

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max低精度多边形建模应用技法全攻略>>

13位ISBN编号：9787802483170

10位ISBN编号：7802483174

出版时间：2009-2

出版时间：北京希望电子出版社

作者：邓艳梅

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>

## 前言

根据中国游戏软件协会2008年度在中国游戏行业年会上发布的报告显示,2008年全国游戏行业总产值将突破200亿元人民币,呈现高速增长势头。

现在,动漫游戏行业自主研发企业越来越多,自主研发力量越来越强。

国产动漫游戏市场份额越来越大,已占整个市场的70%以上。

游戏产业成为一个充满发展活力的行业,已经成为与电影、电视、音乐并驾齐驱的重要娱乐产业之一。

2008年9月,一场席卷全球的金融危机全面爆发,从而令世界经济的整体增长速度明显放慢。但是在就业困难、下岗增多的这场金融海啸中,游戏行业却表现出了极强的生命力,出现了逆市增长的势头。

中国是目前世界上最大的消费市场之一,加之近年来国家对游戏相关产业的大力支持,使得中国的游戏产业以前所未有的速度快速发展起来。

而这场全球性的金融危机,使得很多人的娱乐方式发生变化,更多人乐意选择各种类型的游戏在家里度过他们的闲暇时光,这无形中又为游戏产业带来了猛而惊人的发展速度。

3D游戏岗位入职必备 近年来越来越多的外资公司也逐渐把开发的重心转移到了中国。一大批颇具实力和规模的外资游戏公司由于次世代主机更新换代的成本压力,纷纷选择了中国作为他们的“生产基地”。

游戏行业中的平均薪资已经远远超越毕业生的平均收入水准,这已不是什么新闻,而各企业用来激励行业甚至行业以外的优秀人才而不断上调的薪资,使得这一行业在近几年来一直成为炙手可热的就业选择。

而要进入这一行业,到底应该掌握哪些基本知识呢?

首先,游戏行业可以说是一个庞大的舰队,包括了多个工种,其中最为大众所熟知、也是最热门的有:游戏美术、策划及编程。

因为游戏行业并不像听起来那样,是一个“玩”的行业,尤其是世时代主机游戏的开发,对游戏美术、策划及编程人员有着具体、严格的职业素养要求。

虽然开出了高薪,但如果不经与实战相关的再培训过程,是很难从院校或其他行业转来直接从事游戏产业工作的。

游戏美术将是这套书中所要讲述的重点。

3ds Max作为动画制作的典型工具,已经被广泛应用到娱乐游戏、影视动画、广告等多个领域中,例如盛大公司在“传奇”这款游戏的场景与角色制作就是在3ds Max这个软件中完成。

3ds Max也已经成为全球游戏开发商最流行的三维制作软件。

## 内容概要

《3D游戏狂想世界》丛书全面介绍了游戏模型的创建、纹理的绘制和角色动画设置这个完整流程的应用技法，该丛书包括《3ds Max低精度多边形建模应用技法全攻略》、《3ds Max & Photoshop角色纹理绘制应用技法全攻略》和《3ds Max骨骼和角色动画应用技法全攻略》三册。

《3ds Max低精度多边形建模应用技法全攻略》中的实例，由游戏公司的一线高级模型师从游戏建模岗位技能的角度详细介绍了游戏模型的特点及必备的多边形建模方法，运用大量的实例详细讲解了角色模型、场景模型的创建技巧与实用操作，并提供了大量的图例，实用价值极高，可以使学习者真正掌握游戏模型的创建方法，适应工作岗位中的真实需要，快速达到入职标准。

全书提供了5个完整的大型范例，包括生物角色及相关装配、游戏室外场景、游戏室内场景、机械道具的制作过程与相关技巧。

全部范例配备了近12小时的全程高清语音讲解的视频教程。

读者使用“以练带学”的学习模式，在学习模型创建的各种技术的同时，还可以了解不同种类模型的基本特征，也只有掌握了这些特征，才能为后面的纹理绘制和动画设置提供方便。

本书可以帮助需要学习3ds Max游戏制作的读者，完全掌握三维游戏制作的流程与技术；可以指导有游戏制作基础的读者，进一步提高自己的专业化技能；为准备进入游戏制作行业的读者，提供详细真实的入职指导；为培训机构、大中院校任职教师提供大量的例题，使其轻松教学！

## 书籍目录

chapter 01 游戏角色的制作技巧 01 原画不可忽视 02 低精度模型的使用与技巧 03 贴图纹理的绘制技巧  
chapter 02 怪兽头部的制作方法 01 怪兽头部的制作流程 02 如何制作头部基本模型 03 如何制作嘴巴的形状  
04 如何制作牙齿的模型 05 如何使用顶点选择多边形 06 如何使用分离命令 07 如何使用目标焊接顶点  
chapter 03 怪兽身体的制作方法 01 怪兽身体的制作流程 02 如何制作躯干的轮廓 03 如何制作膝盖的形状  
04 如何制作怪兽的脚部 05 如何使用封盖命令 06 如何使用平滑组 07 如何使用变换工具  
chapter 04 怪兽装备的制作方法 01 怪兽装备的制作流程 02 如何制作腰带的基本模型 03 如何制作剑身的模型  
04 如何制作护手盘模型 05 如何使用切片工具 06 如何使用挤出多边形  
chapter 05 怪兽UV的拆分方法 01 角色上身UV拆分的流程 02 角色下身UV拆分的流程 03 如何拆分头部的UV  
04 如何显示角色模型的UV 05 如何分离UV 06 如何为UV指定贴图坐标 07 如何焊接UV  
chapter 06 城堡模型的制作方法 01 城堡模型的制作流程 02 如何制作屋檐的形 03 如何为立柱添加顶部形状  
04 如何制作顶部的叉状模型 05 如何使用对齐工具 06 如何使用连接边工 07 如何使用锥化修改  
chapter 07 城门模型的制作方法 01 城门模型的制作流程 02 如何制作侧楼的顶部形状 03 如何制作主楼底座的主体  
04 如何制作主楼上部的主体 05 如何使用缩放变换输入 06 如何使用倒角多边 07 如何使用对称修改  
08 如何使用增强布尔复合对象  
chapter 08 室内场景的制作方法 01 室内场景的制作流 02 如何制作阶梯的模 03 如何制作壁灯的模  
04 如何使用移动工具复制对象 05 如何使用切角边工 06 如何使用镜像工具复制对象  
chapter 09 战舰模型的制作方 01 战舰的制作流程 02 如何制作战舰表面的形状 03 如何制作甲板的模  
04 如何制作翅膀的形 05 如何使用旋转工具复制对象 06 如何使用车削修改 07 如何创建独立的图  
08 如何使用塌陷合并顶点

## 章节摘录

模型的布线是指边界的走向与分布，合理的布线可以使用最少的面来表现模型的形体。虽然用于实时游戏中的模型对线的精简程度要求比较高，但也不是说越简越好。

首先，模型中的线要能刻画出模型的轮廓与特点；其次，线的数量还要满足模型的可操控性，线过少会导致肌肉变形的可操控性下降。

要明确一个概念，那就是布线小仪仗是要为模型定型，同时还要为后面的动画设置以及绘制贴图而考虑。

从下图中可以看到一个完成了建模的低精度角色模型，以及为其完成了贴图之后的效果。从中可以看出，模型的布线越规范、规则，后期的贴图绘制也越方便，省去了许多需要处理的问题，这样，最终的贴图效果也更符合角色的造型。

虽然说不同的使用领域，对模型精度的要求不同，但是在角色模型布线的基本方法上却没有太大的区别，也有一定的基本规律可以遵循。

一般来说，在运动幅度较大的关节部位和表情比较活跃的面部肌肉群，会使用比较密集的线条分布，如下图（上）所示而在运动幅度较小、肌肉走向比较平缓的部位，则使用比较稀疏的线条分布，如下图（下）所示。

编辑推荐

《3ds Max低精度多边形建模应用技法全攻略（全彩）》特点： 需要3D游戏动画岗位职业化训练的你，全面掌握角色动画技术。

3D游戏和动漫专业即将毕业的你，求职路上助你脱颖而出。

在培训机构，大中专院校授业解惑你，专业范例轻松教学。

3ds MAX低精度多边形建模应用技法全攻略 [ 3DVD，36个实例，12小时专家级视频教程 ]

3ds MAX & PS角色纹理绘制应用技法全攻略 [ 5DVD29个实例，27小时专家级视频教程 ]

3ds MAX骨骼和角色动画应用技法全攻略 [ 4DVD，36个实例，11小时专家级视频教程 ]

DVD1 8个视频教程时长02：51min DVD2 13个视频教程，时长04：11min DVD3 15个视频教程时长04：32min

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>