

## <<3ds max游戏角色设计与建模>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max游戏角色设计与建模>>

13位ISBN编号：9787505377578

10位ISBN编号：7505377574

出版时间：2002-7

出版时间：电子工业出版社

作者：(美)斯蒂德等著、毕建明等译

页数：453

字数：724

译者：毕建明

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>

## <<3ds max游戏角色设计与建模>>

### 内容概要

本书作者从一个资深游戏设计师、建模艺术家、漫画家的角度，详尽地介绍了创建极富个性的用于实时游戏角色模型的全过程。

从构思、草图、各个人体部位的建模到纹理贴图等，通过对身体各部分建模过程的分步图解，全面讨论了现今Max中各种先进的游戏角色建模技术。

本书作者曾参与热门游戏Quake 和Quake 中的人物设计与建模，因此经验丰富。

本书不仅适合3ds max初学者使用，也适合专业游戏设计及动画制作人员从中汲取一些高级技巧和创意。

本书附带光盘中，不仅含有文中所有用到的模型及纹理贴图，还附赠了极酷的样品游戏、插件和检测器等。

## <<3ds max游戏角色设计与建模>>

### 书籍目录

#### 第一部分 设计

##### 第1章 设计基础

限制因素

使之更酷

绘画的技术

比例

参考资料

影响

工作环境

##### 第2章 角色设计：Callisto

背景

修改

建造模型的姿态

把设计输入计算机

第1步：扫描素描图

第2步：保存

第3步：在Photoshop中改变图像的大小

第4步：使图像变暗

第5步：再次保存图像

#### 第二部分 建模

##### 第3章 导向对象

第1步：把图像输入Max

第2步：创建标志线（guideline）对象

第3步：连接线

第4步：创建其他标志线

第5步：按比例扩缩标志线

第6步：制作和调整头的参考对象

##### 第4章 头和脸

第1步：创建测地球

第2步：扩缩测地球的大小，拟合向导对象

第3步：删除一半测地球

第4步：捏（Tweak）测地球的形状

第5步：通过分边添加结点

第6步：进一步捏（Tweak）形状

第7步：切换视图，做更多的调整（捏）

第8步：把半个头部镜像反射为参考对象

第9步：制作嘴的形状

第10步：建造眼睛的区域

##### 第5章 头发

第1步：挤压头部的面

第2步：移动结点，使它们与向导对象匹配

第3步：利用切割边添加结点

第4步：焊接多余的结点

第5步：匹配向导对象

第6步：把两个半边焊接在一起

## <<3ds max游戏角色设计与建模>>

第7步：对脸进行最后调整

第8步：按下Shift的同时拖动边，添加刘海

第9步：翻转“错误”面的法向

第10步：把刘海与头连接起来

### 第6章 躯干

第1步：创建样条架构（Spline Cage）对象

第2步：应用表面工具（Surface Tool）

第3步：移动和调整样条的结点

第4步：删除不必要的几何体

第5步：创建胸脯的形状

第6步：用布尔运算（Boolean）把乳房加到躯干上

第7步：给躯干的面加顶

第8步：执行布尔运算

第9步：清理布尔运算的结果

第10步：加上衣服

第11步：用Soft Selection（软选择）减小胸部尺寸

### 第7章 腿

第1步：制作圆柱

第2步：改变圆柱的形状使它与向导对象相匹配

第3步：利用布尔运算（Boolean）把腿与躯干连接起来

第4步：清理布尔运算接缝处的结点

第5步：制作大腿部分的形状

第6步：为附贴做准备——给臀部造型并定位

第7步：附贴臀部并完成造形

第8步：复制并镜像反射躯干下部和腿

### 第8章 背、颈和肩

第1步：制作背的形状

第2步：利用面挤压创建颈部

第3步：精制和优化颈部

第4步：针对肩做躯干建模的准备工作

第5步：挤压并调整肩的形状

第6步：复制（copy）、镜像反射（mirror）和附贴（attach）肩

第7步：进行更精细的加工

第8步：建造颈/肩带

第9步：准备颈表面和附贴肩带

### 第9章 手臂

第1步：从另一个Max文件并入手臂

第2步：手臂的定形和附贴

第3步：为另一侧镜像反射-复制手臂

第4步：在左臂上添加细节

第5步：用放样技术制作用于左臂的管形几何体

第6步：建造左肩垫

### 第10章 靴子

第1步：并入高分辨率的靴子

第2步：确定靴子的关键结点

第3步：隐藏掉更多靴子上不必要的结点

第4步：建造低分辨率的靴子

## <<3ds max游戏角色设计与建模>>

第5步：优化低分辨率的靴子

第6步：把靴子镜像反射到另一侧

第11章 优化网络

优化技术的说明

合并（Consolidation）

隐藏几何体（Hidden geometry）

牺牲（Sacrifice）

相对的面分布（relative face distribution）

头

第1步：对头发进行优化

第2步：对前额和眼睛进行优化

第3步：对嘴和下颚进行优化

第4步：对鼻子进行优化

身体

第1步：分离手臂

第2步：使用多边形计数器（Polygon Counter）

第3步：优化喉部和肩的上部

第4步：分离不对称的胸部几何体

第5步：删除一半身体

第6步：优化背、侧面和腹部

第7步：优化胸部

第8步：优化臀部

第9步：优化双腿

第10步：对身体进行最后的检查

第11步：对已优化好的半个身体进行复制（Copy）、镜像反射（Mirror）和连接（Join）

第12步：调整（捏）并附贴“Frontal”

第13步：优化手臂

第14步：通过把手改变成拳头对手进行优化

第三部分 纹理制作

第12章 头部贴图

纹理制作的说明

UVW和XYZ

应用坐标

给角色“加皮（Skinning）”

头

第1步：应用Edit Mesh修改器

第2步：安排元素

第3步：为平面投影调整结点

第4步：应用UVW Map 修改器

第5步：利用Texporter创建位图模板

第6步：创建和应用材质

第7步：应用Unwrap UVWs和关闭Edit Mesh

第8步：调整（捏）UV有问题的区域

第9步：应用Texporter制作新的位图，而后重新加载

第10步：在Photoshop中加工位图

第11步：加载新的位图和调整UVs

第12步：给刘海指派贴图坐标

## <<3ds max游戏角色设计与建模>>

第13步：为刘海创建和应用材质

第13章 Callisto其他部分的贴图

细小的调整

创建快速和容易的腿纹理

第1步：应用Edit Mesh修改器

第2步：摆放和调整元素

第3步：应用UVW Map修改器

第4步：用Texporter制作位图模板

第5步：把贴图gizmo对齐视图

第6步：把灯光放入场景

第7步：应用材质

第8步：把背景的颜色设定为灰色

第9步：渲染场景

第10步：创建和应用新材质

第11步：应用Unwrap UVW，关闭Edit Mesh

安排身体部件

第1步：安排躯干元素

第2步：安排腿元素

第3步：安排右臂元素

第4步：安排左臂元素

第5步：安排靴子元素

第6步：安排元素和指派UVW Map修改器

第7步：把“ Head ”附贴到“ Body ”上，改组UVs

第8步：用Texporter制作新的位图模板

第9步：创建和应用模板材质

第10步：创建最后的纹理/材质

第11步：复制、镜像反射和附贴遗漏的几何体

结束语 一些想法

## <<3ds max游戏角色设计与建模>>

### 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>