

## <<Maya+Photoshop游戏角色设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Maya+Photoshop游戏角色设计>>

13位ISBN编号：9787111317180

10位ISBN编号：7111317181

出版时间：2011-1

出版时间：机械工业出版社

作者：张凡 等编著

页数：174

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+Photoshop游戏角色设>>

### 内容概要

本书由设计软件教师协会组织专业人员编写，共分4章：第1章游戏角色设计分析，全面讲解了人体解剖学的相关知识和各类游戏角色的区分方法；第2章网络游戏NPC——四足怪兽的制作，全面讲解了游戏中四足动物角色的美术表现技巧；第3章网络游戏NPC——人形怪物的制作，全面讲解了游戏中人形怪物的制作方法和金属盔甲的材质表现技巧；第4章网络游戏NPC——生化机器人的制作，全面讲解了欧美游戏中生化机器人的制作技巧和表现手法。

为辅助初学游戏角色制作的读者学习，本书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。

本书可作为本专科院校艺术类专业和相关培训班的教材，也可作为游戏和美术工作者的参考书。

## <<Maya+Photoshop游戏角色设>>

### 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NPC——四足怪兽的制作 2.1 原画造型的设定分析 2.2 制作怪兽的基本形体 2.2.1 制作怪兽的身体模型 2.2.2 制作怪兽的头部模型 2.2.3 制作怪兽的装备模型 2.3 编辑怪兽的UV 2.3.1 uV的概念 2.3.2 怪兽身体的UV编辑 2.3.3 怪兽装备的uv编辑 2.4 绘制怪兽的贴图 2.4.1 怪兽身体贴图的绘制 2.4.2 怪兽装备贴图的绘制 2.5 课后练习第3章 网络游戏NPC——人形怪物的制作 3.1 原画造型的设定分析 3.2 制作人形怪物角色的模型 3.2.1 人形怪物头部模型的制作分析 3.2.2 制作人形怪物的头部模型 3.2.3 制作人形怪物的身体及装备模型 3.3 编辑人形怪物的UV 3.3.1 人形怪物头部的UV编辑 3.3.2 人形怪物身体及装备的uv编辑 3.4 绘制人形怪物的贴图 3.4.1 人形怪物身体贴图的绘制 3.4.2 人形怪物装备贴图的绘制 3.5 课后练习第4章 网络游戏NPC——生化机器人的制作 4.1 原画造型的设定分析 4.2 制作机器人的模型 4.2.1 机器人身体结构的分析 4.2.2 机器人模型的制作 4.3 编辑机器人的UV 4.3.1 为模型指定检测纹理 4.3.2 机器人装备的Uv编辑 4.3.3 机器人身体的Uv编辑 4.3.4 机器人头部的uv编辑 4.4 绘制机器人的贴图 4.4.1 机器人装备贴图的绘制 4.4.2 机器人头部贴图的绘制 4.5 课后练习

## 章节摘录

版权页：插图：（4）不同人种的人体比例由于人类种族的不同，反映在人的体型上就会有所差别。就身高而言，欧洲人比亚洲人高，而非洲人处于欧洲人和亚洲人之间。

人体比例的种族差别主要反映在躯干和四肢长短的不同上。

总体来说，白种人躯干短、上肢短、下肢长；黄种人躯干长、上肢长、下肢短；黑种人躯干短、上肢长、下肢长。

人体比例在种族上的差别，女性比男性更明显。

（5）不同形体的人体比例人体体形的个性特征，大体可分为均匀、胖和瘦。

这3种体形的区别，首先取决于骨骼的差别，其次是肌肉和脂肪。

匀称的人体骨骼粗细中等，腹部长度和宽度比例适中。

胖人的皮下脂肪较多，主要分布在肩、腰、脐周、下腹、臀、大腿、膝盖和内踝上部等，身体一般呈橄榄形，腹大腰粗。

面颊因脂肪多而呈“由”字形或“用”字形，有双下巴。

较瘦的人体骨骼纤细，胸部长而窄，骨骼的骨点、骨线显于体表。

瘦人的脊椎曲线一般呈“弓”形，颈前凸明显而腰前凸不明显。

另外，健壮型的人体，均骨骼粗大、肌肉结实。

要注意，女子再瘦，其胸脯和臀部的造型依然呈现出女子的形态；男子再胖，也不可能有丰满女子隆起的胸脯和臀部。

胖男子腰粗，丰满的女子由于臀部脂肪加厚而显得腰更细。

胖男子曲线简单，丰满的女子曲线大、节奏感强。

（6）人体黄金比例人体黄金比例是意大利的著名画家达·芬奇提出的人体绘画规律：标准人体的比例为头部是身高的 $1/8$ ，肩宽是身高的 $1/4$ ，平伸两肩的宽度等于身長，两腋之间的宽度与臀部宽度相等，乳房与肩胛下角在同一水平线上，大腿正面厚度等于脸的厚度，跪下时高度将减少为原身高的 $3/4$ 。

## <<Maya+Photoshop游戏角色设>>

### 编辑推荐

《Maya+Photoshop游戏角色设计》：动漫游戏系列教材

<<Maya+Photoshop游戏角色设>>

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>