

<<游戏模型设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏模型设计>>

13位ISBN编号：9787302237198

10位ISBN编号：7302237190

出版时间：2010-11

出版时间：清华大学出版社

作者：马国栋

页数：397

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>

<<游戏模型设计>>

前言

游戏开发作为一个新兴的产业，有很大的发展空间，在国内来说它是年轻的，也是充满了活力和神秘色彩的。

不论是它的内容还是制作方式，无一不深深地吸引着人们。

很多人在发奋学习，希望可以进入游戏公司。

面对市场上繁多的自学书籍，尽管大家都学得很认真，但还是被挡在了门外，当然也有很多人例外。不是说我们不会操作，原因在于市场上的书籍基本上是针对软件的，或者就是软件的基本操作，而游戏制作不单单是简单的软件操作。

本书就从另外的角度，本着将学生锻炼成为一个游戏设计制作人员的方向进行编写。

那么什么是游戏设计工作？

游戏设计工作又包括哪些内容呢？

游戏设计工作是一个广泛复杂的范畴，在游戏发展的不同阶段，游戏设计工作的内容也在不断变化，但是唯一不变的一条基本原则就是：满足并吸引玩家参与游戏，使游戏玩家在游戏过程中产生快乐和激情。

随着游戏复杂度的不断提高与软件产业的逐渐规范化，游戏设计工作的主要内容也逐渐表现出了学科性，本书将通过游戏设计师及其从事的优秀设计工作的讲述，来引导读者进入游戏设计的大门。

本书以游戏行业目前使用的工具以及操作方法为基础，以大量的案例为主线，由浅入深，逐步地讲解了游戏模型的基本方法和技巧，重点在于技巧的提高以及熟练度的提升。

从最基础的设计模型到业内最核心的角色模型，从一开始的道具结构到后面的角色结构，书中都详细讲述了它们的建模方法，并且配合相关的案例进行了彻底的剖析。

通过模型制作相关知识的学习，读者将会具备基本游戏策划设计知识，从而为以后进一步学习游戏策划设计、游戏美术设计和游戏程序开发打下基础。

本书可供游戏行业从业人员和游戏开发爱好者阅读，也可以作为各大专院校游戏开发专业的教材。

由于时间紧迫，编者知识能力有限，书中难免存在疏漏和不足，请读者给予批评指正。

<<游戏模型设计>>

内容概要

本书以游戏行业目前的使用工具以及操作方法为基础，以大量的案例为主线，由浅入深，逐步地讲解游戏模型制作的基本方法和技巧，重点在于技巧的提高以及熟练度的提升。

本书不单是让读者学会游戏模型的制作过程，更重要的是在游戏模型的制作过程中养成良好的习惯，能够达到目前业内的基本要求。

书中数量庞大的案例，让读者能够适应正规游戏公司的工作强度和基本要求。

本书可供游戏行业从业人员和游戏开发爱好者阅读，也可以作为各大专院校游戏开发专业的教材。

<<游戏模型设计>>

书籍目录

第1章 模型与游戏	1.1 模型的概述	1.1.1 模型概述	1.1.2 模型分类	1.2 游戏模型
1.2.1 模型与原画	1.2.2 低面数建模	1.2.3 低面模型的应用领域	1.2.4 布线技巧	1.2.5
游戏模型细节层级	1.2.6 未来发展	1.3 主要应用软件	1.3.1 主要应用的软件	1.3.2 主要使用的插件
1.4 本章小结	1.5 课后作业	第2章 道具光电枪——复合建模	2.1 创建光电枪曲线	
2.1.1 创建光电枪横截面	2.1.2 创建光电枪高度	2.2 放样光电枪结构	2.2.1 放样结构	
2.2.2 调整光电枪结构	2.3 本章小结	2.4 课后作业	第3章 道具佩刀——surface建模	3.1 前期准备
3.1.1 分析结构	3.1.2 导入参照图	3.2 佩刀刀头制作	3.2.1 创建佩刀刀头横截面布线	
3.2.2 创建佩刀刀头纵向布线	3.2.3 使用surface命令完成佩刀刀头模型	3.3 佩刀护手制作		
3.3.1 创建佩刀护手横截面布线	3.3.2 创建佩刀护手纵向布线	3.3.3 使用surface命令完成佩刀护手模型		
3.4 佩刀刀把制作	3.4.1 创建佩刀刀把横截面布线	3.4.2 创建佩刀刀把纵向布线		
3.4.3 使用surface命令完成佩刀刀把模型	3.5 佩刀刀坠制作	3.5.1 创建佩刀刀坠横截面布线		
3.5.2 创建佩刀刀坠纵向布线	3.5.3 使用surface命令完成佩刀刀坠模型	3.6 本章小结	3.7 课后作业	
第4章 爬行怪物——nurbs建模	4.1 制作爬行怪物眼睛	4.1.1 创建爬行怪物眼睛曲线		
4.1.2 使用车削工具完成眼睛模型	4.2 制作爬行怪物身体	4.2.1 创建鼻子横截面	4.2.2 创建身体横截面	
4.2.3 使用u向放样完成身体模型	4.3 本章小结	4.4 课后作业	第5章 卡通房子——poly建模	
5.1 房子主体	5.1.1 墙体的制作	5.1.2 屋顶的制作	5.1.3 屋顶各层与窗户的制作	
5.1.4 门的制作	5.2 装饰与柱子	5.2.1 门前柱子结构的制作	5.2.2 台阶与柱子的制作	
5.3 周边装饰造型	5.3.1 邮箱的制作	5.3.2 栅栏的制作	5.3.3 犬舍的制作	5.4 本章小结
5.5 课后作业	第6章 中国古代小屋——贴图坐标的使用	第7章 城堡模型的制作方法——几何元素的使用	第8章 城堡uv展开方法——uv拆解的使用	第9章 兽人部落模型制作方法——几何元素的不规则变形
	第10章 兽人部落uv展开——uv展开插件的使用	第11章 兽人部落贴图绘制——材质插件的使用	第12章 人族男性战士制作方法——poly建模高级应用	第13章 精灵女性战士制作方法——插件在角色上的使用

<<游戏模型设计>>

章节摘录

插图：Patch虽然早期就有，但只有Add Patch这样的简单功能，后来在3.1版本的时候完善了这个功能，也就是增加了Surface Tools的插件。

这个工具使角色建模有了重大的突破，它可以将多边形网格变成一个具有许多节点的大的面片，从而作自由的调整。

Edit Poly出现得比较早，但是其工具不全，而且只被少数人掌握，后来才慢慢普及。

现在Edit Poly的性能已经非常强大，用它可更加容易地制作角色模型。

MAX有个脚本工具可以修改制作模型，在MAX5.0版本的软件里已经有Macro Poly Sculpt Tools（多边形雕塑工具），可以实现Maya的Paint笔触建模功能。

NURBS在MAX中是个独立的建模体系，也是一个相当不错的模型制作工具，随着版本的提升，其功能也在不断提高。

它不是很适合角色模型和建筑模型的制作，因为NURBS的一些模型过于复杂，制作角色时操作会很不方便，除非有高级的软件功能支持（如Maya），但是它可以提供NURBS，目前在电影工业使用比较多。

它不仅擅长制作光滑的表面，也适合制作尖锐的边，似乎每个人都可以用NURBS技术来建立他们的三维模型。

NURBS表面的构造及编辑都相当简单，它的表面是由一系列曲线及控制点确定的，编辑能力根据使用的表面或曲线的类型而有所不同，凡是能想出来的东西都能用NURBS方法建模。

它的最大好处是具有多边形建模方法，建模及编辑灵活，以及不依赖网格细化表面。

在这方面，它与面片工具非常相似。

谈到NURBS的弱点，很难指出它有什么严重的问题。

当然，如果你只需要创建一个盒子，那当然用多边形，这样只有4个面，如果用NURBS就会产生多余的面，也就是说，它不适合制作看起来坚硬的表面。

面对繁多的制作命令，就会出现选择难的问题。

任何一种命令都可以做出完整的模型，不需要把太多时间放在这上面，重要的是必须有一种精通的方法来完成模型的制作，其他的适当掌握就足够了。

在模型制作上，掌握先进的建模技术是必要的，这样可以节省建模的时间，制作的时候也可以很好地把握它的结构。

以前在模型制作上对点、线、面的控制不是很好，目前的技术已经基本解决了这个问题，通过控制点、线、面，可以做出很漂亮的模型，而且面和点都很精练。

这样材质和贴图都会有很高的利用率，从而减少了运算时的负荷，也提高了速度。

建模最主要的一些技巧有推拉顶点、翻转边和建立面等几种。

重要的是建模的方法顺序，概括起来可以分为删、建、减、调四个步骤。

删就是将物体一分为二，删除一半，减少工作量；建就是建立和推拉顶点，建立形体；减就是将建模时产生的一些废面合并或删除，简化形体，减少模型面数；调就是调整形体的整体，使形体更完美。

如图1.17所示，可通过各个角度删除多余结构。

<<游戏模型设计>>

编辑推荐

《游戏模型设计(初级)》重点在于技巧的提高以及熟练度的提升。

通过《游戏模型设计(初级)》的学习，读者将能够具备基本的游戏模型设计知识，从而为以后进一步学习打下基础。

第九学院丛书作为RGDC游戏开发课程体系配套教材，由递归教育组织力量，集国内外游戏业内精英人才打造而成。

全套丛书共包括：游戏开发基础、游戏美术设计、游戏程序开发3个部分。

《游戏模型设计(初级)》：中国电影电视技术学会数字特效与三维动画专业委员会、中国系统仿真学会数字娱乐专业委员会、中国文化创意产业技术创新聪明推荐教材。

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>