



# 三维角色那些事

# 主要内容

- 如何做好模型和提升做模型的能力
- 原画传达给我们的信息
- 如何画好贴图

# ● 如何做好模型和提升做模型的能力

- 1 动态线优美流畅
- 2 外轮廓富有张力
- 3 裸模就能看出角色的基本性格
- 4 动物都要生动 活起来
- 5 画速写与看模型

# 1.动态线优美流畅(怪物对于模型身体曲线要求相对更高)

- 怪物及NPC在游戏中大多数时间都是运动的 玩家更多的会被怪物模型所表现出的**气质**所吸引
- 怪物不受标准体的约束可以做更多的夸张



# 1.动态线优美流畅

- 生动~生动~

如何生动呢~~动态很重要.

通常用曲线来塑造  
不用傻愣愣的直线



# 动态线优美流畅

- 生动需要曲线



# 动态线优美流畅

- 生动需要曲线



# 动态线优美流畅

- 生动需要曲线



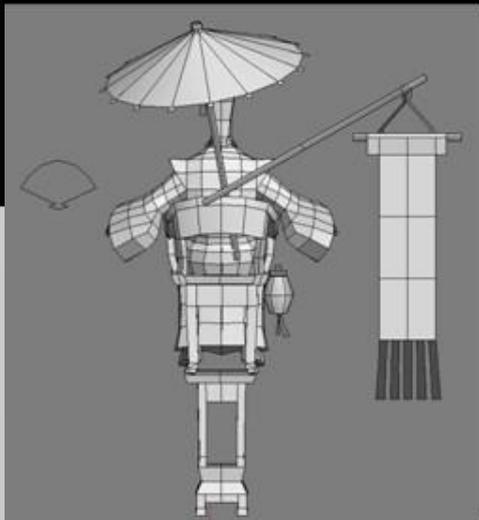
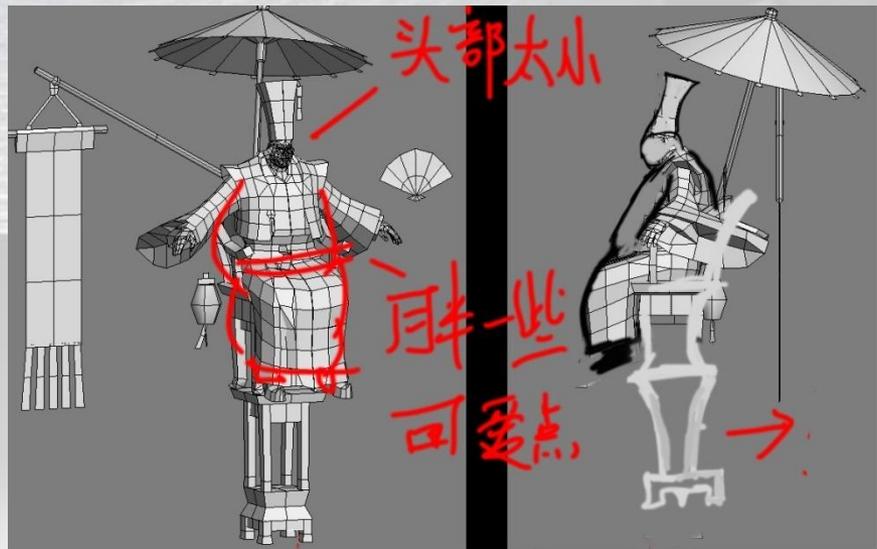
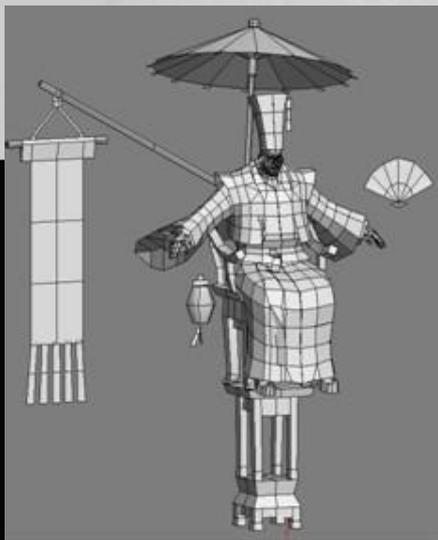
# 动态线优美流畅

- 生动需要曲线



# 动态线优美流畅

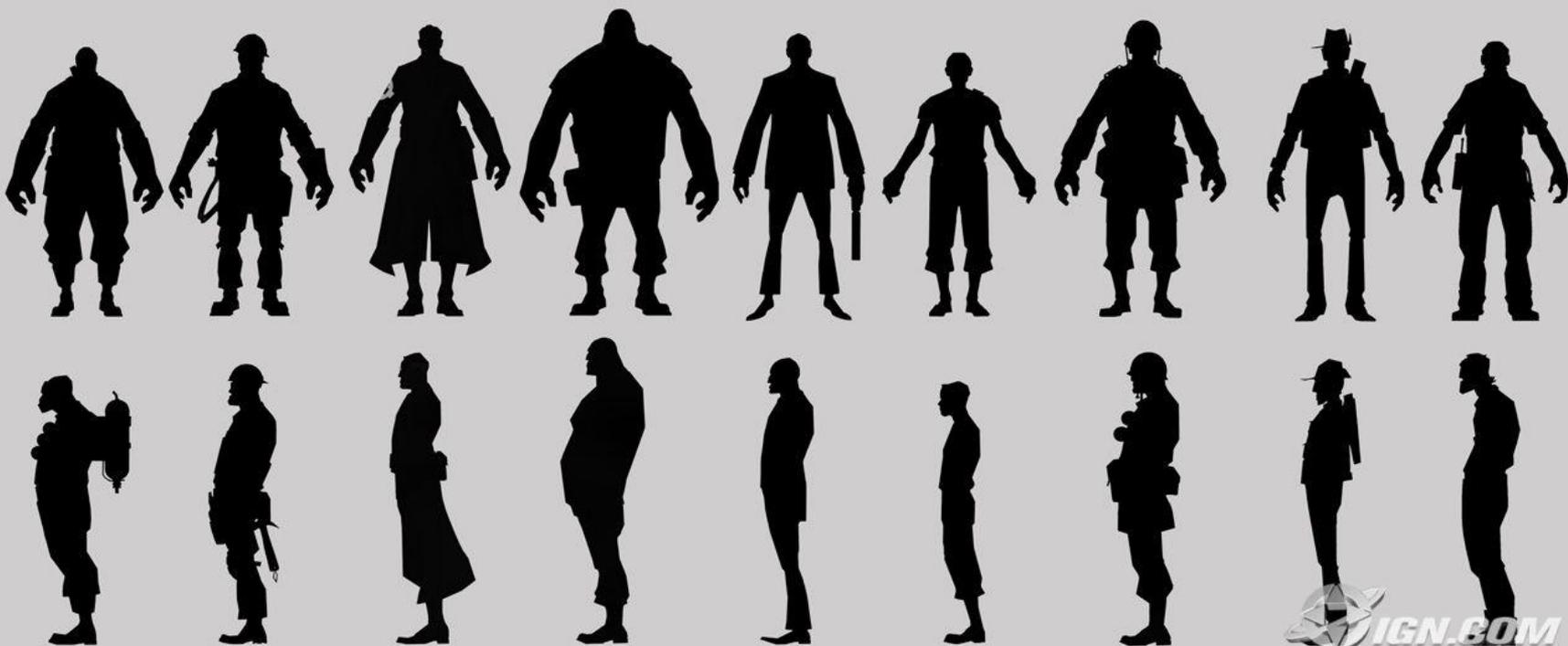
## ● 生动需要曲线



## 2.外轮廓富有张力

- 轮廓识别人物特点

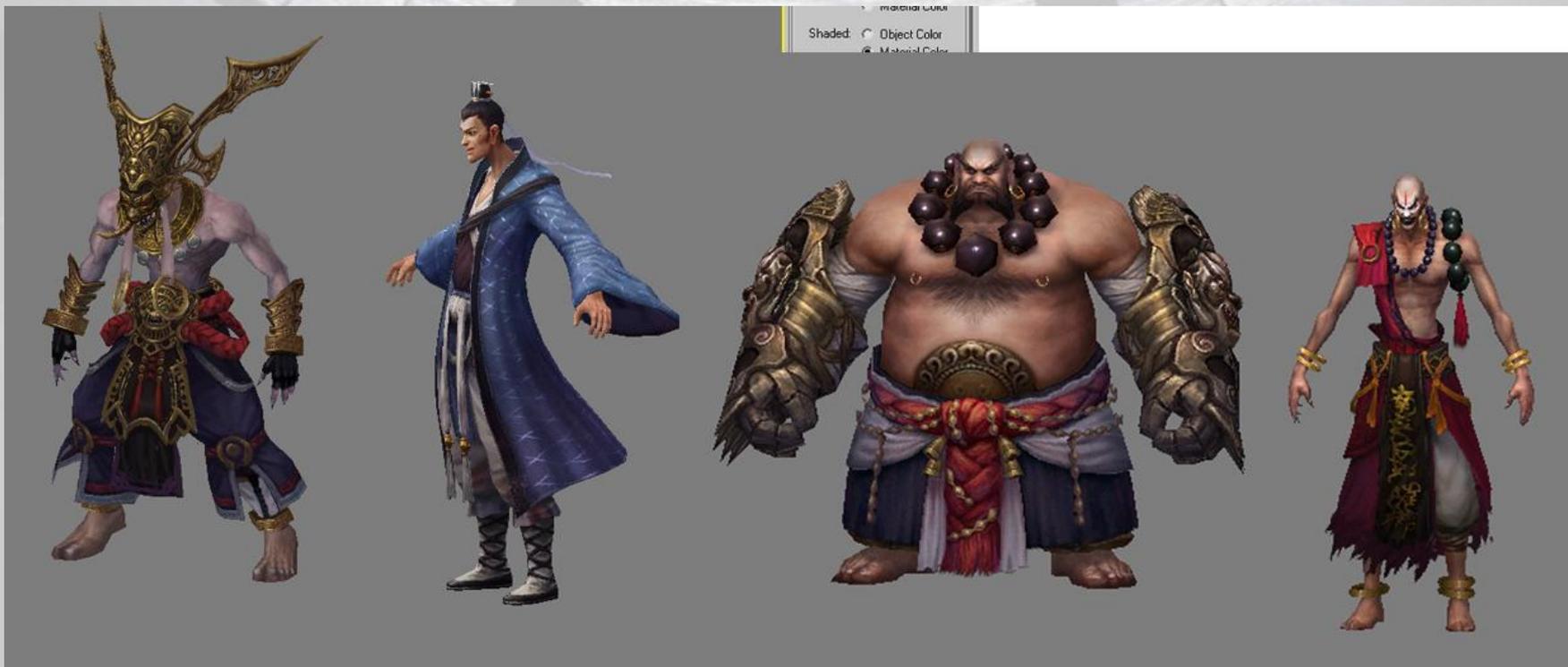
千篇一律的人容易使人忘记，特点明显的人使人记忆犹新



## 2.外轮廓富有张力

- 轮廓识别人物特点

千篇一律的人容易使人忘记，特点明显的人使人记忆犹新



## 2.外轮廓富有张力

- 轮廓识别人物特点

千篇一律的人容易使人忘记，特点明显的人使人记忆犹新

- 容易出现的问题

(骨骼点) 游戏低模 重要的骨骼点不要过于圆滑  
否则会给人模型不够精炼  
软软的没有力度



## 2.外轮廓富有张力

- 容易出现的问题

(骨骼点)

脖子和身体的  
交接部分容  
易被忽视 注意  
要有锁骨的转  
折点



## 2.外轮廓富有张力

- 容易出现的问题

- (骨骼点)

- 小臂的骨点在不偏离原画描述的前提下尽量不要被遮挡



## 2.外轮廓富有张力

- 容易出现的问题  
重要的骨骼点



## 2.外轮廓富有张力

- 容易出现的问题

背部的曲线容易被胳膊遮挡 导致 人物模型偏瘦  
正面和侧面所体现的厚度不一致



## 2.外轮廓富有张力

- 容易出现的问题

重要的骨骼点硬朗有力度



## 2.外轮廓富有张力

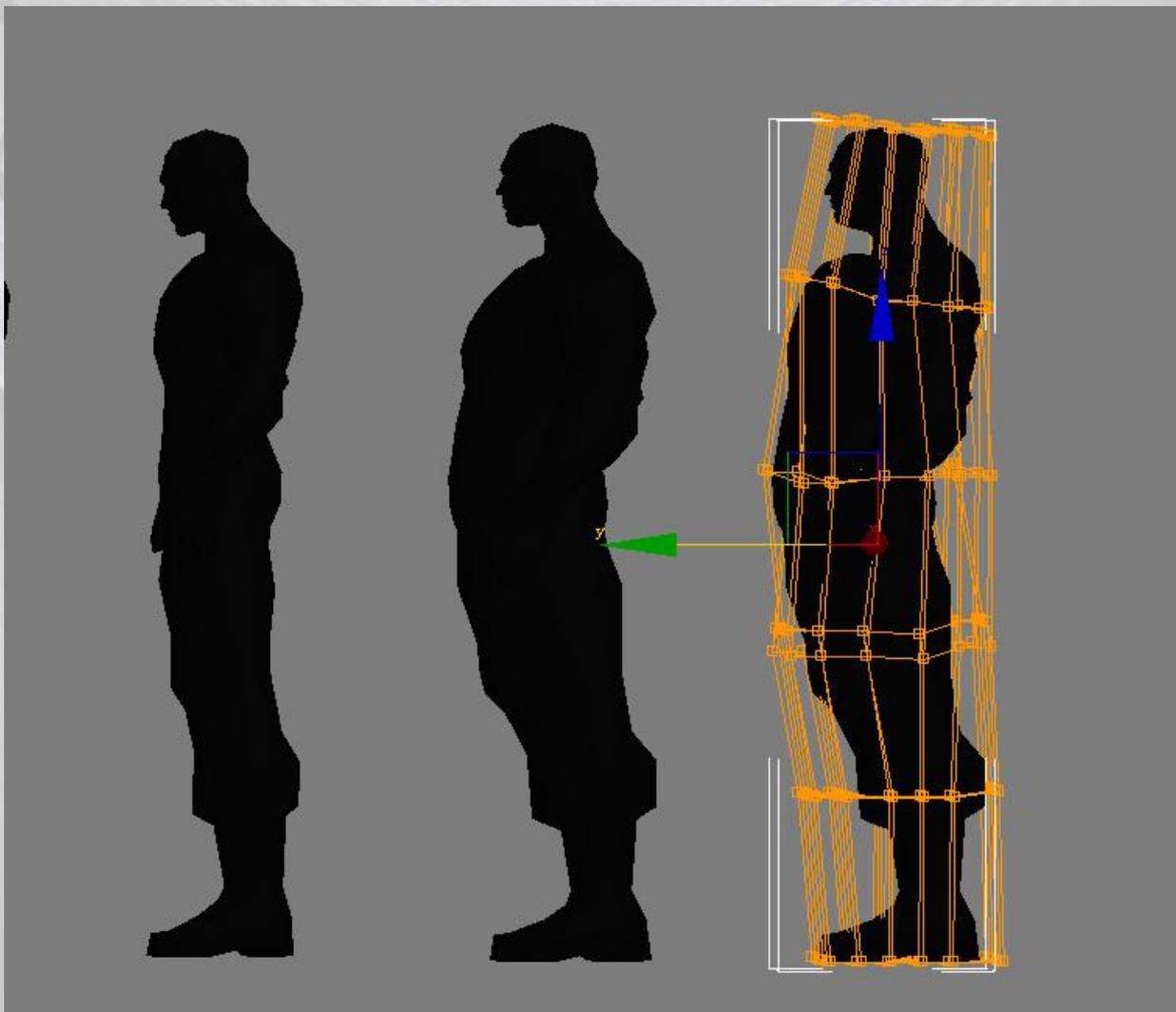
- 容易出现的问题

站立姿态所体现的不同的气质头的角度和位置是比较容易被忽视的



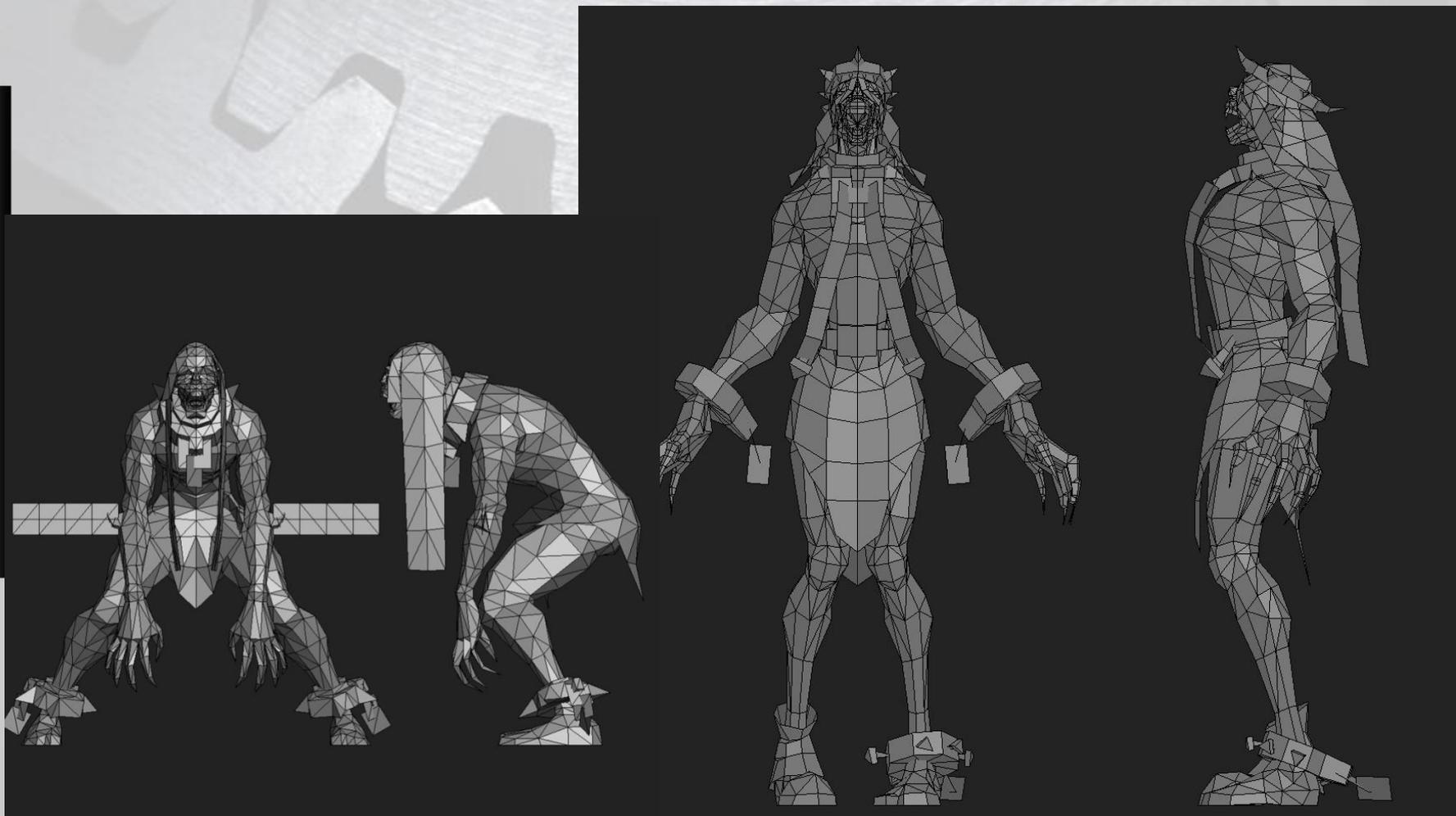
## 2.外轮廓富有张力

- 用盒子修改快速调整体型



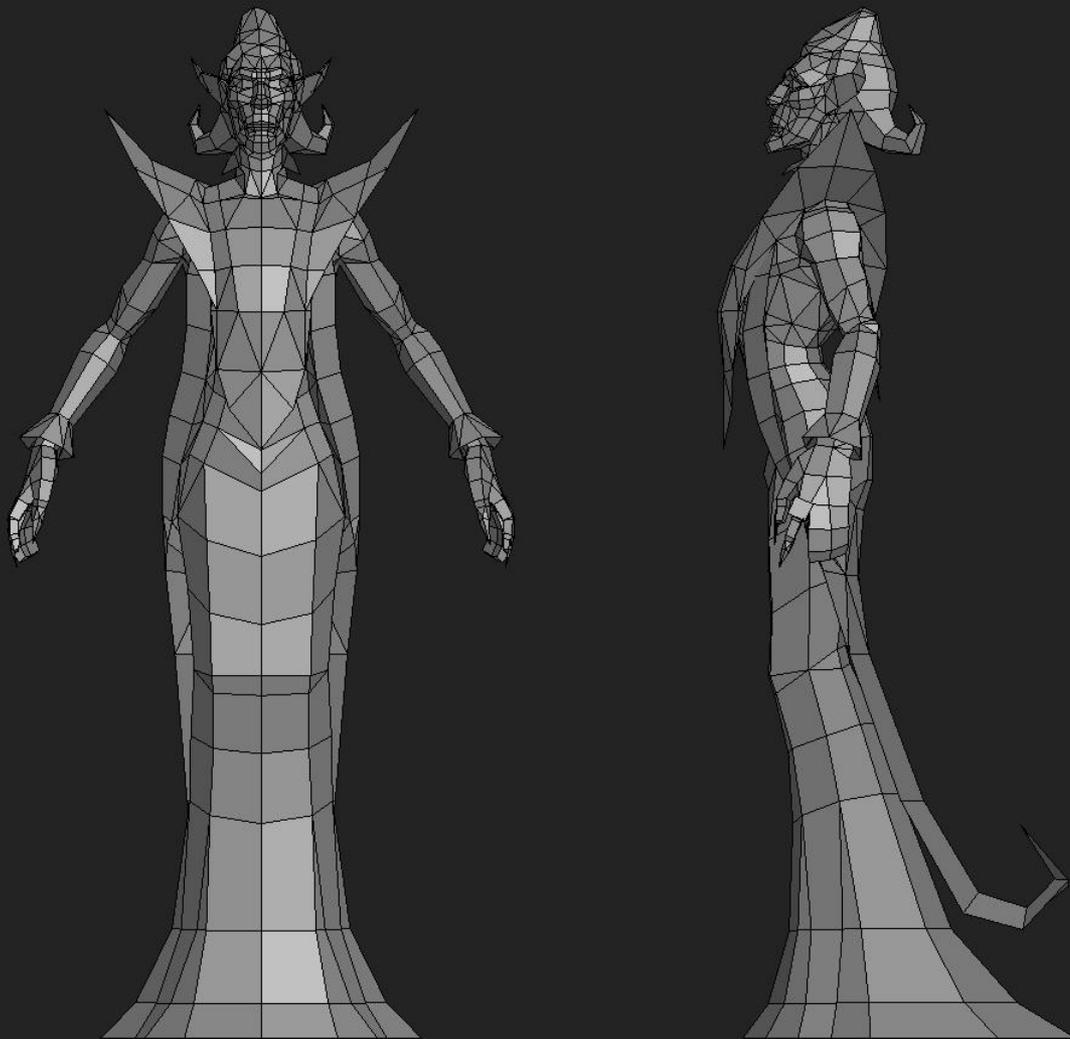
### 3.裸模就能看出角色的基本性格

- 痛苦 心里扭曲 适合囚犯 僵尸



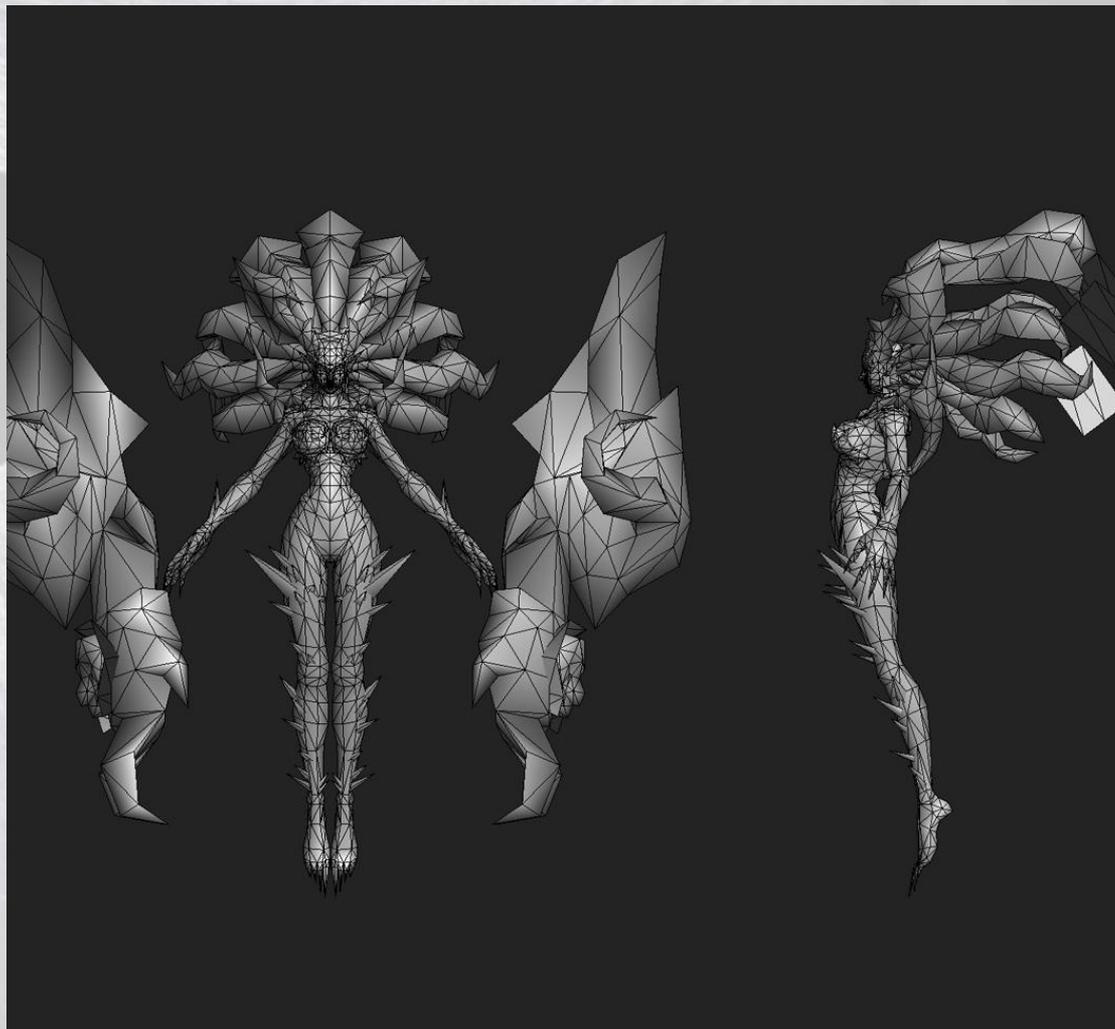
### 3.裸模就能看出角色的基本性格

- 傲慢 嚣张  
适合有钱的人

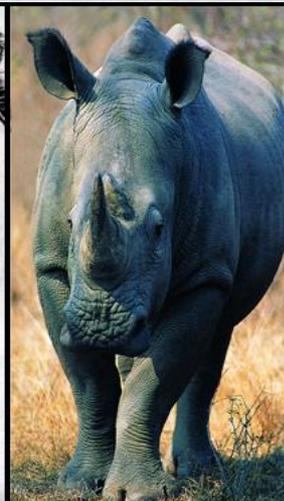
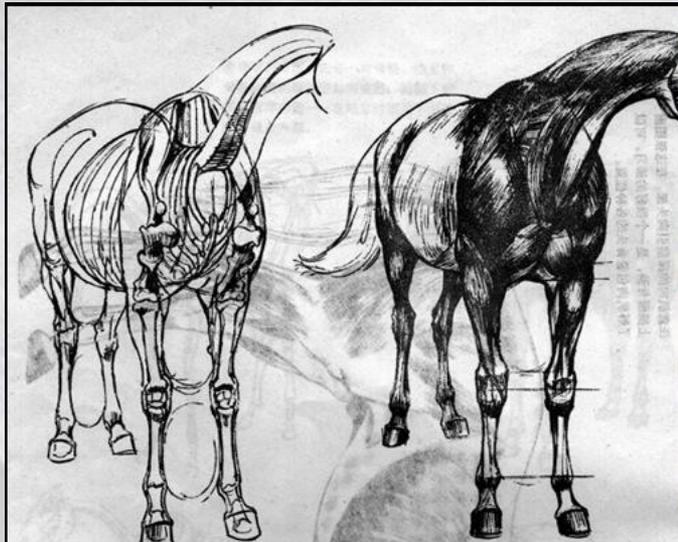


### 3.裸模就能看出角色的基本性格

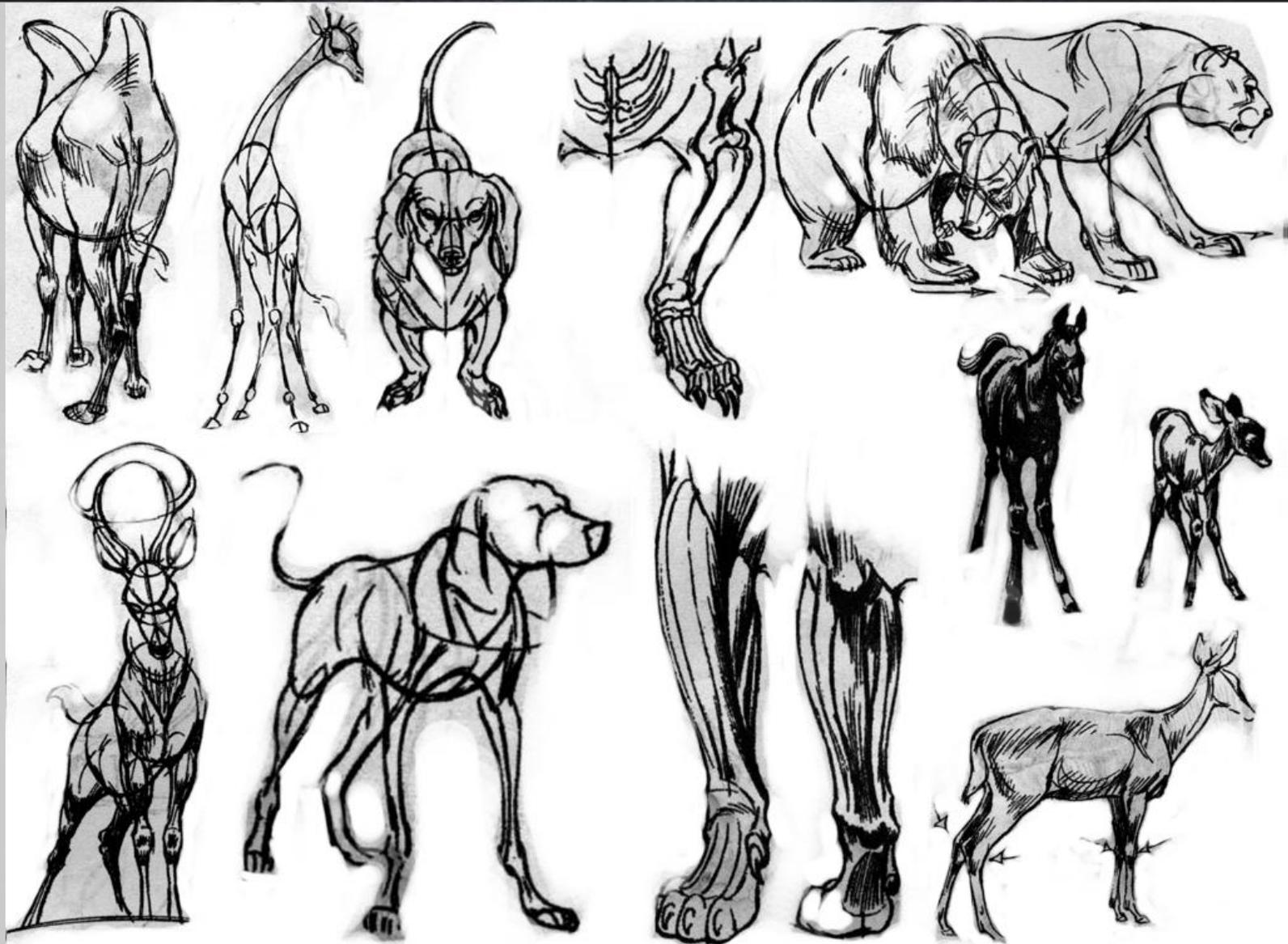
- 霸气 藐视一切 （一般漂浮怪都用这种POSS）



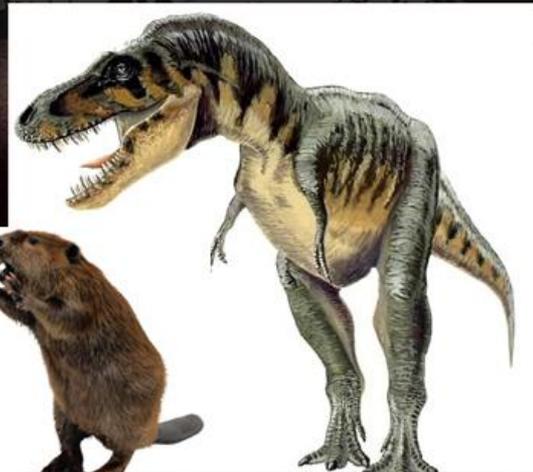
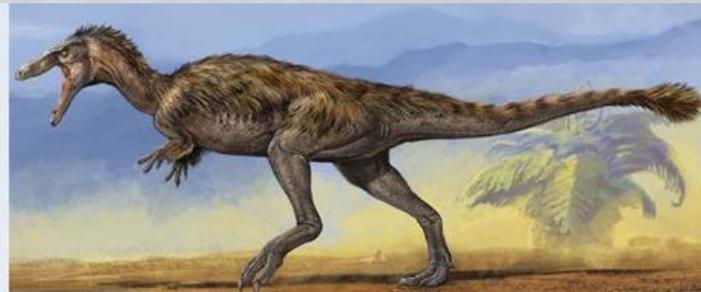
## 4.制作动物



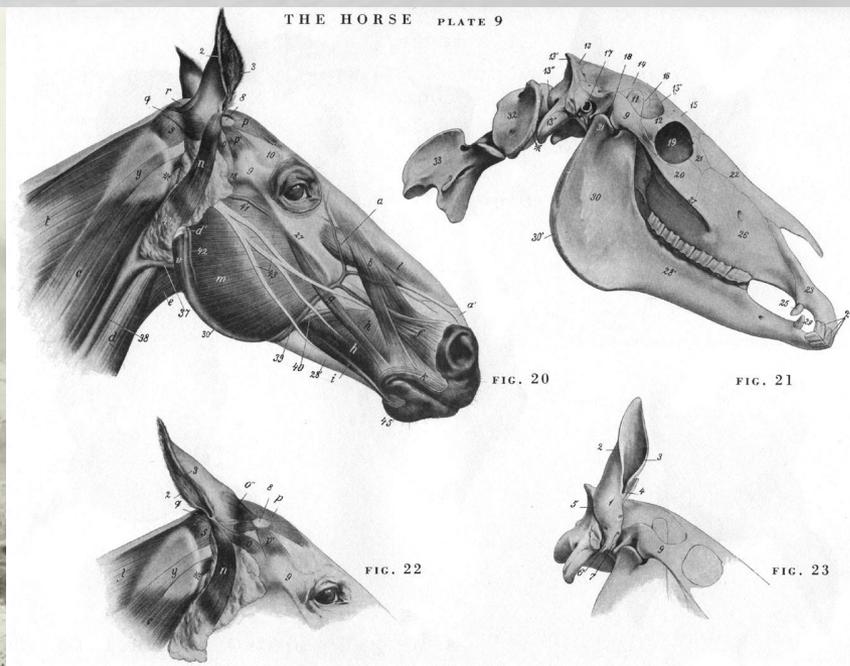
## 4.制作动物



## 4.制作动物



## 4.制作动物



动物眼睛的位置：  
鹿，马的眼睛靠后。  
熊，猫，狗的眼睛靠前。

通常，鼻子，眼睛，耳朵呈一条线。

## 4.制作动物



制作小动物---小动物躯干短，额头大，眼睛放低。

## 5. 画速写与看模型



## 5. 画速写与看模型



## 5. 画速写与看模型





我们一起画过的贴图

# ●原画!你告诉我们哪些信息了呢?

- 分析原画，优化原画

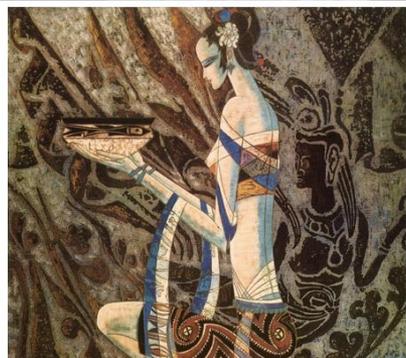
# ●我们应该如何画好呢?

- 画贴图的要点以及容易出错和忽略的问题

# 分析原画

- 明确贴图风格：

- 装饰
- 写实
- 漫画



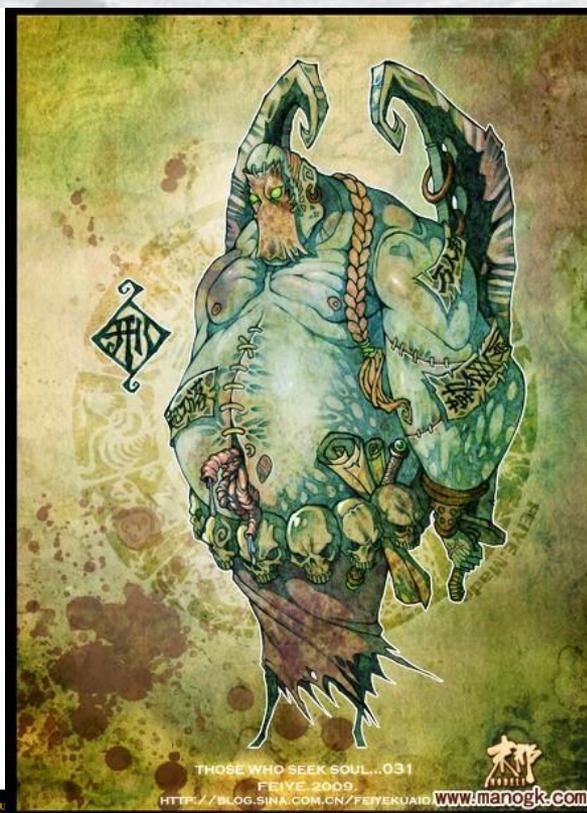
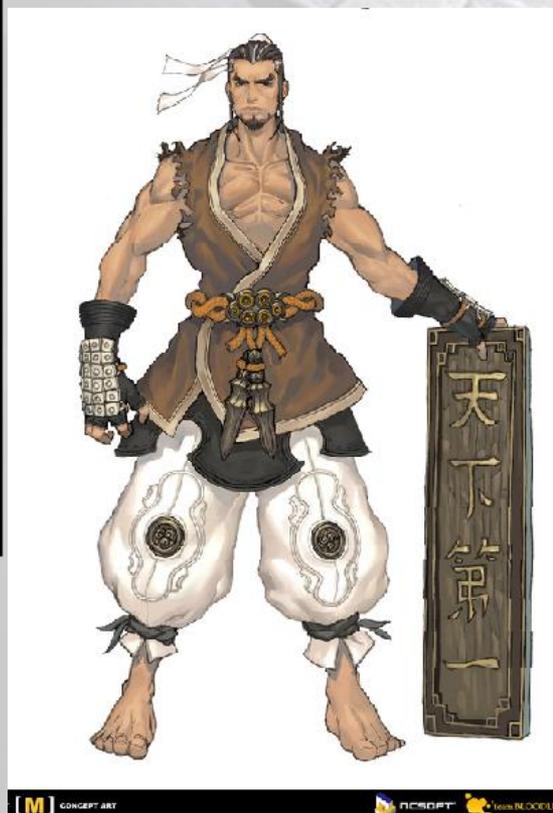
# 一.原画!你告诉我们哪些信息了呢?

- 光源
- 色调
- 设计重点
- 提高原画精彩度



# 1.光源

- 脑海里面要有一个主光源,一切绘制我们都要尊重主光源(视觉中心)
- 不管你的原画是这样: 这样的: 还是这样的:



# 光源

- 在我们眼里都是这样的

- 光源!
- 只有一个



# 光源



# 光源



# 光源



# 光源



8830	0	0
4308	0	0
7836	0	0
5518	0	0



# 光源

File Edit Tools Group Views Create Modifiers Character reactor Animation Graph Editors Rendering Customize MAXScript Help

Perspective



User



User



< 0 / 11 >

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Cancel Expert Mode

## 2.色调

- 尽量控制在一个色调内
  - 一般控制在3个颜色（除环境色外）：主色调，辅助色，点缀色



# 色调

final image



# 色调



# 色调



# 色调

- 主色，辅助色，点缀色
- 颜色分布要有节奏，不要平均分布



### 3.设计重点

- 观察原画所传达的角色重点想表达什么
- 还原原画



贴图的基础是不要改变原画设计的理念

### 3.设计重点

- 观察原画所传达的角色重点想表达什么
- 例如：布料，金属，骨头，皮肤等！要有主次，才能吸引眼球



贴图的基础是不要改变原画设计的理念

## 4.提高原画精彩度

- 为了使我们做出来的3维更丰富精彩。有时需要 we 找资料，或者人为的修改。
- 视觉中心更精彩



# 提高原画精彩度



# 提高原画精彩度



# 提高原画精彩度

突出视觉中心  
的修改

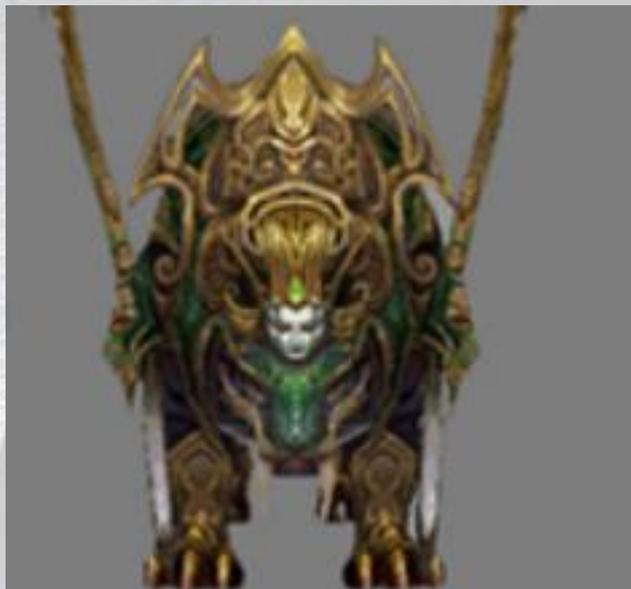


要给胸部和头部等重点部分要足够丰富的细节  
人为的使玩家感受到视觉中心

# 提高原画精彩度

贴图设计的目的细化原画的设计

细化细节



## 二.我们应该如何画好呢?

- 体积感，光源
- 细节质感
- 颜色，冷暖变化
- 整体调整



# 1. 体积感，光源

- 铺大体基础色画出体积。

- 铺大体色时应选择中间偏暗的颜色，从上到下画出黑白灰的关系

注意：素描关系  
色彩关系



# 体积感，光源

- 从上到下画出黑白灰的关系



# 体积感，光源

- 从上到下画出黑白灰的关系



# 体积感，光源

- 从上到下画出黑白灰的关系



# 体积感，光源

- 受光面纯度明度高,背光面纯度明度低



## 体积感，光源

- 受光面纯度明度高,背光面纯度明度低



# 体积感，光源

- 塑造每个部件的体积。

每个部件的体积感。



# 体积感，光源

- 始终牢记光源,之后不管怎么画,画什么材质都要记住同一材质从上到下的关系不能破坏.
- 切勿局部刻画(随时停下来都是完整的)
- 也就是人们常说的:为了提高其他部件的质感而破坏了整体.怎么归纳光源呢?
- 整体----局部----整体



## 2. 质感.细节

- 材质的表现
- 布料

顺着结构，分布合理

弱对比

疏密关系

大小褶的穿插



## 2. 质感.细节

- 材质的表现
- 布料

顺着结构，分布合理

弱对比

疏密关系

大小褶的穿插



## 2. 质感.细节

- 布料



## 2. 质感.细节

- 布料



## 2. 质感.细节

- 金属

对比大

反光强

亮面和高光的控制

从上到下的质感!局部不能破坏整体效果



## 2. 质感.细节

- 金属

对比大 反光强

亮面和高光的控制

从上到下的质感!局部不能破坏整体



## 2. 质感.细节

- 金属

对比大

反光强

亮面和高光的控制

从上到下的质感!局部

不能破坏整体

金属厚度



## 2. 质感.细节

- 金属

对比大 反光强

亮面和高光的控制

从上到下的质感!局部不能破坏整体



## 2. 质感.细节

- 毛发

边缘不规则

不做尖锐的高光

对比较弱

头发.胡子 分组画



## 2. 质感.细节

- 毛发

边缘不规则 不做尖锐的高光 对比较弱 分组画



## 2. 质感.细节

- 毛发  
动物毛发



## 2. 质感.细节

- 毛发  
动物毛发



## 2. 质感.细节

- 皮肤肌肉  
女性皮肤  
男性皮肤  
特殊怪皮肤

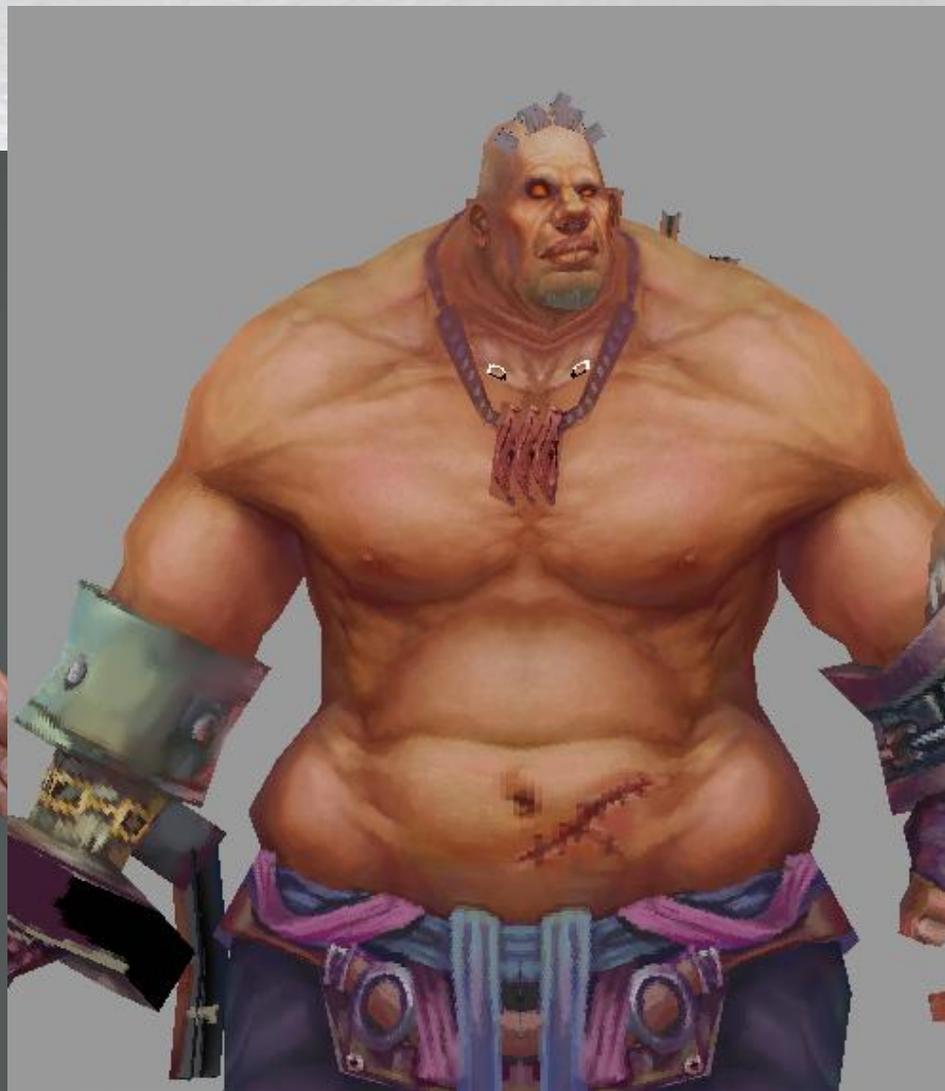


## 2. 质感.细节

- 皮肤肌肉

女性皮肤

男性皮肤



## 2. 质感.细节

- 皮肤肌肉

不管男人是什么样的体型,都离不开根据结构画出肌肉.  
所以理解肌肉结构才是重点.顺着结构排出肌肉条.找参考



## 2. 质感.细节

- 皮肤肌肉  
特殊肌理怪物

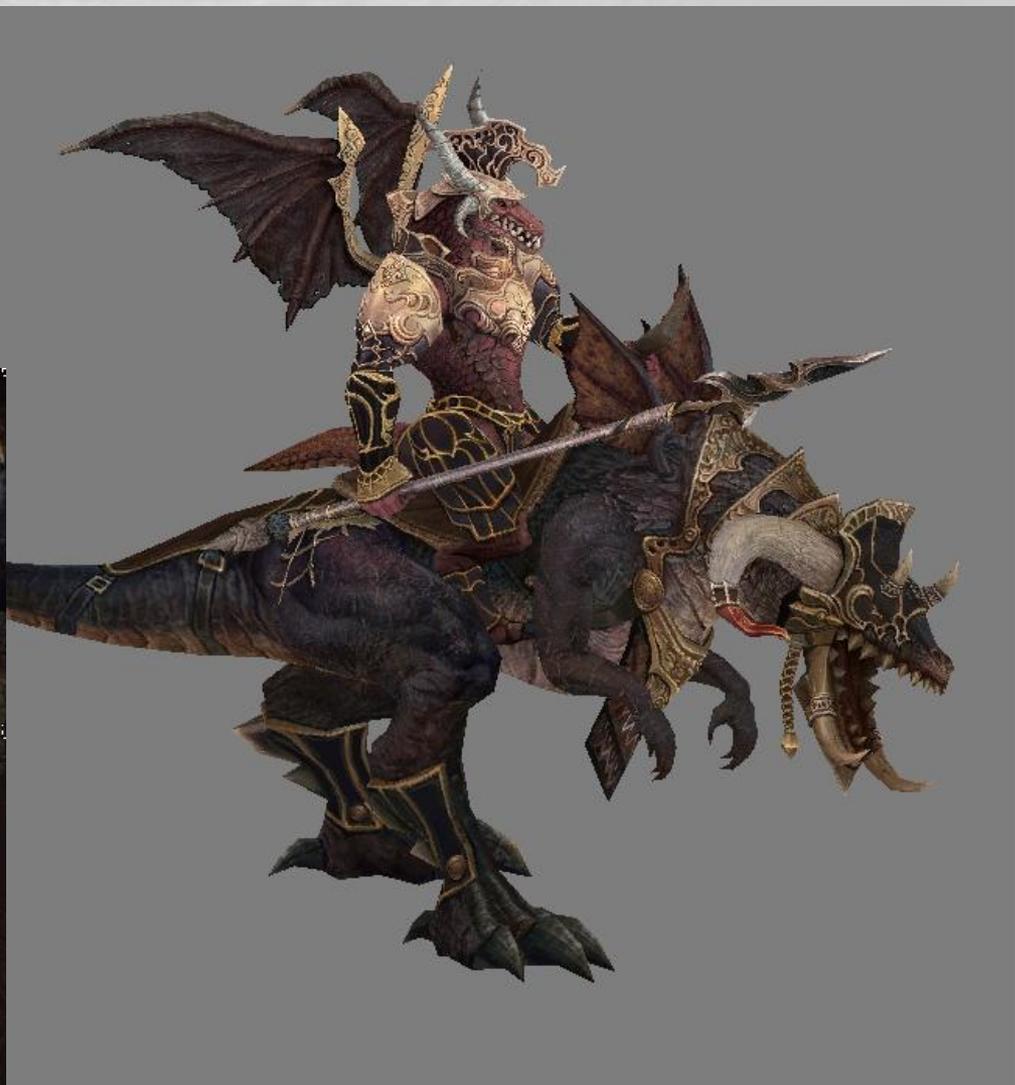
叠材质



## 2. 质感.细节

- 皮肤肌肉  
特殊肌理怪物

叠材质



## 2. 质感.细节

- 皮肤肌肉  
特殊机理怪物

### 叠材质

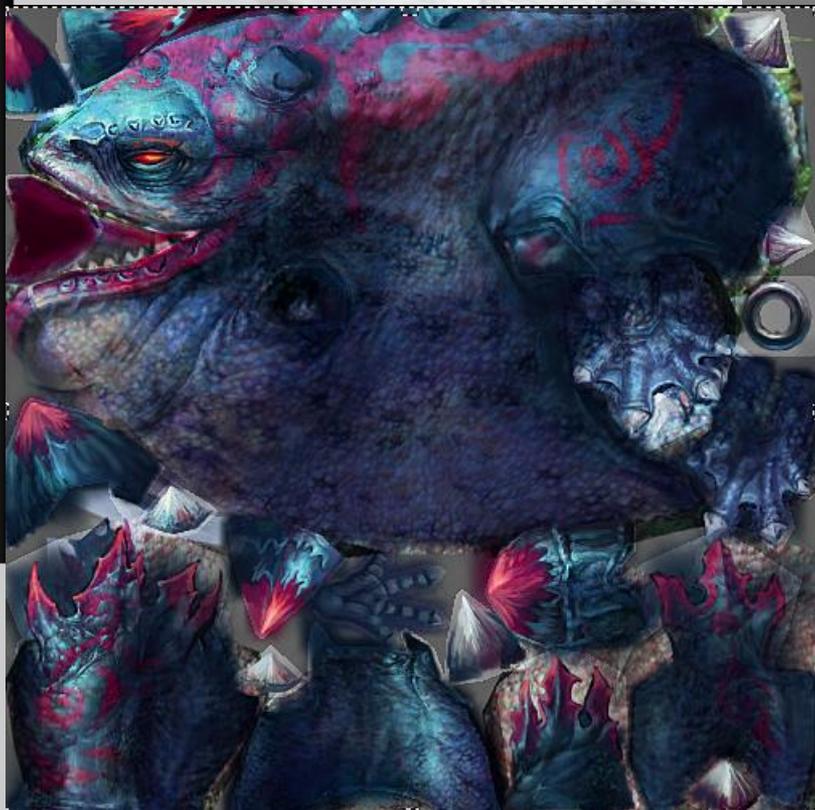
动物们是我们的好朋友,  
总是可以给我们很多  
好东西,太善解人意了



## 2. 质感.细节

- 皮肤肌肉  
特殊机理怪物

叠材质



## 2. 质感.细节

- 皮肤肌肉  
特殊机理怪物



## 2.细节.质感

- 细节(容易出现和忽略的问题)
- 清晰地表达细节，避免出现含糊或者需要猜想的地方



贴图设计时候注意结构要清晰 避免出现含糊或者需要猜测的设计

## 2. 细节. 质感

- 清晰地表达，避免出现含糊或者需要猜想的地方



## 2.细节.质感

- 清晰地表达，避免出现含糊或者需要猜想的地方



## 2.细节.质感

- 清晰地表达，避免出现含糊或者需要猜想的地方



在结构上没有把握好节奏 导致平面元素叠加  
没有突出重点

## 2.细节.质感

- 贴图需要的是写实而不是装饰



尽量把大面积的图案画成结构而不是平面装饰

## 2.细节.质感

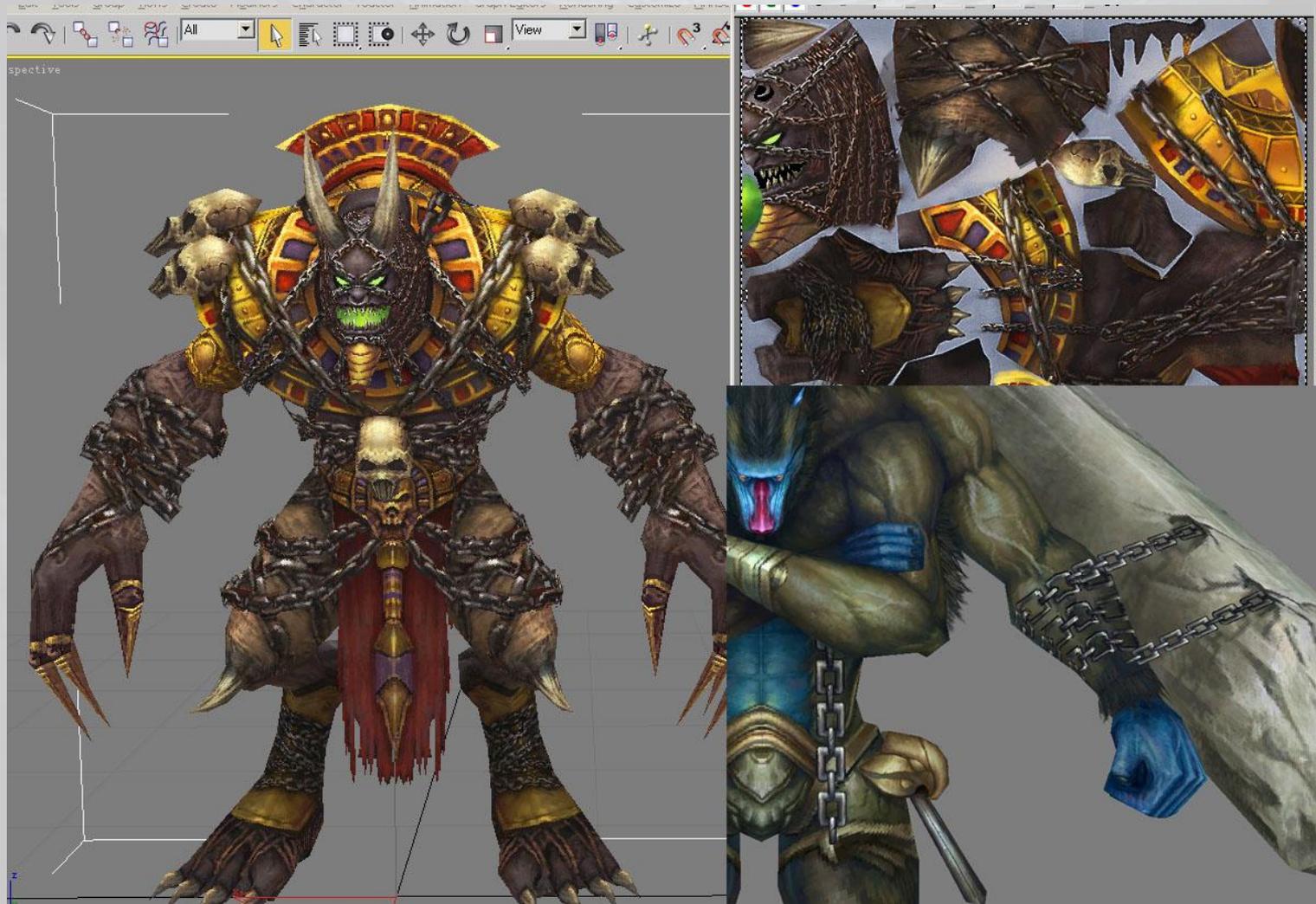
- 真实的颜色对比比较弱,避免用线勾勒,对比太强容易产生装饰感



真实的颜色对比度比较弱 整体的感觉 比较柔和  
手绘的时候需要注意  
对比过强就容易产生装饰感

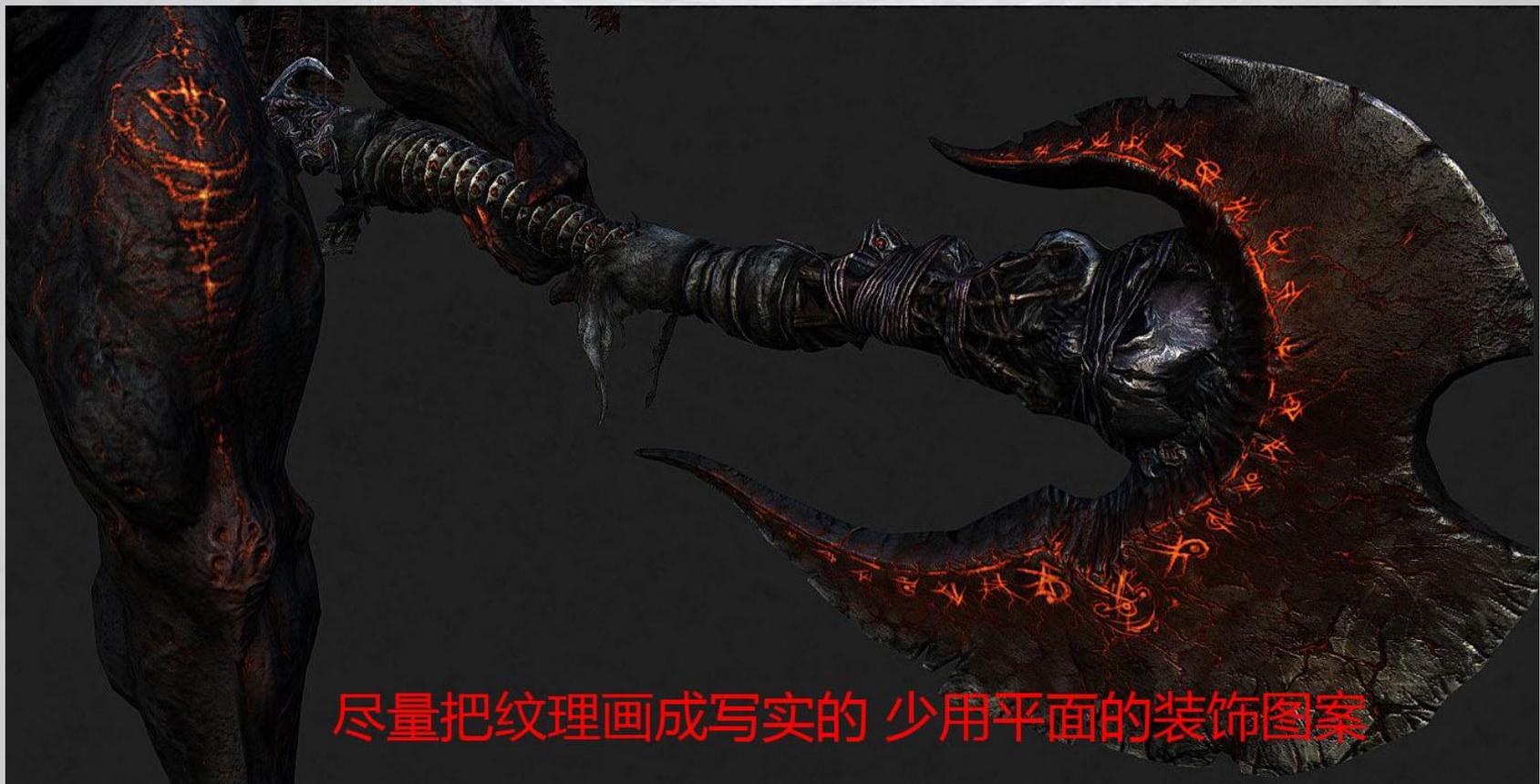
## 2.细节.质感

- 贴图需要的是写实而不是装饰



## 2.细节.质感

- 贴图需要的是写实而不是装饰



尽量把纹理画成写实的 少用平面的装饰图案

## 2.细节.质感

- 贴图需要的是写实而不是装饰



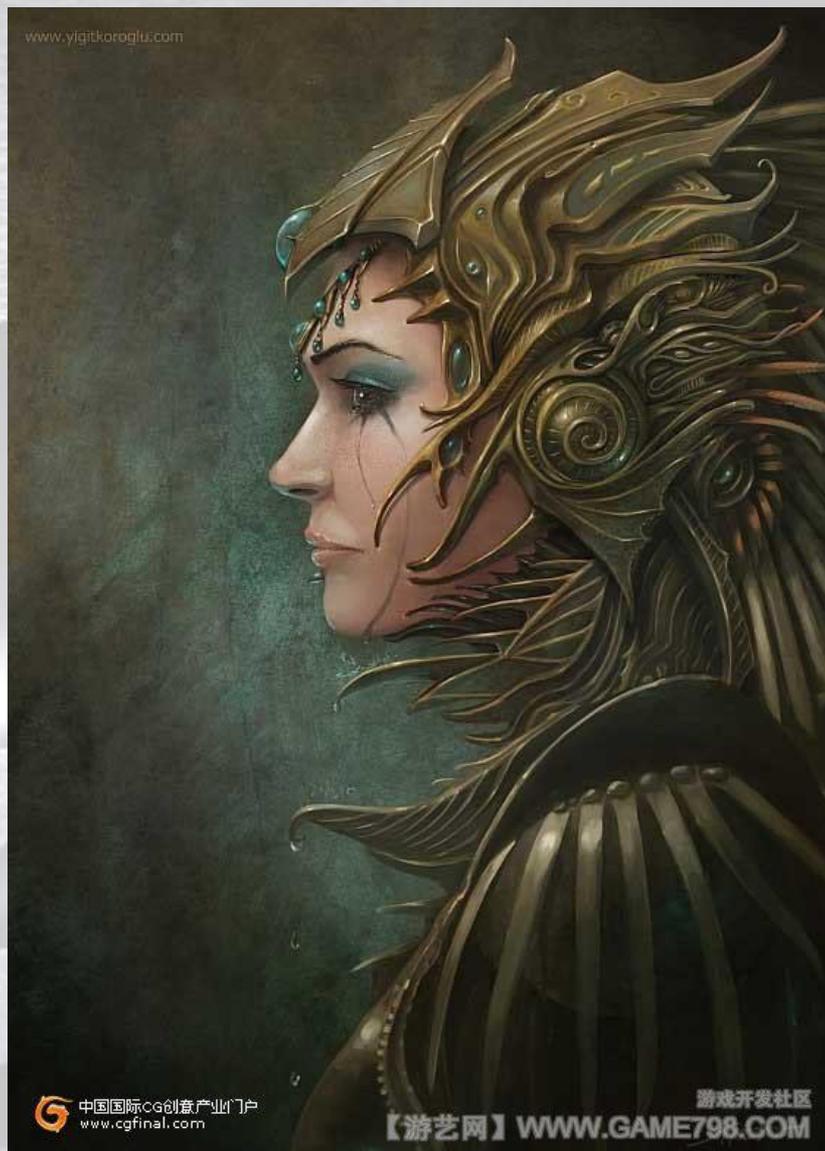
## 2. 细节. 质感

- 贴图需要的是写实而不是装饰



## 2.细节.质感

- 用面来表达,尽量不要用大面积的线条来作为装饰,会分割的很散破坏整体感



## 2.细节.质感

- 用面来表达,尽量不要用大面积的线条来作为装饰.会分割的很散破坏整体感



## 2.细节.质感

- 用面来表达,尽量不要用大面积的线条来作为装饰.会分割的很散破坏整体感



## 2.细节.质感

- 在不影响大效果的前提下,尽量不要挡住重要结构和漂亮的部分



在不影响大的效果下 尽量不要遮挡重要的结构和漂亮的地方

## 2. 细节. 质感

- 在不影响大效果的前提下,尽量不要挡住重要结构和漂亮的部分



在不影响大的效果下 尽量不要遮挡重要的结构和漂亮的地方

## 2.细节.质感

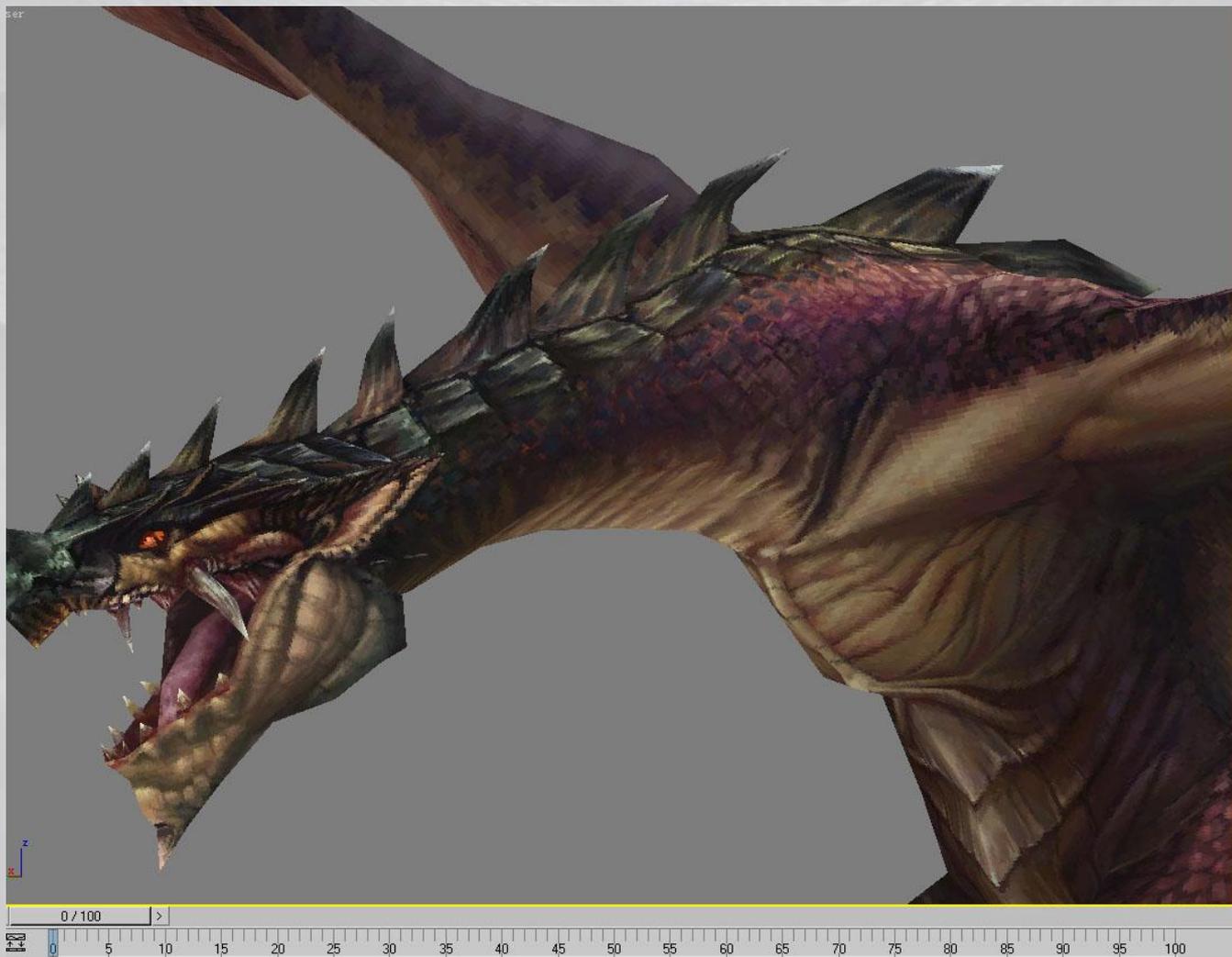
- 不同材质交接的地方要注意过度,尽量避免生硬的连接



质感上皮肤与毛之间的过渡要有变化 要有互相的关系

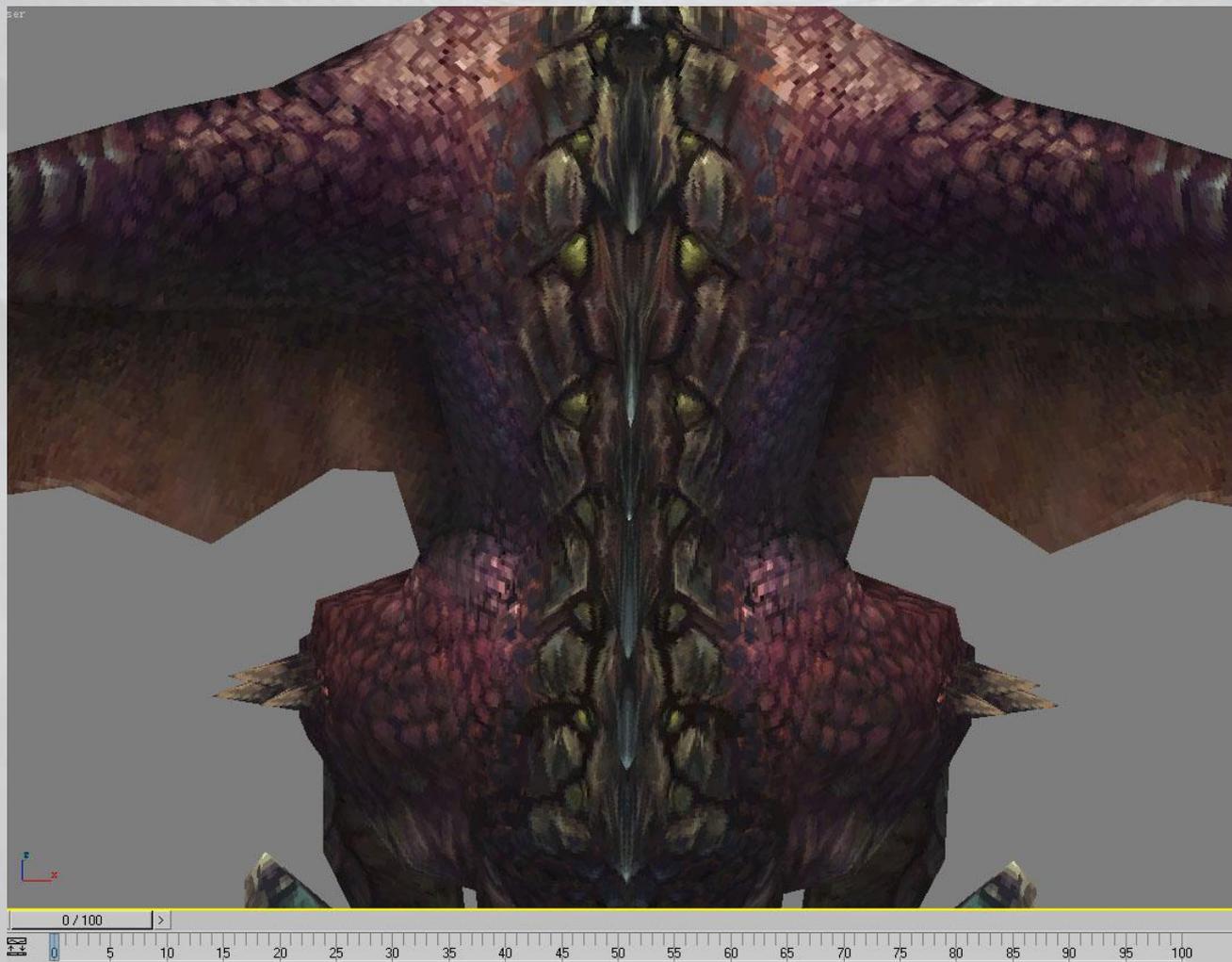
## 2.细节.质感

- 不同材质交接的地方要注意过度,尽量避免生硬的连接



## 2. 细节. 质感

- 不同材质交接的地方要注意过度, 尽量避免生硬的连接



## 2.细节.质感

- 不同材质交接的地方要注意过度,尽量避免生硬的连接



## 2.细节.质感

- 阴影,厚度很重要!

物体与物体之间的阴影能使角色更有层次,  
更真实.金属的厚度注意了,很容易忽视布料的厚度



### 3.颜色，冷暖变化

- 我们都画完固有色了吧？细节也画完了吧？体积感光源也都搞定了吧？
- 嗯！
- 那在怎么让角色看起来更丰富呢？
- 额.....

### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖

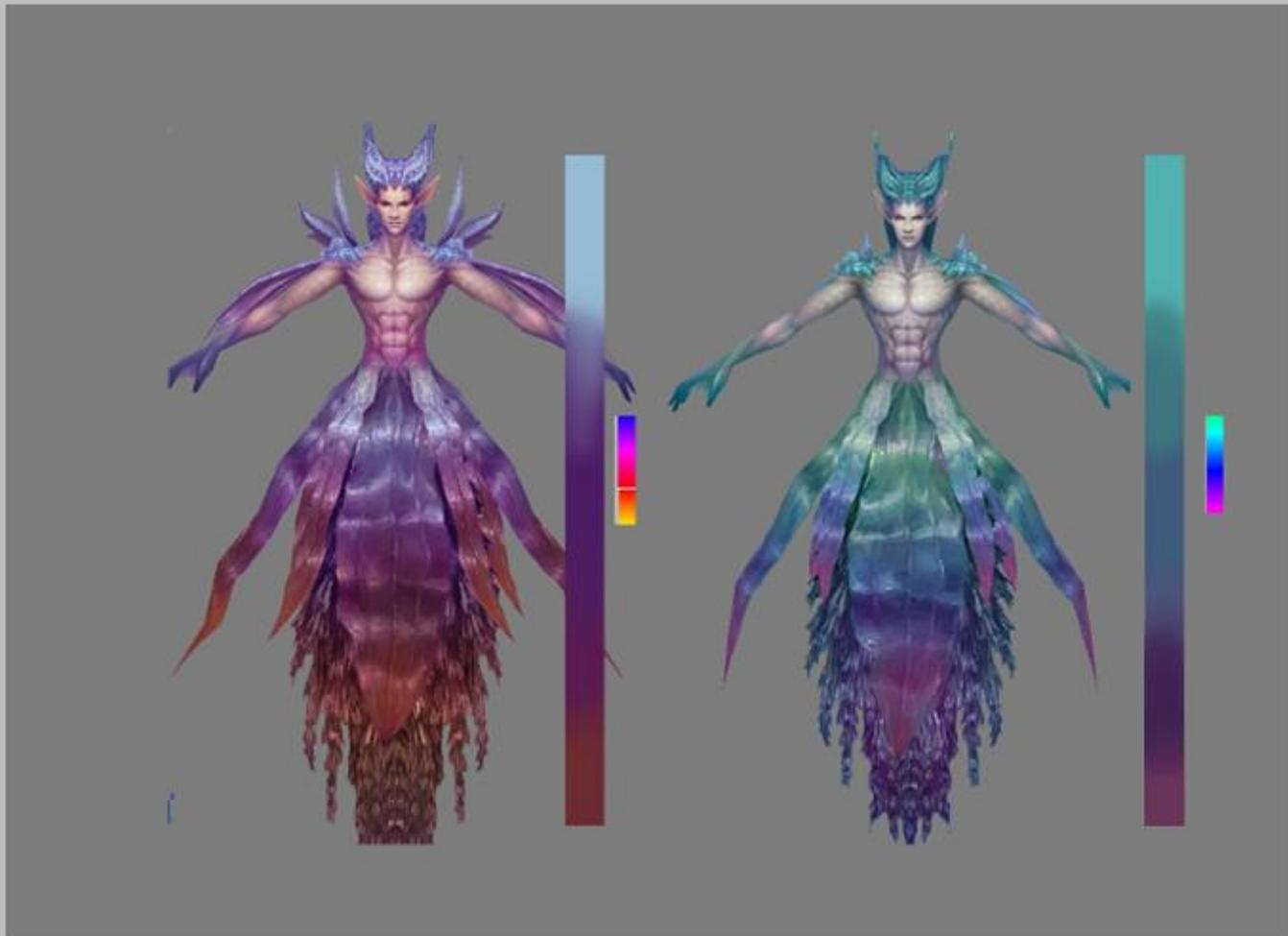
Ps的拾色器很科学，  
根据色条的上下变化  
能画出很和谐的渐变  
让画面很丰富



### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖

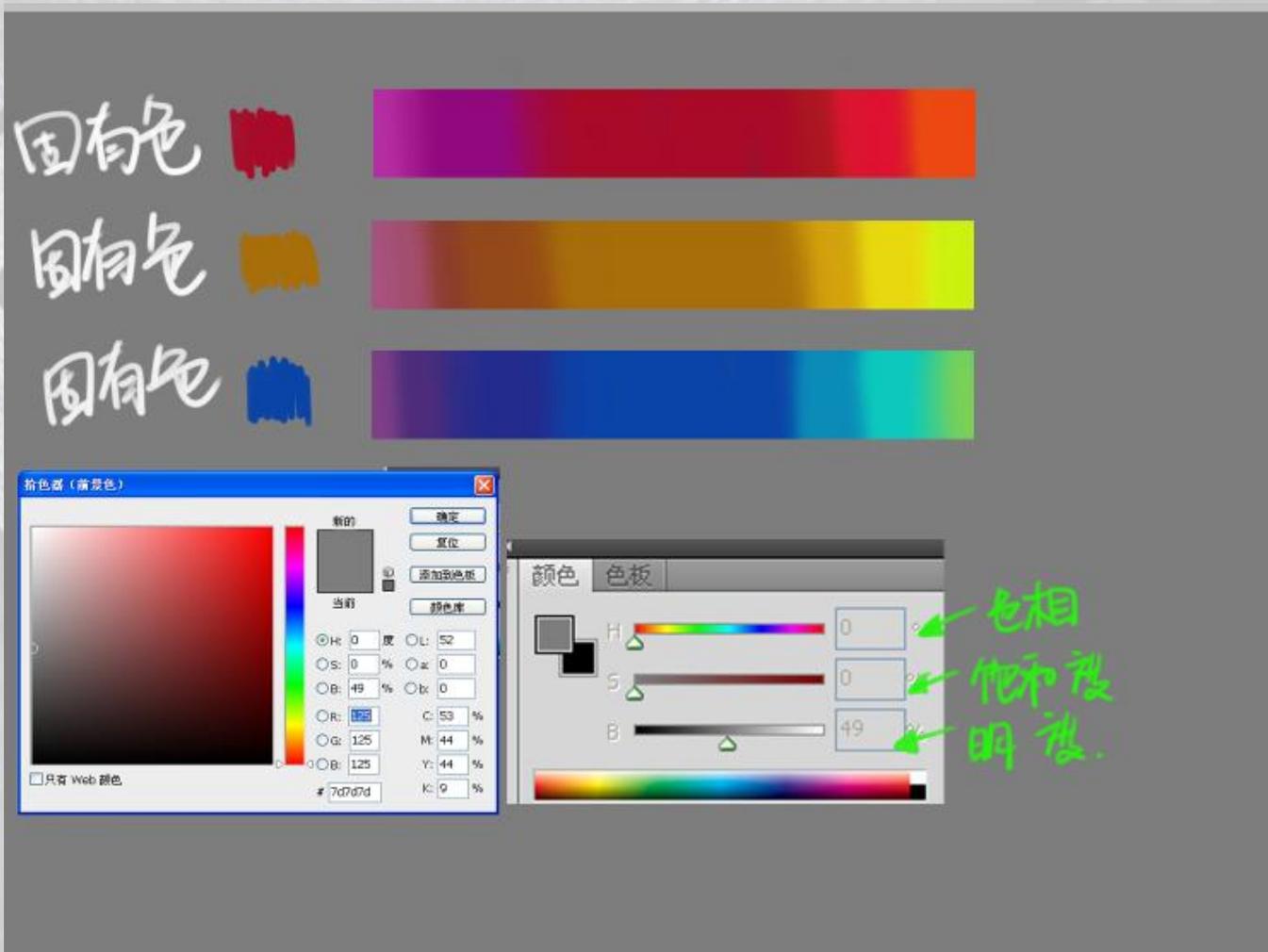
Ps的拾色器很科学，  
根据色条的上下变化  
能画出很和谐的渐变  
让画面很丰富



# 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖

Ps的拾色器很科学，  
根据色条的上下变化  
能画出很和谐的渐变  
让画面很丰富



### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理

- 颜色互相呼应

- 和谐的冷暖

- 我们一般用颜色来塑造体积,而不是单纯的用单色的加深减淡,那样的角色出来的效果会显得很单调,油腻腻的



### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖



近实远虚,用颜色塑造透气的体积.

受光面纯度明度高,背光面纯度明度低.越往下纯度明度递减.使得视觉中心能够跳出来,增加体积感.吸引眼球

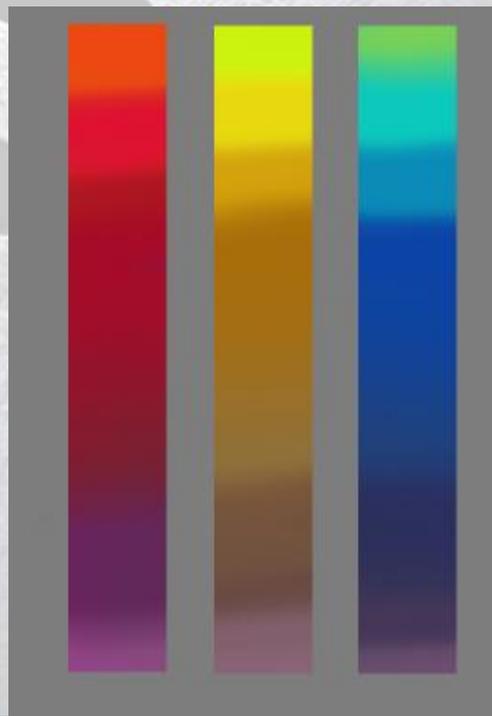


### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖

近实远虚,用颜色塑造透气的体积.

受光面纯度明度高,背光面纯度明度低.越往下纯度明度递减.使得视觉中心能够跳出来,增加体积感.吸引眼球



### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖

● 角色被分隔成很多个颜色的时候,处理的时候相互呼应,避免显得太孤立,颜色单调



### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖

● 角色被分隔成很多个颜色的时候,处理的时候相互呼应,避免显得太孤立,颜色单调



颜色之间缺少过渡色 割裂成几块颜色

### 3.颜色，冷暖变化

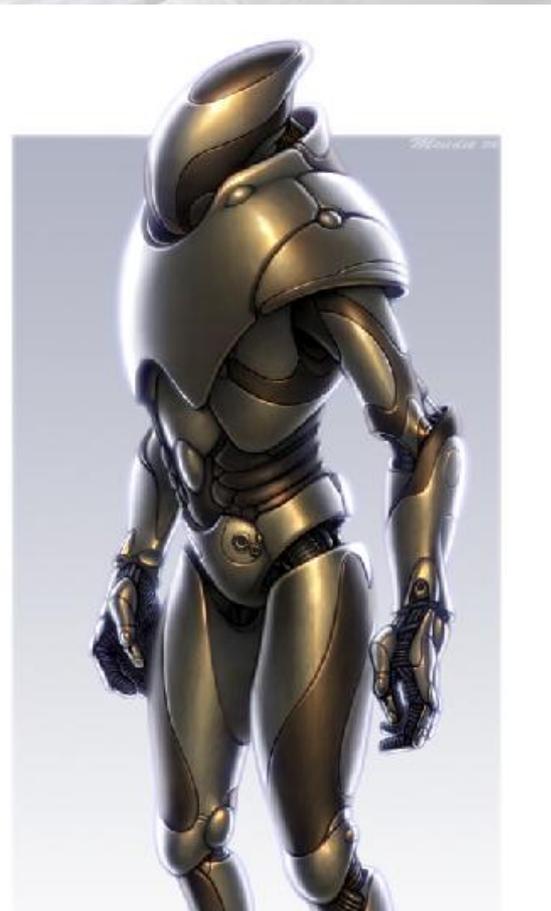
- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖

● 角色被分隔成很多个颜色的时候,处理的时候相互呼应,避免显得太孤立,颜色单调



### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖



### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖
- 没有冷暖的角色看起来会火或者干。



### 3.颜色，冷暖变化

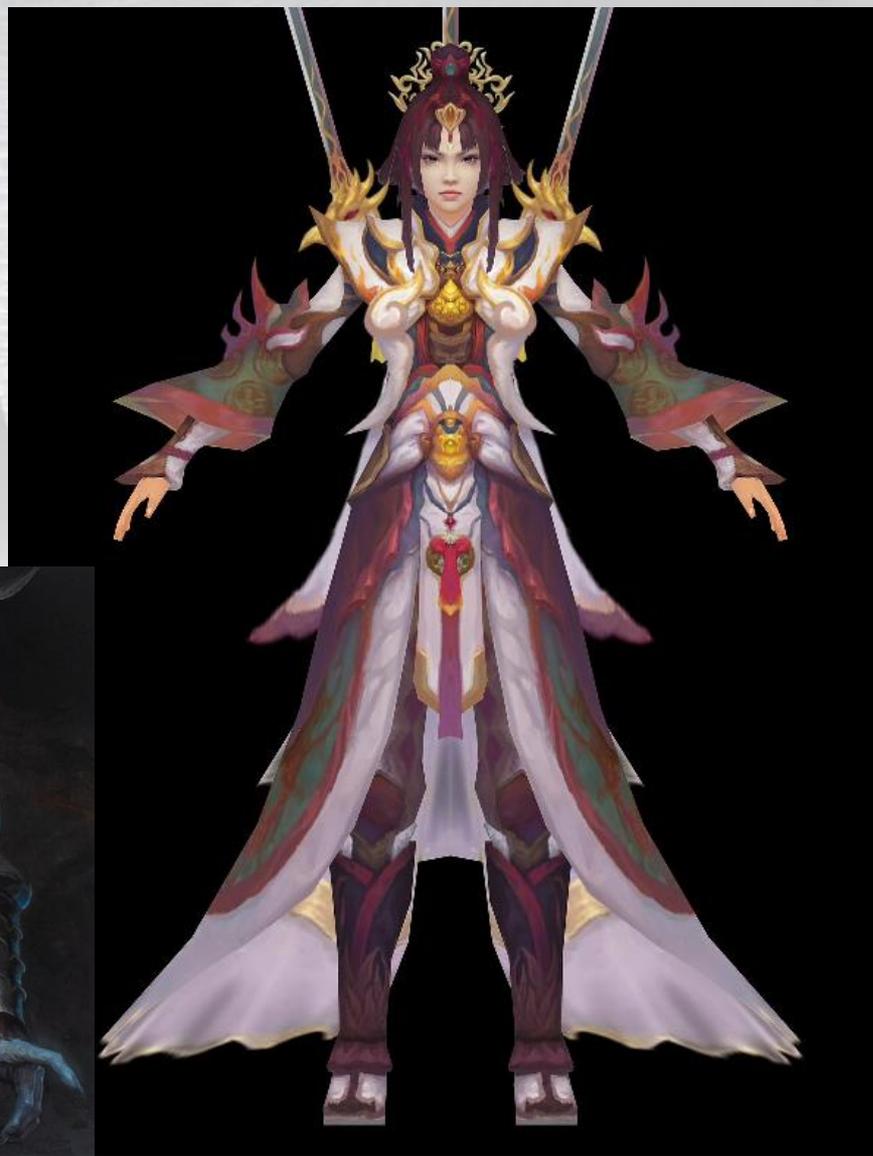
- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖
- 没有冷暖的角色看起来会火或者干.
- 画的时候心中就有颜色变化,也就不会发生没有变化,单调的效果了.



### 3.颜色， 冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖

● 处理冷暖的时候有一个大的走向,无论是受光面偏冷或是背光面偏冷,上面冷还是下面冷只要和谐就好~只要不要全身发冷发烧就好~嘿嘿



### 3.颜色，冷暖变化

- 颜色存在的有道理
- 颜色互相呼应
- 和谐的冷暖

● 处理冷暖的时候有一个大的走向,无论是受光面冷背光暖或是背光冷受光暖,上面冷还是下面冷只要和谐就好~只要不要全身发冷发烧就好~嘿嘿



## 4.整体调整

- 恭喜恭喜！收尾工作了~~~~

- 要做的就是~检查一下这三个吧 ~~~
- 哈哈~

- 体积感，光源

- 细节质感

- 颜色，冷暖变化

## 4.整体调整

- 我们的最终目的

还原原画

光源统一

视觉中心(有虚实)

有体积感

有细节

色调统一,颜色丰富,冷暖和谐



欢迎交流！  
Thanks!