设计>>

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>