

造就非凡 成就梦想

Autodesk ATC 强力推荐教材

火星时代
www.hxsd.cn

3DSMAX
图形图像
艺术
IMAGE
ART

3ds Max 网络游戏模型贴图

火星时代 主编

火星课堂

从零开始到游戏成品
尽在您的掌握之中

- 网游基础
- 武器建模
- 网游写实场景
- 网游男性写实角色
- 网络女性卡通角色



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



3ds Max 网络游戏模型贴图火星课堂

• 火星时代 主编

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

3ds Max网络游戏模型贴图火星课堂 / 火星时代主编

· 一 北京 : 人民邮电出版社, 2014. 2

ISBN 978-7-115-33870-9

I. ①3… II. ①火… III. ①三维动画软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第286788号

内 容 提 要

本书是“火星课堂”系列教材中的一本。

全书共分5章。分别从模型制作、拆分UV和贴图绘制等方面来详细讲解关于网络游戏模型贴图的基础知识、道具武器的制作、场景的制作、网游男性写实角色及网游女性卡通角色的制作流程和方法。

随书附带2张DVD9多媒体教学光盘, 包含了书中大量案例的高清视频教程和素材文件, 以帮助读者进一步理解本书的相关知识点, 完成相应的练习制作。

本书适用于广大CG爱好者、游戏设计与开发人员, 以及想要进入或正在从事游戏开发的读者朋友, 也可以作为各大院校相关专业、社会相关培训机构的教材或参考用书。



-
- ◆ 主 编 火星时代
责任编辑 郭发明
执行编辑 何建国
责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 12.5
字数: 582 千字
印数: 1-3 500 册
- 2014年2月第1版
2014年2月北京第1次印刷

定价: 88.00 元 (附 2DVD)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号



火星图书 造就非凡 成就梦想

3ds Max 网络游戏 模型贴图火星课堂

HXSD201312-161

丛书编委会

- 总编 (Editor-in-Chief)** 王琦 (Wang Qi)
- 执行主编 (Executive Editor)** 李才应 (Li Caiying)
- 项目负责 (Project Manager)** 王丹丹 (Wang Dandan)
- 技术编辑 (Technical Editor)** 梅晓云 (Mei Xiaoyun)
- 文稿编辑 (Editor)** 王丹丹 (Wang Dandan)
陈静 (Chen Jing)
- 版面构成 (Layout)** 王丹丹 (Wang Dandan)
- 美术编辑 (Art Designer)** 张伟 (Zhang Wei)
- 多媒体编辑 (Multimedia Editor)** 贾培莹 (Jia Peiying)
- 网络推广 (Internet Marketing)** 网站部 (Website Department)

本书作者



郭琪



张波



葛莹莹



张涛

版权声明

本书版权归北京火星时代科技有限公司所有，未经书面授权同意，不得以任何形式转载、复制、引用于任何平面或网络媒体

商标声明

书中引用之商标与产品名称均属于其原合法注册公司所有，纯属介绍之用绝无任何侵害之意

版权所有 侵权必究

投稿热线 Tel: 010-59833333-8851

技术支持 Tel: 010-59833333-8852 网址 <http://book.hxsd.com>

淘宝旗舰店 <http://hxmdt.taobao.com/>

内容



安排

本
书
导
读



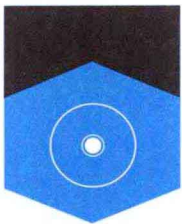
本书共 5 章，秉承火星时代图书结构严谨、讲解细腻的风格，贯彻“授人以鱼，不如授之以渔”的理念，对 3ds Max 在网络游戏模型贴图方面进行了详细的讲解，以“技术要点 + 实例”为主线，既向读者介绍了理论，又通过实例的讲解，使读者掌握实际的操作技术。

本书视频教学由火星时代游戏模型老师郭琪、张波录制，正文由葛莹莹、张涛编写。

• 3ds Max 网络游戏模型贴图火星课堂

第 1 章	游戏设计基础
第 2 章	制作网络游戏中的武器
第 3 章	写实风格的网络游戏场景
第 4 章	网络游戏男性写实角色
第 5 章	网络游戏女性卡通角色

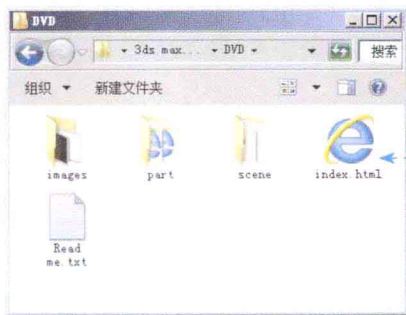




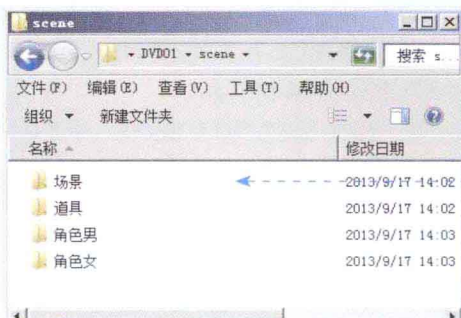
光盘使用说明

▶ 光盘内容说明

本书涉及的教学内容和素材文件被分别安排在2张DVD9光盘中（其中场景文件在DVD9-01中），光盘的内容结构如下图所示。



多媒体
教学启动
程序



各章源文件、
素材

▶ 光盘使用建议

在配套光盘的“DVD9\Part\Video”文件夹中存放了相应案例实现过程的教学视频文件。可将该路径下的视频文件复制到硬盘中播放，可以减轻对光驱的磨损。

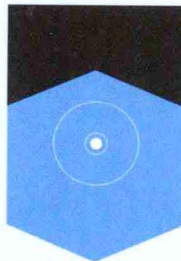
▶ 光盘使用步骤

① 本书的教学视频以网页的形式提供给读者，为方便大家学习与查询，直接双击光盘根目录下的Index.html文件，即可打开下图所示的界面，浏览教学视频。

④ 打开的视频如下图所示。



*** 建议使用IE9.0以上版本的浏览器打开教学视频的网页 ***



本书视频教学

- 总时长：45 小时 13 分钟



➔ 第 2 章 制作网络游戏中的武器

(16 小时 40 分钟)

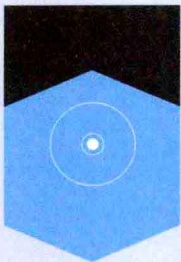
武器 1

- 01 网游模型的制作流程和基本模型搭建
- 02 初始模型搭建 01
- 03 初始模型搭建 02
- 04 初始模型搭建 03
- 05 UV 展开
- 06 UV 的摆放和输出
- 07 贴图绘制的前期准备
- 08 贴图绘制 01
- 09 贴图绘制 02
- 10 贴图绘制 03
- 11 贴图绘制 04
- 12 贴图绘制 05
- 13 贴图绘制 06
- 14 贴图绘制 07
- 15 贴图绘制 08
- 16 贴图绘制 09
- 17 贴图绘制 10
- 18 贴图绘制 11
- 19 贴图绘制 12
- 20 贴图绘制 13
- 21 最终整理 01

22 最终整理 02

武器 2

- 01 模型搭建 01
- 02 模型搭建 02
- 03 模型搭建 03
- 04 展 UV
- 05 摆放 UV
- 06 贴图绘制 _ 绘制基本颜色
- 07 贴图绘制 _ 绘制基本关系
- 08 贴图绘制 _ 绘制细节 01
- 09 贴图绘制 _ 绘制细节 02
- 10 贴图绘制 _ 绘制细节 03
- 11 贴图绘制 _ 绘制细节 04
- 12 贴图绘制 _ 绘制细节 05
- 13 贴图绘制 _ 绘制细节 06
- 14 贴图绘制 _ 绘制细节 07
- 15 贴图绘制 _ 绘制细节 08
- 16 贴图绘制 _ 绘制细节 09
- 17 贴图绘制 _ 绘制细节 10
- 18 贴图绘制 _ 绘制细节 11
- 19 贴图绘制 _ 绘制细节 12
- 20 贴图绘制 _ 绘制细节 13
- 21 贴图绘制 _ 最后调整



视频导读

➔ 第3章 写实风格的网络游戏场景

(12小时10分钟)

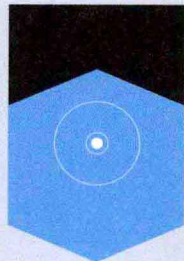
- 01 序言
- 02 单位设置以及前期的准备工作
- 03 初模搭建 01
- 04 初模搭建 02
- 05 初模搭建 03
- 06 初模搭建 04
- 07 初模搭建 05
- 08 UV 展开 01
- 09 UV 展开 02
- 10 UV 展开 03
- 11 UV 摆放
- 12 拼接模型
- 13 贴图绘制 01
- 14 贴图绘制 02
- 15 贴图绘制 03
- 16 贴图绘制 04
- 17 贴图绘制 05
- 18 贴图绘制 06
- 19 贴图绘制 07
- 20 贴图绘制 08
- 21 贴图绘制 09
- 22 贴图绘制 10
- 23 贴图绘制 11
- 24 贴图绘制 12

- 25 贴图绘制 13
- 26 贴图绘制 14
- 27 贴图绘制 15
- 28 贴图绘制 16
- 29 贴图绘制 17
- 30 整体调整 01
- 31 整体调整 02
- 32 效果展示

➔ 第4章 网络游戏男性写实角色

(14小时05分钟)

- 01 人体建模_头部
- 02 人体建模_躯干
- 03 人体建模_手臂
- 04 人体建模_腿
- 05 人体建模_细节调整
- 06 装备建模_基本模型的创建
- 07 装备建模_精细建模 01
- 08 装备建模_精细建模 02
- 09 装备建模_精细建模 03
- 10 装备建模_整体调整
- 11 整体模型_UV 拆分 01
- 12 整体模型_UV 拆分 02
- 13 贴图绘制_底色填充
- 14 贴图绘制_体积绘制 01
- 15 贴图绘制_体积绘制 02
- 16 贴图绘制_体积绘制 03
- 17 贴图绘制_体积绘制 04
- 18 贴图绘制_体积绘制 05
- 19 贴图制作_细节绘制 01
- 20 贴图制作_细节绘制 02
- 21 贴图制作_细节绘制 03



- 22 贴图制作_细节绘制 04
- 23 贴图制作_细节绘制 05
- 24 贴图制作_整体调整 01
- 25 贴图制作_整体调整 02
- 26 贴图制作_整体调整 03

➔ 第5章 网络游戏女性卡通角色

(6小时03分钟)

- 01 低模搭建 01
- 02 低模搭建 02
- 03 低模搭建 03
- 04 低模搭建 04
- 05 低模搭建 05
- 06 低模搭建 06
- 07 低模搭建 07
- 08 低模搭建 08
- 09 低模搭建 09
- 10 低模搭建 10
- 11 整体调整 01
- 12 整体调整 02
- 13 整体调整 03
- 14 UV 拆分 01
- 15 UV 拆分 02
- 16 贴图制作_底色填充 01
- 17 贴图制作_底色填充 02
- 18 贴图制作_底色填充 03
- 19 贴图制作_底色填充 04
- 20 贴图制作_底色填充 05
- 21 贴图制作_底色填充 06

- 22 贴图制作_底色填充 07
- 23 贴图制作_底色填充 08
- 24 贴图制作_底色填充 09
- 25 贴图绘制_细节绘制 01
- 26 贴图绘制_细节绘制 02
- 27 贴图绘制_细节绘制 03
- 28 贴图绘制_细节绘制 04
- 29 贴图绘制_细节绘制 05
- 30 贴图绘制_细节绘制 06
- 31 贴图绘制_细节绘制 07
- 32 贴图绘制_细节绘制 08
- 33 贴图绘制_细节绘制 09
- 34 贴图绘制_细节绘制 10
- 35 贴图绘制_细节绘制 11
- 36 贴图绘制_细节绘制 12
- 37 贴图绘制_细节绘制 13
- 38 贴图绘制_细节绘制 14
- 39 贴图绘制_细节绘制 15
- 40 贴图绘制_细节绘制 16
- 41 贴图绘制_细节绘制 17
- 42 贴图绘制_细节绘制 18
- 43 贴图绘制_细节绘制 19
- 44 贴图绘制_细节绘制 20
- 45 贴图绘制_细节绘制 21
- 46 贴图绘制_细节绘制 22
- 47 贴图绘制_细节绘制 23
- 48 贴图绘制_细节绘制 24
- 49 贴图绘制_细节绘制 25
- 50 贴图绘制_细节绘制 26







CONTENTS

3ds Max 网络游戏模型制作案例教程

目录



第1章 游戏设计基础	1
1.1 网络游戏的发展	2
1.2 游戏美术风格	5
1.2.1 统筹全局——敲定核心风格	6
1.2.2 风格细化——您需要了解的方方面面	6
1.3 游戏世界观	7
1.4 了解游戏引擎的必要性	8
1.5 把握整个游戏的节奏	8
1.6 互动性	9



第2章 制作网络游戏中的武器	10
2.1 原画分析	11
2.2 搭建模型	11
2.2.1 创建斧柄	11
2.2.2 创建斧刃	15
2.3 UV的展平	27
2.3.1 拆分前的准备	27
2.3.2 拆分模型UV	28
2.3.3 UV的摆放与输出	34
2.4 贴图的绘制	35
2.4.1 贴图绘制前的准备	35
2.4.2 利用BodyPaint 3D绘制贴图	37
2.5 模型与贴图的最后整理	43
2.6 拓展训练	44



第 3 章 写实风格的网络游戏场景	51
3.1 单位设置与准备工作	53
3.1.1 设置系统单位	53
3.1.2 模型尺寸的推测	53
3.2 搭建初模	54
3.3 拆分UV	69
3.4 制作AO贴图	80
3.5 绘制贴图	84
3.5.1 绘制平台贴图	84
3.5.2 绘制立柱贴图	91
3.5.3 绘制一层主墙贴图	94
3.5.4 绘制门庭贴图	95
3.5.5 绘制二楼贴图	101
3.5.6 绘制二楼楼塔贴图	102
3.6 主体细节表现	110
第 4 章 网络游戏男性写实角色	113
4.1 模型制作	114
4.1.1 制作前的准备	114
4.1.2 头部制作	114
4.1.3 躯干部分的制作	119
4.1.4 装备模型的制作	125
4.2 拆分角色UV	139
4.3 绘制贴图	144
4.3.1 填充底色	144
4.3.2 绘制体积	147
4.3.3 细节绘制	157
4.3.4 整体调整	162
4.3.5 制作透明贴图	164



第 5 章 网络游戏女性卡通角色	167
5.1 搭建低模	168
5.2 拆分UV	175
5.3 绘制贴图	176
5.3.1 底色填充	176
5.3.2 细节绘制	180

