

<<3DS MAX网络游戏角色>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX网络游戏角色>>

13位ISBN编号：9787309063424

10位ISBN编号：7309063422

出版时间：2008-12

出版时间：复旦大学出版社

作者：王立群 主编，张雷 撰稿

页数：177

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网络游戏角色>>

前言

电子娱乐产业在中国发展到今天，从早期的单机游戏到如今的网络游戏，可谓是经历了漫长而艰难的历程。

这个如今被称为第九艺术，并在产业规模上已经超越了电影行业的产业，在中国真正得到认可的时间却并不算长。

在相当长的一段时间里，电子娱乐在中国被认为是“不和谐”的产物。

但是，几十年来，这个产业在世界上所取得的成就是有目共睹的，电子娱乐以其专有的互动优势为人们带来无数不可思议的体验。

事实已经证明，这是一个值得被人们尊重并推崇的新兴娱乐方式，它能够给人们带来的欢乐是无可替代的。

可以预见，它是未来人类娱乐生活的重要组成部分。

而如今，正是中国发展电子娱乐产业最好的时机。

在冲破了重重阻力之后，中国的电子娱乐产业正开始受到越来越多方面的支持和认可，当年中国第一批接触这个行业的孩子们已经纷纷成长为支柱人才，政府也给予了各种各样的支持，各大产品线和运营商都逐步成熟并取得了一个又一个的成功神话，中国的网络游戏用户也已经达到5000万户以上。

我们应当感谢时代赋予我们这些热爱这个行业的人一个振兴中国电子娱乐产业的机会。

当中国的游戏先辈成功地开创出了一个有别于世界却适合于中国市场的电子娱乐方式——网络游戏的时候，当我们的游戏人终于可以准备像当年的电影人一样大展宏图的时候，我们却遗憾地发现，这个产业的结构还远远没有健全起来，其中一个重要的缺失环节，就是专业游戏制作理论的建立和专业人才的培养。

很多想加入这个行业的朋友，很多号称学习过游戏制作知识而已毕业的同学，实际上还根本未踏入这个行业的门槛。

电子娱乐行业的背后并不像它听起来这样娱乐，制作一款产品，是一个非常严谨、专业、分工明确、集创作与实践为一体的团体行为，在策划、美术、程序、引擎、运营、维护上都绝对不能存在缺失。在此基础上想要制作一款成功的产品，就更应具有非常专业的技术和丰富的经验。

<<3DS MAX网络游戏角色>>

内容概要

本书系统讲解了网络游戏开发过程中的3D低边角色建模过程，结合业界应用的实用理论，在制作过程中逐步讲述各种为什么，精确讲述读者渴望了解的游戏开发要领。

大量实例制作，讲述实际操作的每一个关键步骤，使读者完全了解制作节奏，迅速深入关键点。

强调游戏产品开发的配合环节和综合资源利用，使读者熟悉角色制作的来龙去脉。

教学循序渐进，按照最便捷的方式使人理解制作过程，最终涉及角色制作的全部方面。

强调制作人创作素质和能力的提高，在过程中详细贯穿创作理念。

强调举一反三的类型化制作，读者通过本书的学习，就可以完全掌握所有游戏人物制作的要领。

<<3DS MAX网络游戏角色>>

作者简介

王立群，副教授，北京理工大学机械设计理论博士（在读），北京师范大学影视艺术学院电影学硕士，北京理工大学人文学院新媒体研究中心主任，北京理工大学数字表演专业主任，重庆师范大学影视学院客座教授。

<<3DS MAX网络游戏角色>>

书籍目录

序言第一章 根据制作要求分析模型 1.1 模型面数直接影响结构精度 1.2 确认模型制作规范 1.3 低边模型结构精度分布 1.4 根据角色在游戏中的表现决定制作重点第二章 建立基本头部模型 2.1 基本骨骼与肌肉结构 2.2 一切从Box开始 2.3 建立角色基本头部模型第三章 角色头部模型与贴图 3.1 建立角色头部模型 3.2 贴图坐标的应用 3.3 头发的建模 3.4 材质球应用 3.5 绘制贴图第四章 角色装备模型制作 4.1 制作身体模型 4.2 制作手臂装备模型与物件 4.3 制作身体装备模型与物件 4.4 制作腿部装备模型第五章 绘制角色装备贴图 5.1 绘制身体装备贴图 5.2 绘制腿部装备贴图第六章 完成整体制作 6.1 制作武器模型 6.2 绘制武器贴图

<<3DS MAX网络游戏角色>>

章节摘录

第一章 根据制作要求分析模型 1.1 模型面数直接影响结构精度 1.1.1 了解低边模型 (Low Polygon Model) 角色模型是由两个重要方面决定的, 即3D模型和贴图。

3D模型决定结构部分, 贴图决定模型的表面样式。

而所谓低边模型, 就是指用少量多边形数目来制作的3D模型。

一般我们在为一款游戏制作模型时, 首先都会涉及模型在该游戏中的面数要求, 在需要实时演算3D环境的游戏中, 模型的面数一般都限制得比较低, 大部分细节的结构都是用贴图的绘制来表现的 (图1.1)。

这是因为游戏中的多边形数量是与计算机的运行效能有直接关系的, 多边形数目越多, 就越耗费机器效能。

所以在游戏机或显示卡的新产品介绍中, 总是可以看到关于实时运算多边形数量的指标。

现在所要讲述的, 就是在实时演算情况下的低边3D角色模型制作。

1.1.2 模型精度取决于运行环境随着计算机性能的不断增强, 其能够承载的运算能力也就越来越大, 所以, 我们看到游戏的画面越来越真实精致, 人物越来越细腻, 除了引擎和特效方面的进步, 也是因为应用在游戏里的多边形数量越来越多的关系, 加上法线贴图等技术的应用, 使场景和角色都更加圆润, 光影表现更加真实 (图1.2)。

早期我们在PS主机上看到的角色, 即使是《最终幻想7》, 人物也几乎都是块状的, 而后来在PS2主机上推出的《最终幻想10》, 已经可以清晰地表达人物的表情变化了, 这就是多边形数量允许下的根本变化。

而到了X360时代, 除了大量的多边形运算外, 更可以负载多层材质。

所以, 在不同时代, 对模型多边形的使用要求也是不同的。

即使在同一时代, 不同级别的主机的画面处理机能也有很大差别, 比如一般配置的个人电脑和主流游戏机的图像处理能力就有巨大差别, 所以应用在这两种环境下的低边模型的规格自然也是不同的。

另外, 由于考虑到远近透视关系, 也有的游戏用同一个角色使用不同的多边形数量来制作多个模型的情况。

这种判断来源于同样大小的屏幕上, 近处的角色比例大, 细节表现清晰, 所以要求制作精度要高, 而远处的角色比例小, 基本看不到细节, 所以可以用更节省的多边形来制作模型。

为此, 我们经常要为同一个游戏角色制作多个不同面数规格的模型, 以适应在游戏中的应用。

<<3DS MAX网络游戏角色>>

编辑推荐

《3DS MAX网络游戏角色:专业制作详解》作者参与了8年的游戏开发，并成功制作了多款上市游戏。

《3DS MAX网络游戏角色:专业制作详解》完全从实践经验出发，不同于以往的角色建模类书籍，它不是单一地讲解如何用软件制作模型，而是从项目规格、行业需求的角度，讲解了低边模型制作的概念和各种必备的理论知识，演示了各种专业做法，提示了各种注意事项，并采用项目实例，结合策划设定，着重强调了如何制作出具有灵魂的角色和制作中的各种技巧。

简单地说，这是一本可以指导大家如何找到本行业工作的书。

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>