

<<卡通游戏角色贴图设计教程>>

图书基本信息

书名：<<卡通游戏角色贴图设计教程>>

13位ISBN编号：9787508460833

10位ISBN编号：7508460839

出版时间：2009-3

出版时间：房晓溪 中国水利水电出版社 (2009-03出版)

作者：房晓溪

页数：168

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>

## <<卡通游戏角色贴图设计教程>>

### 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”适用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。

## <<卡通游戏角色贴图设计教程>>

### 内容概要

《卡通游戏角色贴图设计教程（全彩印刷）》全面讲述了卡通游戏角色贴图设计的基本概念和应用，在3dsmax中材质与贴图的创建和编辑都是通过材质编辑器来完成的，并且通过最后的渲染表现出物体表面不同的质地、色彩和纹理。

首先讲解了使用材质编辑器制作游戏对象的贴图，并且利用贴图技术来实现很多无法用模型来表现的细节。

又具体讲解在Photoshop中绘制宝剑、头盔和铠甲3种道具贴图的方法。

进一步通过讲解Q版男主角和女主角的制作方法，将这些内容串起来，形成一个完整的3D制作项目。

最后，通过“创建恐龙模型”、“展开恐龙UV”和“绘制恐龙贴图”三部分，完成创建恐龙的任务。

学习完本课程，学员将具备良好的卡通游戏角色贴图设计等理论和实践能力，能够胜任卡通游戏角色贴图设计的职位，具备强劲的就业竞争力。

《卡通游戏角色贴图设计教程（全彩印刷）》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卡通游戏角色贴图设计方面开发的初学者的入门参考书。

## &lt;&lt;卡通游戏角色贴图设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

丛书序前言第1章 游戏中的材质与贴图1.1 材质编辑器介绍1.1.1 材质样本球区1.1.2 工具栏区1.1.3 材质参数卷展栏区1.2 贴图类型1.2.1 游戏中“位图”贴图的应用1.2.2 其他贴图类型1.3 材质类型1.3.1 游戏中“标准”材质的应用1.3.2 游戏中“多维/子对象”材质的应用1.3.3 其他类型材质1.4 “UV贴图”和“UV展开”在游戏中的应用1.4.1 展开宝剑UV1.4.2 展开头盔UV1.4.3 展开铠甲UV课后练习第2章 游戏贴图的绘制2.1 宝剑贴图的绘制2.1.1 提取宝剑UV线框2.1.2 绘制宝剑贴图2.1.3 调整宝剑UV2.2 头盔贴图的绘制2.2.1 提取头盔UV线框2.2.2 绘制头盔贴图2.2.3 调整头盔UV2.3 铠甲贴图的绘制2.3.1 提取铠甲UV线框2.3.2 绘制铠甲贴图2.3.3 调整铠甲UV课后练习第3章 游戏角色模型——男主角制作3.1 创建男主角人物模型3.1.1 制作头颈部3.1.2 制作躯干上部3.1.3 制作上肢3.1.4 制作躯干下部3.1.5 制作下肢3.1.6 制作腰带3.1.7 制作耳朵3.1.8 制作头发3.2 展开男主角UV3.2.1 将各部分的模型进行分离3.2.2 进行UV展开3.3 绘制男主角贴图第4章 游戏角色模型——女主角制作4.1 创建女主角人物模型4.1.1 制作头颈部4.1.2 制作上衣包裹部位的模型4.1.3 制作腰部和裙子部分的模型4.1.4 制作上肢4.1.5 制作下肢4.1.6 制作头发4.1.7 制作耳朵4.2 展开女主角UV4.2.1 将各部分的模型进行分离4.2.2 进行UV展开4.3 绘制女主角贴图第5章 游戏角色模型——NPC(恐龙)制作5.1 创建NPC——恐龙模型5.1.1 制作头部5.1.2 制作躯干5.1.3 制作前肢5.1.4 制作后肢5.1.5 制作犄角和耳朵5.1.6 制作羽翼5.2 展开恐龙UV5.2.1 将各部分的模型进行分离5.2.2 进行UV展开5.3 绘制恐龙贴图课后练习

## <<卡通游戏角色贴图设计教程>>

### 章节摘录

插图：

## <<卡通游戏角色贴图设计教程>>

### 编辑推荐

《卡通游戏角色贴图设计教程(全彩印刷)》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。

<<卡通游戏角色贴图设计教程>>

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>