

<<写实风格游戏角色制作教程>>

图书基本信息

书名：<<写实风格游戏角色制作教程>>

13位ISBN编号：9787508462776

10位ISBN编号：7508462777

出版时间：2009-4

出版时间：房晓溪 中国水利水电出版社 (2009-04出版)

作者：房晓溪

页数：197

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>

<<写实风格游戏角色制作教程>>

前言

创意产业作为在全球化的消费社会的背景中发展起来的新兴经济模式，不仅是可观的新增长点，更因其知识密集、高附加值、高整合的特性，对快速发展中的中国经济的全面协调发展、优化产业结构有着不可低估的作用。

动漫游戏是创意产业的主体，动漫游戏专业从业人员必须兼具软件行业专家和艺术家的创造力。

随着动漫游戏从电影时代、电视时代、网络时代到现在的移动媒体时代，动漫游戏的表现形式和内容不断发展变化，动漫游戏设计制作、经营的各个环节迅猛发展，带来了动漫游戏人才需求量的巨大缺口，尤其是创作兼技术优异的复合型设计人才更是供不应求。

为推动我国动漫游戏产业的发展、培养本土动漫游戏专业人才，作者集多年动漫游戏设计与制作教学和著书的经验推出本套“动漫游戏美术设计系列教程”。

本套“动漫游戏美术设计系列教程”共有10本，使读者循序渐进地掌握动漫游戏美术设计知识及技术

。·《游戏原画设计教程》·《游戏角色原画与界面设计教程》·《卡通游戏场景设计教程》·《卡通游戏角色贴图设计教程》·《卡通游戏角色动画设计教程》·《游戏道具设计教程》·《游戏材质节点设计教程》·《游戏场景灯光设计教程》·《写实风格游戏角色制作教程》·《写实风格游戏角色动画制作教程》本套“动漫游戏美术设计系列教程”适合于有志于动漫游戏事业的大中专学生和各个层次的动漫游戏爱好者。

<<写实风格游戏角色制作教程>>

内容概要

《写实风格游戏角色制作教程》全面讲述游戏中写实风格游戏角色制作技巧。通过《写实风格游戏角色制作教程》的深入学习，加深对写实风格游戏角色制作的理解。写实风格游戏角色制作是游戏制作中必不可少的过程，其设计质量高低直接影响整个游戏的视觉审美，写实风格游戏角色制作作为满足游戏情节的需要所绘制。设计的风格是根据策划方案的要求而决定的。

《写实风格游戏角色制作教程》讲述了写实风格游戏角色制作中头、躯干、四肢等部位的制作设定及材质的表现技巧和人物角色的基本的结构线的理解。讲述了写实风格游戏角色制作的建模，必须将角色客观内在的结构视觉感受，根据需要表现出来在创建完角色的模型以后，再把角色的各个部位的UV展开，然后再导出到Photoshop里面根据原画的设定进行贴图的绘制，刻画各个部分的贴图细节，把角色的贴图绘制完成。通过材质的贴图来表现细节变化。

学习完本课程，学员将具备良好的写实风格游戏角色制作的理论和实践能力，能够胜任写实风格游戏角色制作技术的职位，具备强劲的就业竞争力。

《写实风格游戏角色制作教程》可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事游戏原画设计和制作技术方面开发的初学者的入门参考书。

<<写实风格游戏角色制作教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 游戏主角制作——女性角色1.1 原画造型的设定分析1.1.1 原画造型的设定制作1.1.2 制作原画设定1.2 头部的制作1.2.1 女性角色头部的建模1.2.2 模型制作方法分析1.2.3 头部模型的制作1.2.4 头发的制作1.3 角色身体部分建模制作1.3.1 了解人体结构1.3.2 身体的制作1.4 手部的制作1.4.1 手部的基本结构1.4.2 手部建模1.5 腿部的制作1.5.1 脚部的基本结构1.5.2 腿部的制作1.6 整理完成人物角色模型1.7 角色的UV编辑1.7.1 UV概念1.7.2 多边形UV的编辑1.8 角色的UV编辑1.8.1 头发部分的UV坐标1.8.2 头部的UV编辑1.8.3 身体的UV编辑1.8.4 手部的UV编辑1.8.5 腿脚部分的UV编辑1.8.6 UV导出第2章 女性角色贴图绘制2.1 角色的贴图绘制2.2 绘制材质的前期准备2.3 绘制材质2.4 绘制头发材质2.5 绘制身体部分材质2.6 绘制腿部的材质2.7 完成全部绘制2.8 渲染设置第3章 游戏CG角色的建模3.1 人体的比例3.1.1 人体比例分析3.1.2 头部建模方法分析3.1.3 头部布线分析3.2 头部建模3.2.1 正面和侧面参考图3.2.2 创建新项目3.2.3 导入正面和侧面图3.2.4 起稿3.2.5 头发制作3.3 人物躯干建模3.3.1 躯干建模方法分析3.3.2 导入正面和侧面图第4章 游戏CG角色UV编辑及贴图4.1 头发UV编辑4.2 头部UV贴图编辑4.3 身体部分的UV贴图编辑第5章 游戏角色制作——男性游戏角色5.1 头部模型的制作5.2 头发的制作5.3 男性角色身体部分建模制作5.4 角色模型的UV编辑5.5 头发部分的UV坐标第6章 男性游戏角色贴图绘制

<<写实风格游戏角色制作教程>>

章节摘录

插图：（1）在Maya中关闭使用自动纹理。

Maya在进行UV映射时，会自动为映射部分创建带有棋盘格程序纹理的材质，如果不需要这个材质而要使用自定义纹理的材质，可选择Edit Polygons-Texture—Assign Shader to Each Projection命令关闭这个选项。

（2）用自定义的自动文件纹理。

可以建立一个带自定义文件纹理的Shader，并把shader命名为defaultPolygonShader，则每次使用Assign Shader to Each Projection命令时就会自动对映射的部分使用自己建立的纹理。

2. UV编辑的基本原则最佳的UV排布是取决于要使用的纹理的类型及模型要使用的场合，同时多边形的UV编辑也因制作人设定纹理不同而不同，虽然各有各法，但还是必须要遵循基本原则。

下面讨论这些基本的原则，以供将来的具体应用进行参照。

（1）UVs（使用相同纹理）避免重叠与交迭，如图1—77所示。

另外，重叠的UV在Maya当中还会造成bump的不正确，稍后还会讨论到。

<<写实风格游戏角色制作教程>>

编辑推荐

《写实风格游戏角色制作教程》特点：取自游戏公司实战案例，模拟游戏公司制作流程，系统传授动漫游戏美术制作技术，实现所学知识与企业需求无缝链接。

<<写实风格游戏角色制作教程>>

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>