

<<游戏角色设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏角色设计>>

13位ISBN编号：9787115240156

10位ISBN编号：7115240159

出版时间：2011-1

出版时间：人民邮电

作者：(韩)宋华燮//金镇亨|译者:武传海

页数：545

译者：武传海

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>

<<游戏角色设计>>

内容概要

本书内容大致可以分为2D概念设计与3D角色建模两大部分。在制作游戏角色时，2D概念设计与3D建模是相辅相成的，所以我们把这两部分内容同时放在书中进行讲解，以便让读者了解游戏制作的整个过程，掌握从概念设计到3D角色建模的相关知识与技术。同时书中还穿插着大师的访谈与作品展示，相信这些对大家有极大的帮助。

<<游戏角色设计>>

作者简介

作者：（韩国）宋华燮（韩国）金镇亨 译者：武传海 编者：VIEL Planners宋华燮，亚洲大学经营专业Digital Media Arts at Seneca Colleague, Toronto2005 | Elliott Digital, Toronto 《Happily Never After》3D角色建模艺术家2008 Liquid Development, USA Flagship Studios, San Francisco, USA 《暗黑之门：伦敦》主角设计师2009 CIS Vancouver, Canada 《Invictus》3D角色艺术家 IMPC Vancouver, Canada 《Percy Jackson》（波西杰克逊与神火之盗）3D角色艺术家现在《Sucker Punch（2011上映）》3D角色艺术家。

金镇亨，毕业于高丽大学机械工学专业Art Center College of Design illustration BFA毕业Flagship studios 《Hellgate：London》，《Mythos》Distant Shade 参与秘密项目Art Center of Design Industrial Design Master program在学中。

<<游戏角色设计>>

书籍目录

section 01 概念设计	part 01 概念艺术概要与历史	01 概念艺术的定义	02 西方概念艺术的发展及其代表艺术家
	03 东方概念艺术的发展及其代表艺术家	作者画廊 金镇亨	
	part 02 设计参考资料查询的重要性	01 世界著名绘画大师	02 现代设计趋势分析
	03 理解自然物	作者画廊 金镇亨	part 03 概念艺术的基本
工具	01 传统工具	02 数字工具	part 04 photoshop针对
概念艺术的功能支持	01 制作画笔	02 图层效果	03 钢笔工具、套索工具、图章
工具、色彩修正工具	作者画廊 金镇亨	part 05 绘图(drawing)与绘画(painting)	01
解剖学	02 角色设计	03 凶恶角色与怪兽	04 自然环境与建筑物
机器人、机械等	06 透视图	07 阴影与色彩	part 06 概念设计实战应用
角色设计	普通模式下的角色设计	超级模式下的角色设计	01 角
绘制草图	上色	03 机器人设计	绘制线稿
绘制orthographic(正交视图)	04 东亚古典背景设计	北美大师访谈录	scott
robertson	phil shenk,gravity bear ceo	marsel khadiyev(程序员/角色美术师)	金永浩(joe
kim, 角色美术师)	李在翰(角色美术师)	section 02 d角色建模实战	part 07 zbrush基础应用
01 利用z球(zsphere)雕刻人物头部	切入主题	创建sphere	制作人物
头部基本的骨骼	进一步对人物的头部进行平滑处理	创建人物的嘴唇	创建
人物的鼻子	创建人物的眼睛	创建人物的耳朵	作者作品展示 宋华燮
02 利用z球(zsphere)雕刻人物躯体	利用z球创建骨骼	在sub-d level 1级别下雕刻人	在sub-d level 2细节级别下继
物细节	在sub-d level 1级别下继续雕刻人体模型(part)	添加面部细节	调
续雕刻人体模型	在sub-d level 4细节级别下雕刻人体细节		
调整人体姿势	利用z球骨骼进行rigging后, 调整人物姿势	part 08 制作[坏警察:jim]模型	
01 理解retopology	入题	转换成理想的网格结构	设置uv layout
02 在3ds max中制作角色上衣、下衣	利用spline制作角色上衣	制作裤子与军靴	衬衫的uv layout
制作手部	作者作品展示 宋华燮	03 展开人体uv	作者作品展示 宋华燮
展开胳膊uv	展开防弹衣、裤子、军靴uv	雕刻头部与面部肌肉	雕刻上衣(防弹
用zbrush雕刻细节	雕刻胳膊皮肤纹理	雕刻军靴细节特征	制作警徽, 完
衣、衬衫)褶皱纹理	雕刻裤子褶皱纹理	雕刻军靴细节特征	利用多边形着色,
成最终雕刻	作品展示 宋华燮	05 纹理贴图	入题
向人物面部添加纹理	利用头部素材图片, 向人头模型进行投影	制作军靴纹理贴图	
制作防弹衣纹理贴图	制作牛仔裤纹理贴图	制作军靴纹理贴图	
最终效果	作品展示 宋华燮	06 制作低多边形模型数据	入题
坏警察:jim]的低多边形模型数据	利用unreal editor观察模型效果	作品展示 宋华燮	制作[
part 09 从概念设计到3d角色建模	01 制作机器人	入题	proxy-i阶段(原型)
proxy-ii阶段与高多边形模型	低多边形模型与法线贴图	纹理贴图与最终效	
果	02 制作怪兽	入题	雕刻准备
在zbrush中制作合成贴图	在photoshop中进行合成、修饰处理	appendix 灵活运用zbrush	在zbrush中再次修改模型
制作眼球	利用mentalray渲染zbrush材质	在zbrush中再次修改模型	
在利用z球骨骼制作的角色的臀部上添加尾巴	大师作品展示	art center学生作品展示	

<<游戏角色设计>>

章节摘录

插图：利用图层面板，可以快速地创建新的图层，并在其上进行绘画，这样不会影响到其他图层。在新建的图层上，用户可以随心所欲地绘画，也可以随时修改不妥之处。并且也可以通过更改图层的模式，创作出与众不同的效果，获得更为理想的结果。此外，我们也可以向图层应用蒙版，灵活地控制图层中某些区域的显隐。绘画时，利用图层能够帮助我们更加安全、高效地修改画作，这比利用橡皮擦进行修改要好得多。同时，也可以利用调整图层功能，分别调整图层，创造出更多的效果。比如利用图层调整功能，我们可以更加方便地修改图层的色彩与饱和度等。图层还具有锁定功能，利用此功能，我们可以轻松地锁定指定的图层，避免发生误操作。此外，我们也可以在两个图层之间，创建剪贴蒙版，将一个图层镶嵌到另一个图层之中。操作方法非常简单，按住 \mathbb{N} 键，在两个图层间单击即可创建好剪贴蒙版。若想撤销剪贴蒙版，只要再次按住 Alt 键，在两个图层之间单击即可。除了图层外，通道在Photoshop中也是一个相当重要的概念。通道一般分为RGB与Alpha两种通道，其中RGB通道在编辑照片时经常使用。而艺术家们常用的是Alpha通道，有些艺术家还会同时使用图层与Alpha通道。Alpha通道的内容代表的不是图像的颜色，而是选择区域，其中的白色表示完全选取区域，黑色为非选取区域，不同层次的灰度代表不同的选取百分率，最多可有256级灰阶。在实际操作中，将选区保存在Alpha通道中，可以随时将其取出，反复使用，非常方便。

<<游戏角色设计>>

媒体关注与评论

“ 本书凝聚着作者多年工作经验与心血，对于学习游戏角色制作的朋友有非常大的帮助。

” ——李木杰 3D角色艺术家《热血江湖2》“ 本书是数码艺术家的必读之书，具有相当高的参考价值，无论您是初学者，还是已经具备了一定的水平。

” ——Ian Soresen “ 不论初学者，还是具有一定实力的概念艺术家，本书都是一本非常棒的参考书。

如果您是Entertainment行业的从业人员，那么建议您认真阅读-下本书，您将会学到很多知识。

” ——Partick Hanenberge “ 本书介绍了许多关于概念设计与绘画的原理知识，是一本不可多得的参考书，希望在美国早日看到英文版。

” ——Robh Ruppel “ 书中系统地介绍了概念设计与3D设计的知识，感谢作者写出这么棒的书。

本书不仅是普通人必读读物，还是概念设计人员的必备参考书。

” ——Cecil Kim

<<游戏角色设计>>

编辑推荐

《游戏角色设计》是由人民邮电出版社出版的。

<<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>