

<<3ds max+Photoshop 游戏>>

图书基本信息

书名：<<3ds max+Photoshop 游戏角色设计>>

13位ISBN编号：9787111293170

10位ISBN编号：7111293177

出版时间：2010-2

出版时间：机械工业出版社

作者：王世旭，等编

页数：217

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>

前言

游戏作为一种现代娱乐形式，正在世界范围内创造巨大的市场空间和受众群体。我国政府大力扶持游戏行业，特别是扶持本土游戏企业。积极参与游戏开发的国内企业可享受政府的税收优惠和资金支持。近年来，国内的游戏公司迅速崛起，大量的国外一流游戏公司也纷纷进驻我国。面对飞速发展的游戏市场，我国游戏开发人才储备却严重不足，游戏相关的工作变得炙手可热。

目前，在我国游戏制作专业人才缺口很大的同时，相关的教材也不多。而本书定位明确，专门针对游戏公司中的角色制作定制了相关的实例。所有实例均按照专业要求制作，讲解详细、效果精良，填补了游戏角色制作专业教材的空缺。

本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性。全书共分4章，第1章分析了游戏角色，讲解了游戏角色设计技法；第2章详细讲解了简单四足NPC动物的制作技巧；第3章详细讲解了不具备换装系统的一体化贴图的角色制作规范；第4章详细讲解了次时代角色的制作方法。

所有实例均是高校教学主管和骨干教师（包括中央美术学院、中国传媒大学、清华大学美术学院、北京师范大学、首都师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、山东理工大学艺术学院、河北艺术职业学院等高校的教师）从教学 and 实际工作中总结出来的。

同时，也是全国所有热爱数字艺术教育的专业制作人员的智慧结晶。

为了便于大家学习，本书的配套光盘中包含了大量的多媒体视频文件。

参与本书编写的人员有王世旭、张凡、李岭、谭奇、冯贞、顾伟、李松、程大鹏、郭开鹤、关金国、许文开、宋毅、李波、宋兆锦、于元青、孙立中、肖立邦、韩立凡、王浩、张锦、曲付、李羿丹、刘翔、田富源。

<<3ds max+Photoshop 游戏>>

内容概要

《3ds max+Photoshop游戏角色设计》共分4章：第1章分析了游戏角色，讲解了游戏角色设计技法；第2章详细讲解了简单四足NPC动物的制作技巧；第3章详细讲解了不具备换装系统的一体化贴图角色制作规范；第4章详细讲解了次时代角色的制作方法。

为辅助游戏角色制作的初学者学习，《3ds max+Photoshop游戏角色设计》的配套光盘中包含了相关实例的高清晰度教学视频文件，以及所有实例的素材和源文件，供读者练习时参考。

《3ds max+Photoshop游戏角色设计》可作为本专科院校艺术类专业和相关专业培训班的教材，也可作为游戏美术工作者的参考书。

书籍目录

出版说明前言第1章 游戏角色设计分析1.1 游戏角色剖析1.1.1 人体解剖基础概述1.1.2 游戏角色的区分1.2 游戏角色设计技法1.2.1 角色原画概念设定1.2.2 原画和角色建模的关系1.3 课后练习第2章 网络游戏中的NPC动物设计——犀牛的制作2.1 原画造型的设定分析2.2 制作游戏中NPC动物角色的模型2.2.1 模型制作参考的设置2.2.2 创建模型的概括形体2.2.3 添加模型的细节2.2.4 对模型整体效果的调整2.3 为游戏中的NPC动物角色调整贴图坐标2.3.1 调整动物角色贴图坐标的基础操作2.3.2 深入调整动物角色的贴图坐标2.4 游戏中NPC动物角色的贴图绘制2.4.1 初步制作NPC动物角色的贴图2.4.2 整体调整NPC动物角色的贴图2.5 课后练习第3章 网络游戏中的男性角色设计3.1 原画造型分析3.2 制作男性角色的模型3.2.1 模型制作分析3.2.2 制作人物模型的主体3.2.3 制作人物模型的盔甲3.2.4 制作人物模型的头部3.2.5 对人物模型进行整体调整3.3 男性角色的UV编辑及调整3.3.1 头部UV坐标的调节3.3.2 身体UV坐标的编辑3.4 游戏中男性角色的贴图绘制3.5 课后练习第4章 次时代游戏角色设计——人型生物(BOSS)制作4.1 原画造型分析4.2 制作怪物BOSS角色的模型4.2.1 怪物模型制作分析4.2.2 制怪物BOSS的身体模型4.2.3 制作怪物BOSS的头部模型4.2.4 怪物身体的细节刻画4.2.5 制作BOSS身上的装备4.3 怪物的UV编辑及调整4.4 灯光烘焙技术的应用4.4.1 灯光烘焙技术的概念4.4.2 烘焙命令面板4.4.3 烘焙整体思路4.4.4 怪物BOSS的灯光烘培4.5 怪物贴图的绘制4.6 法线贴图的制作4.7 课后练习

章节摘录

游戏角色是游戏美术制作环节中工作量最大，涵盖内容最多、最广的部分，所以，只有掌握一套灵活、完整的制作方法才能加以应对。

角色建模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有关知识。

实践证明，在塑造人物形象时，如果缺乏解剖学知识的引导，往往会感到无从人手。

有时就是能勉强地塑造出人物的形象，而不是完成理想的作品。

因此，对艺用解剖学知识的学习，是非常重要和必要的。

本章从游戏角色建模的角度出发，向读者介绍游戏角色建模时常用的一些艺用解剖学基础知识。

人体是一个有机联合体。

人体的整体比例关系，现在通用的是以自身的头高长度单位来测量人体的各个部位。

每个人的长相、高、矮、胖、瘦不尽相同，其比例相态也因人而异。

如果按照生长发育正常的男性中青年平均数据，中国男性青年的比例高度为7个半头。

.....

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>