



动 漫 游 戏 系 列 丛 书

Maya

游戏角色设计

湛宝业 张 凡 刘若海 等编著
设计软件教师协会 审



DVD-ROM

光盘内含书中范例、素材
和全部高清晰度视频文件

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



动 漫 游 戏 系 列 丛 书

Maya

游戏角色设计

湛宝业 张 凡 刘若海 等编著
设计软件教师协会 审



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书整合了国内众多资深游戏制作人的开发经验,将目前国内外游戏制作领域中的最前沿技术系统地分布到每个具体章节中,让学生真正体会到游戏制作的内部流程。本书没有过多的理论知识讲解,而是从游戏角色制作的实际操作中提炼出成熟技巧和制作思路,使学习者能够通过完整实例制作的操作训练,系统地掌握当今欧美游戏开发的制作方法。

全书共分6章:第1章详细讲解了欧美人体的解剖基础、形体特征,欧美游戏的角色风格和分类及其基本制作技法和流程等内容;第2章以欧美网络游戏中怪物NPC的制作为例,详细讲解了如何使用Maya 2010创建欧美游戏中比较常见的怪物角色;第3章以欧美网络游戏中女角色的制作为例,详细讲解了融合东西方风格的角色制作;第4章以四足动物NPC(熊)的制作为例,详细讲解了欧美网络游戏中四足动物的创建技巧和表现方法;第5章以欧美网络游戏中BOSS级NPC的制作为例,详细讲解了欧美网络游戏中重要角色的制作手法和表现手段;第6章以制作欧美游戏中的男角色为例,全面系统地讲解网络游戏角色换装系统的基本制作方法和技巧。

为了辅助初学者学习,本书配套光盘中含有相关实例的高清视频文件,还包含了所有实例的素材以及源文件供读者练习时参考。

本书适合作为高等院校艺术类专业教材,也可作为高等职业院校艺术类专业教材、相关专业培训教材和游戏美术工作者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Maya 游戏角色设计/谌宝业等编著. —北京:中国铁道出版社, 2010.9

(动漫游戏系列丛书)

ISBN 978-7-113-11623-1

I. ①M… II. ①谌… III. ①三维—动画—图形软件, Maya IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第120813号

书 名: Maya 游戏角色设计

作 者: 谌宝业 张 凡 刘若海 等编著

策划编辑: 秦绪好 王春霞

责任编辑: 翟玉峰

编辑助理: 李维芳

封面设计: 付 巍

责任印制: 李 佳

读者热线电话: 400-668-0820

封面制作: 白 雪

版式设计: 于 洋

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街8号 邮政编码: 100054)

印 刷: 北京米开朗优威印刷有限责任公司

版 次: 2010年9月第1版 2010年9月第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 16.25 字数: 369千

印 数: 3 000册

书 号: ISBN 978-7-113-11623-1

定 价: 69.00元(附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社计算机图书批销部联系调换。

动漫游戏系列丛书编委会

主任：孙立军 北京电影学院动画学院院长
副主任：诸迪 中央美术学院城市设计学院院长
廖祥忠 中国传媒大学动画学院副院长
鲁晓波 清华大学美术学院信息艺术系主任
于少非 中国戏曲学院新媒体艺术系主任
张凡 设计软件教师协会秘书长

委员：（按姓氏笔画排列）

于元青	马克辛	冯贞	刘翔
关金国	许文开	孙立中	李岭
李松	李建刚	张翔	郭开鹤
郭泰然	韩立凡	程大鹏	谭奇

丛书序

动漫游戏产业作为文化艺术及娱乐产业的重要组成部分，具有广泛的影响力和潜在的发展力。

动漫游戏行业是非常具有潜力的朝阳产业，科技含量比较高，同时也是现在精神文明建设中一项重要的内容，在国内外都受到很高的重视。

进入 21 世纪，我国政府开始大力扶持动漫和游戏行业的发展，“动漫”这一含糊的俗称也成了流行术语。从 2004 年起至今，国家广电总局批准的国家级动画产业基地、教学基地、数字娱乐产业园已达 16 个；全国超过 300 所高等院校新开设了数字媒体、数字艺术设计、平面设计、工程环艺设计、影视动画、游戏程序开发、游戏美术设计、交互多媒体、新媒体艺术与设计和信息艺术设计等专业；2006 年，国家新闻出版总署批准了北京、成都、广州、上海 4 个“国家级游戏动漫产业发展基地”。根据《国家动漫游戏产业振兴计划》草案，今后我国还要建设一批国家级动漫游戏产业振兴基地和产业园区，孵化一批国际一流的民族动漫游戏企业；支持建设若干教育培训基地，培养、选拔和表彰民族动漫游戏产业紧缺人才；完善文化经济政策，引导激励优秀动漫和电子游戏产品的创作；建设若干国家数字艺术开放实验室，支持动漫游戏产业核心技术和通用技术的开发；支持发展外向型动漫游戏产业，争取在国际动漫游戏市场占有一席之地。

从深层次上讲，包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程。中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐及创意产业奠定了坚实的基础，并提供了广泛而丰富的题材。尽管如此，从整体看，中国动漫游戏及创意产业面临着诸如专业人才缺乏、融资渠道狭窄、缺乏原创开发能力等一系列问题。长期以来，美国、日本、韩国等国家的动漫游戏产品占据着中国原创市场。一个意味深长的现象是，美国、日本和韩国的一部分动漫和游戏作品取材于中国文化，加工于中国内地。

针对这种情况，目前各大专院校相继开设或即将开设动漫和游戏的相关专业。然而，真正与这些专业相配套的教材却很少。北京动漫游戏行业协会应各大院校的要求，在科学的市场调查的基础上，根据动漫和游戏企业的用人需要，针对高校的教育模式以及学生的学习特点，推出了这套动漫游戏系列教材。本套教材凝聚了国内外诸多知名动漫游戏人士的智慧。

本丛书的特点为：

- 三符合：符合本专业教学大纲，符合市场上技术发展潮流，符合各高校新课程设置需要。
- 三结合：相关企业制作经验、教学实践和社会岗位职业标准紧密结合。
- 三联系：理论知识、对应项目流程和就业岗位技能紧密联系。
- 三适应：适应新的教学理念，适应学生现状水平，适应用人标准要求。
- 技术新颖、任务明确、步骤详细、实用性强，专为数字艺术紧缺人才量身定做。
- 基础知识与具体范例操作紧密结合，边讲边练，学习轻松，容易上手。
- 课程内容安排科学合理，辅助教学资源丰富，方便教学，重在原创和创新。
- 理论精练全面、任务明确具体、技能实操可行，即学即用。

动漫游戏系列丛书编委会

2009 年 10 月

前言

进入21世纪后,我国政府开始大力扶持动漫和游戏行业的发展。截至2008年,中国网游产业收入已经超过传统的三大娱乐产业:电影、电视和音乐,成为中国娱乐业与互联网行业发展的先锋。网游行业的高速发展,导致企业对人才的需求更为迫切。有调查显示,今后3年内,游戏开发人员缺口在20万左右。

在游戏产业发达的国家,游戏人才的培养已形成稳定规模。许多大学都有对口的专业来为游戏产业培养人才。而在我国,多渠道人才培养体系还很薄弱,专业培训机构也无法完全满足网游公司对基础性人才的需求。因此,中国的游戏产业必须在多渠道人才培养方面加快进程,尽快建立起完善的多渠道人才培养体系。

目前,各大专院校已开设或即将开设动漫和游戏的相关专业。然而,真正与这些专业配套的教材却很少。北京动漫游戏行业协会应各大院校的要求,在科学的市场调查的基础上,根据动漫和游戏企业的用人需要,针对高校的教育模式以及学生的学习特点,推出了这套动漫游戏系列教材。

本套教材凝聚了国内外诸多知名动漫游戏人士的智慧,课程内容安排科学合理,辅助教学资源丰富,步骤详细,实用性强,专为数字艺术紧缺人才量身打造。所有实例均是高校(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)教学主管和骨干教师从教学理论和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。

参与本书编写的人员有谌宝业、张凡、刘若海、李岭、谭奇、冯贞、顾伟、李松、程大鹏、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、田富源等。

本书适合作为高等院校、高等职业院校相关专业师生或社会培训班的教材,也可作为建模设计爱好者的自学和参考用书。

由于作者水平有限,书中难免有不妥之处,敬请读者批评指正。

游戏开发系列教材编委会

2010年8月

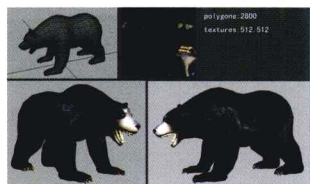


第1章 游戏角色设计分析 1

- 1.1 Maya 游戏角色剖析 1
 - 1.1.1 欧美人体解剖基础 1
 - 1.1.2 欧美游戏角色（人物、动物、怪物）的风格特点 7
- 1.2 网络游戏角色设计技法 12
 - 1.2.1 角色原画概念设定 12
 - 1.2.2 原画和角色建模的关系 14
- 1.3 网络游戏角色制作流程 15
 - 1.3.1 原画设定分析 15
 - 1.3.2 制作模型和贴图 15
- 课后练习 17

第2章 游戏怪物 NPC 的制作 18

- 2.1 怪物 NPC 原画分析 18
- 2.2 创建怪物 NPC 的模型 19
 - 2.2.1 怪物模型制作分析 19
 - 2.2.2 创建怪物头部的模型 20
 - 2.2.3 创建怪物身体的模型 42
 - 2.2.4 创建怪物手和脚的模型 60
 - 2.2.5 创建怪物的装备模型 61
- 2.3 怪物 NPC 的 UV 编辑 64
 - 2.3.1 认识 Maya 2010 中的 UV 编辑器 64
 - 2.3.2 怪物身体的 UV 编辑 69
 - 2.3.3 怪物手和脚的 UV 编辑 80
 - 2.3.4 怪物头部的 UV 编辑 83
 - 2.3.5 怪物装备的 UV 编辑 86
- 2.4 怪物 NPC 的贴图绘制 88
- 课后练习 96



第3章 欧美网络游戏女角色的制作 97

- 3.1 原画设定分析 98
- 3.2 制作女性角色 98
 - 3.2.1 头部模型制作分析 98
 - 3.2.2 制作角色头部模型 99
 - 3.2.3 编辑头部的 UV 106
 - 3.2.4 制作角色身体模型 111
 - 3.2.5 编辑角色身体的 UV 117
 - 3.2.6 制作角色装备和编辑装备 UV 120
- 3.3 女角色贴图的绘制 124
 - 3.3.1 提取 UV 线框 124
 - 3.3.2 绘制基础纹理 125
- 课后练习 132

第4章 四足动物 NPC(熊)的制作 133

- 4.1 原画造型的设定分析 134
- 4.2 制作熊的基本形体 134
 - 4.2.1 制作熊的身体模型 134
 - 4.2.2 制作熊的头部模型 143
- 4.3 编辑熊的模型的 UV 152
- 4.4 绘制熊的贴图材质 161
- 课后练习 165

第5章 人形怪物(Boss)的制作 166

- 5.1 Boss 角色原画分析 167
- 5.2 Boss 模型的创建 168
 - 5.2.1 Boss 模型制作分析 168
 - 5.2.2 创建 Boss 头部模型 169
 - 5.2.3 创建 Boss 上半身模型 174
 - 5.2.4 创建 Boss 腿部模型 179
 - 5.2.5 创建 Boss 手臂模型 180
 - 5.2.6 创建 Boss 手和脚的模型 182
 - 5.2.7 创建 Boss 的装备模型 183
- 5.3 Boss 的 UV 编辑及调整 188
 - 5.3.1 头部的 UV 编辑 189
 - 5.3.2 身体的 UV 编辑 192
 - 5.3.3 装备的 UV 编辑 193
- 5.4 Boss 贴图的绘制 196
 - 5.4.1 提取 UV 线框 196
 - 5.4.2 绘制基础纹理 198



5.4.3 刻画细节纹理	199
课后练习	200
第6章 欧美网络游戏男角色的制作	201
6.1 原画造型的设定分析	202
6.2 制作男性角色	203
6.2.1 模型制作分析	203
6.2.2 制作男角色头部模型	204
6.2.3 制作男角色身体模型	211
6.2.4 编辑男角色的 UV	222
6.2.5 绘制男角色贴图	232
6.3 角色换装赏析	241
课后练习	243

第1章

游戏角色设计分析

在游戏世界中，最能吸引玩家的莫过于形象各异的角色造型，一款游戏的成功与否，除了内在的娱乐性之外，那些令人印象深刻的角色也同样功不可没！看看《古墓丽影》中美丽善良的劳拉，《诛仙》中聪明活泼的陆雪琪，《最终幻想》中英俊勇敢的克劳德，无不充满了人格魅力，吸引着玩家迫不及待地去体验游戏。

随着游戏文化发展的多元化，充满想象力的游戏角色越来越多地出现在游戏中。作为一名优秀的游戏角色设计者，除了需要了解不同种族、不同地区的风俗习惯、服饰特点、相貌特征和体形比例，更需要了解不同国家、不同地区的游戏角色的设计风格。下面将向大家介绍和讲述欧美人种的形体特征，以及欧美风格游戏的角色特点。

1.1 Maya 游戏角色剖析

本节分为欧美人体解剖基础和欧美游戏角色（人物、动物、怪物）的风格特点两部分。

1.1.1 欧美人体解剖基础

角色建模师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相关知识。实践证明，在塑造人物形象时，如果缺乏解剖学知识的引导，往往会感到无从入手。有时就算能勉强塑造出人物的形象，也很难制作出理想的作品。因此，对艺用解剖学基本知识的学习是非常重要和必要的。下面，我们就从游戏角色建模的角度出发，向大家介绍在欧美游戏角色建模时常用的一些艺用解剖学基础知识。

1. 欧美人体比例

每个人都有自己的长相，高矮胖瘦不尽相同，其比例相态也因人而异。人体的整体比例关系，现在通用的是以自身头长的长度来测量，就是通常所说的“头长”。欧洲人通常比亚洲人高，欧洲成年男性身高比例一般为8~9个头长，如图1-1所示，女性通常为7~8个头长；而亚洲成年男性身高比例一般为7~7.5个头长，女性一般为6~6.5个头长。

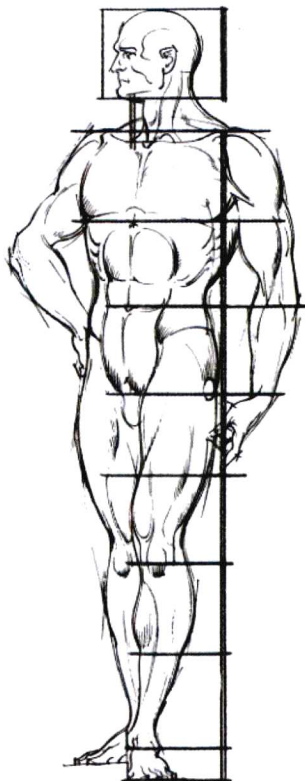


图 1-1 欧洲成年男性的身高比例

欧洲和亚洲人体特征的差别还表现为躯干和四肢长短的不同。总体来说，欧洲人躯干短、上肢短、下肢长；亚洲人躯干长、上肢长、下肢短。欧洲和亚洲人体比例的差别，通常女性比男性表现明显。

1) 欧美人基本人体比例

8 个头长的人体比例分段如下：

- 头自高。
- 下巴到乳头。
- 乳头到脐孔。
- 脐孔到耻骨联合下方。
- 耻骨联合到大腿中段下。
- 大腿中段下到膝关节下方。
- 膝关节下方到小腿 $3/4$ 处。

在游戏制作中，假如被描述的游戏角色难以确定其高度（头被遮挡或是戴着帽子），可以采用从下往上测量的方法。比如 8 个头长的人体，从足底到髌骨为 2 个头长；再到髌前上棘又是 2.5 个头长；再到锁骨又是 2 个头长；剩下的部分为 1.5 个头长。四肢的测量方法：手臂的长度约 3 个头长，其中前臂约 1 个头长，上臂约 $4/3$ 个头长，手约 $2/3$ 个头长。其余部位的测量方法：肩宽接近 2 个头长，臂长（两臂左右伸直成一条直线的总长度）等于身高，第七颈椎的臀下弧线约 3 个头长，大转子之间 1.5 个头长，颈长是 $1/3$ 个头长。一般来说，身高越高，其四肢就越长；身高越矮其四肢就越短。



2) 男女人体比例

男性与女性之间有比较明显的形体差异,在进行角色设计时,一定要注意强化这种差异。

如果成年男性身高为8.5个头长,则颈部到腰为3个头长,臀部到脚底为4.5个头长,头部为1个头长;如果身材高大的男子身高为9个头长,即颈部到腰为3.5个头长,臀部到脚底为4.5个头长,头部为1个头长。与女性相比,男性肩较宽,锁骨平宽而有力,四肢粗壮,肌肉结实饱满,外形可以用倒梯形来概括。

如果成年女性身高为7个头长,以头为基准,头部为1个头长,颈部到腰为2.5个头长,臀部到脚底为3.5个头长;如果矮小女子身高为6个头长,其中颈部到腰,臀部到脚底各减0.5个头长。与男性相比,女性肩膀窄,坡度较大,颈部较细,四肢比例略小,腰细胯宽,胸部丰满。

男女身体比例和外形的区别如图1-2和图1-3所示(1ft=12in=0.3048m)。

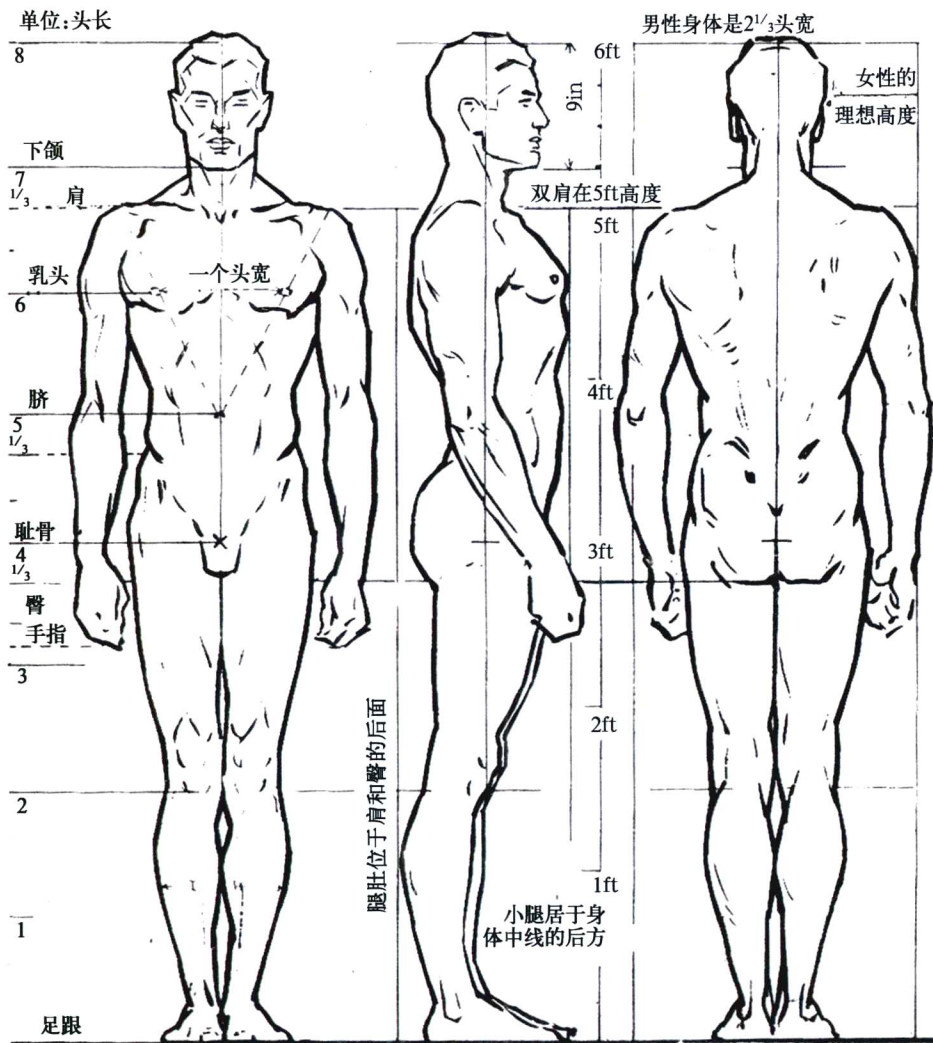


图1-2 男性身体和比例

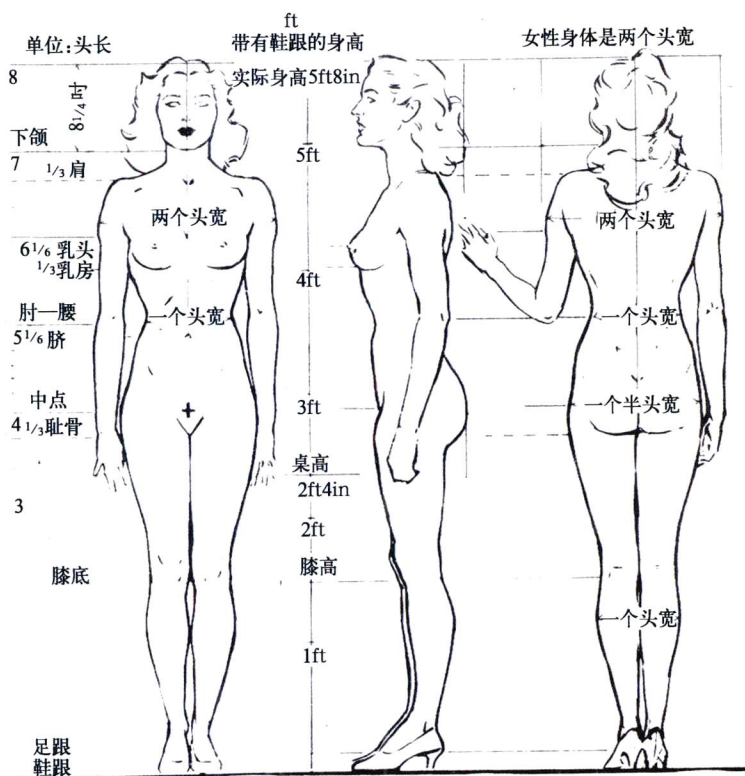


图 1-3 女性身材外形比例

3) 儿童、老年人体比例

儿童身高一般为 3~4 个头长，其中四肢比较短小，手臂长度一般只能达到胯部，腿也比较短，而头部则无论是从宽度还是高度上都占有比较大的比例。儿童由于发育尚未成熟，因而男女形态差异较小，颈部、腰部及至整个肢体的曲线都不如成人明显。儿童的形态，年龄越小越显得平直、浑圆，如图 1-4 所示。

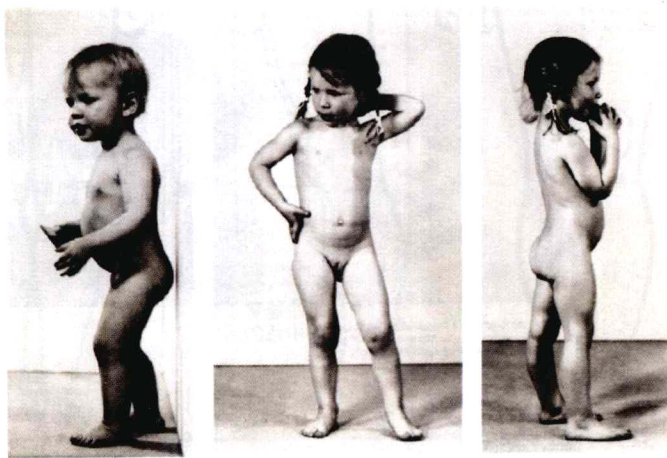


图 1-4 儿童人体比例



老年人身高比青年时要矮,往往不足7.5个头长,身材比例较成年人略小一些,头部和双肩的距离略近一些。老年人会有一定的驼背现象,腿部也稍弯曲,行走时步伐显得有些蹒跚。老年人的这些身体特征,在设计角色的时候需要特别注意。图1-5所示为老年人和青年人的人体比例示意图。

4) 不同形体的人体比例

人体体型的个性特征大体可分为均匀、胖和瘦3种类型。它们的区别首先是骨骼的差别,其次是肌肉和脂肪的多少。欧美人的肥胖,主要表现为皮下脂肪分布在腰、下腹、臀等部位,腹大腰粗,其他部位却无明显特征。较瘦的欧美人体骨骼纤细、胸部长而窄,骨骼的骨点、骨线显于体表,脊椎曲线一般都呈“弓”形。

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,也不能有丰满女子隆起的胸脯和臀部。肥胖男子腰粗,丰满的女子由于臀部脂肪加厚而显得腰更细;肥胖男子曲线简单,丰满的女子曲线大,节奏感强。

5) 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:标准人体的比例头部是身高的 $1/8$,肩宽是身高的 $1/4$,平伸两臂的宽度等于身长,两腋之间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,人跪下时的高度为身高的 $3/4$,如图1-6所示。

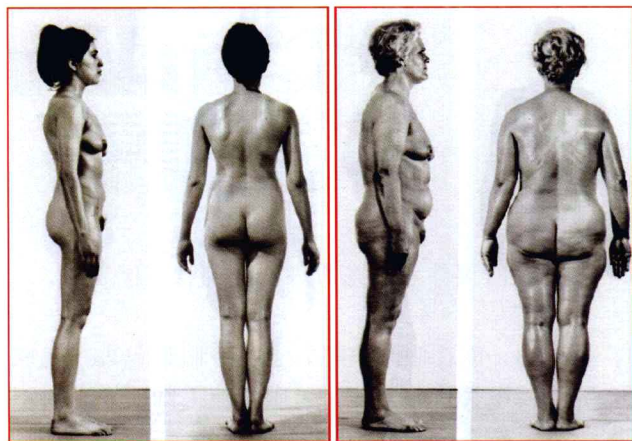


图1-5 老年人和青年人的人体比例示意图

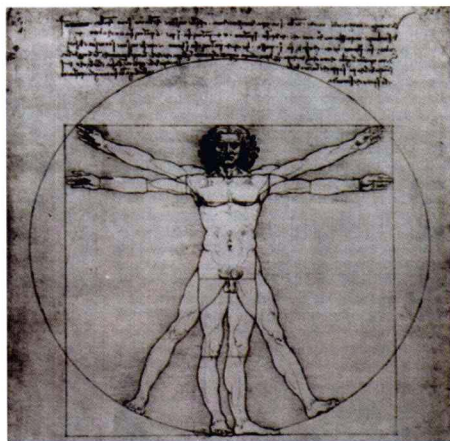


图1-6 达芬奇的人体黄金比例

而所谓黄金分割定律,是指把一定长度的线条或物体分为两部分,使其中一部分对于全体之比等于其余一部分对这部分之比,这个比值近似为 $0.618:1$ 。对完美的人体结构而言,肚脐是身体上下部位的黄金分割点,肚脐以上的身体长度与肚脐以下身体长度的比值也近似为 $0.618:1$ 。

2. 面部比例

人的面部是由眉、目、鼻、口、脸等各种器官按不同比例关系组合而成的。

正常人的脸型常有4种形态,即圆形、方形、椭圆形和长形。又有人将脸型分为“田”、“由”、“国”、“用”、“目”、“甲”、“风”、“申”等形态,目前公认椭圆形(即鹅蛋形)的脸最为俊美,方形脸则显得比较刚毅,圆形脸显得憨厚,长形脸给人以精明能干的感觉。图

1-7 所示为欧美人不同脸型的比较。这些一般化的头部比例只能作为角色建模时的参考，最重要的是在实践中灵活运用，正确区别不同的形态结构，才能体现所描述对象的特征。

面部比例常用“三庭、五眼、三均”的概念来概括，如图 1-8 所示。三庭，是指上自额部发际缘，下至两眉间联线的距离为一庭；眉间至鼻底为第二庭；鼻底至下颌缘为第三庭。这三庭比例相同，各占面长的 $\frac{1}{3}$ 。五眼，是指两只耳朵中间的距离为五只眼睛的长度。在两侧眼裂等长的情况下，两内眼角的宽度是一只眼长的距离。从两侧外眼角至发际缘又各是一只眼裂的长度。三均，是指在口裂水平方向，正常面宽是口裂静止时的长度（正面宽）的 3 倍。下颌角宽大或咬肌肥厚的人，从正面看，面宽就超过三均比例。



图 1-7 欧美人的各种脸型

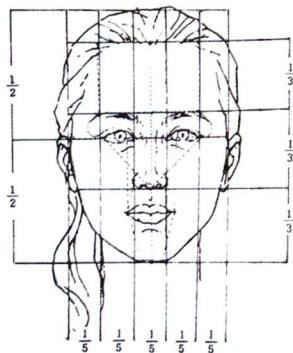


图 1-8 三庭、五眼、三均示意图

3. 五官形态

欧美人的五官结构分明，立体感强，在建模时要注意与东方人的面部特征区别开。

1) 眼睛

眼睛是由瞳孔、角膜、眼角组成的，呈球形，嵌在眼睛窝里，上、下眼睑包裹在眼球外，边缘长有睫毛，呈放射状。上眼睑，睫毛较粗长且向上翘，下眼睑睫毛细而短且向下弯，如图 1-9 所示。眼睛形状不同，有圆、扁、宽、双眼皮、单眼皮等区别。年龄段不同，眼睛的形状也不同。有的人内眼角低，外眼角高；有的人内外眼角较平，应认真注意区分。

2) 眉头

眉头起自眼眶上缘内角，向外延展，越过眼眶的部分称为眉梢。眉分为两列：下列呈放射状，内稠外稀；上列覆于下列之上，气势向下，内侧直而刚，并且常因背光而显得深暗，外侧呈弧形，因受光显得轻柔弯曲。人的眉毛、走形、浓淡、长短、宽窄都不尽相同，是年龄、性别、性格、表情的有力标志。

3) 鼻子

鼻子隆起于面部，呈三角状，由鼻根和鼻底两部分组成。鼻子上部的隆起是鼻骨，它小而结实，其形状决定了鼻子的长、宽等。鼻骨下边连接鼻软骨、鼻侧软骨和鼻翼软骨，鼻翼可随呼吸或表情翕动，如图 1-10 所示。鼻子的形状很多，因人而异，有高的、肥厚的，也有尖细的或扁平的等。

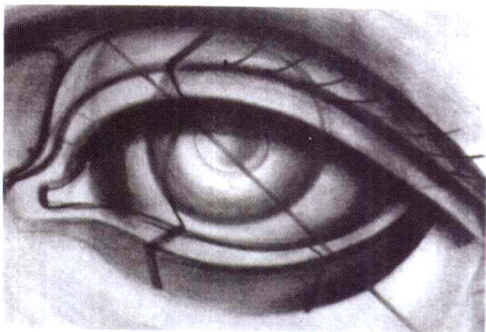


图 1-9 眼睛的示意图

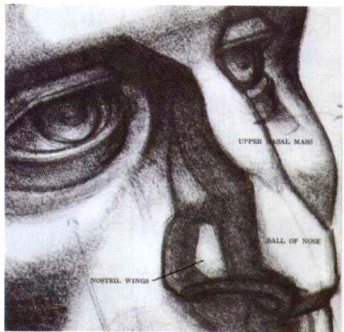


图 1-10 鼻子的结构

4) 嘴唇

如图 1-11 所示，嘴唇由口轮匝肌组成，上下牙齿生在半圆形的上下颌骨齿槽内，外部呈圆形，上唇中间皮肤表面有凹条，称为人中。嘴唇的表面有唇纹，每个人的唇纹形状不同。椭圆形的口腔周围有肌肉纤维（口轮匝肌）在嘴角处交织叠合，使皮肤收缩附着在嘴唇上，嘴角边缘的皮肤有一条皱纹，是从两侧鼻翼延伸下来的，这条皱纹向下同下颌裂纹融合，由这块肌肉伸展出各种不同的面部表情肌肉。

5) 耳朵

耳朵由外耳轮、三角窝、内耳轮、对耳屏、耳屏和耳垂组成，如图 1-12 所示。耳朵是软骨组织，具有一定的弹性，形似水饺，稍斜长在头部的两侧。

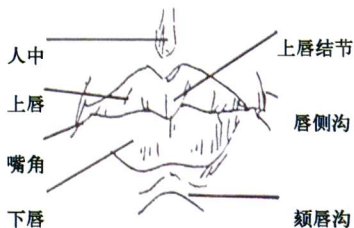


图 1-11 嘴的结构



图 1-12 耳朵的结构

1.1.2 欧美游戏角色（人物、动物、怪物）的风格特点

与中、日、韩游戏的风格迥然不同，欧美游戏以写实风格的作品居多，无论是魔幻题材的《魔兽世界》，战争题材的《使命召唤》，还是探险题材的《孤岛惊魂》，欧美游戏始终坚持着自己一贯的写实风格。而游戏中的各类角色，也凭借着鲜明的面部特征、丰富的肢体动作，深深地吸引着广大玩家。作为一名游戏美术设计师，需要对不同风格、不同形体特征的游戏角色有着基本的了解。下面是为大家选取的一些典型欧美风格的游戏角色作品。

1. 欧美网络游戏的角色风格

也许是文化上的差异，造成欧美网络游戏在中国游戏市场上有点水土不服的感觉。但从整体质量来看，欧美网络游戏不乏上乘之作。《魔兽世界》、《自由国度》、《极品飞车》、《指环王》等经典游戏，相信每个玩家都不陌生。