



### 相关主题

RECOMMEND ARTICLE

- ▶ 斯巴达勇士 制作揭秘
- ▶ 德国 Werner Hornung CG作品欣赏
- ▶ 巴西Krisnamurti CG欣赏
- ▶ 芭芭拉——“Barbra” 人物手绘揭秘
- ▶ Winterdreamer CG欣赏
- ▶ 波兰 OmeN2501 CG欣赏
- ▶ Jang seong-hwan CG欣赏
- ▶ Vyrhell e CG欣赏

[MORE](#)

### 推荐文章

RECOMMEND ARTICLE

- ▶ 游戏音乐制作案例之《战火 红色警戒》音效制作揭秘
- ▶ 英雄连Online 原画
- ▶ 游戏音乐制作案例之《乱武天下》
- ▶ 游戏音乐制作案例之《诛仙》
- ▶ 《鹿鼎记》最新原画
- ▶ MI DP2.1规范的新特性
- ▶ 3D游戏编程入门经典(6)
- ▶ Introduction to 3d game engine design using directx-9 and c#(10)

[MORE](#)

### 热门文章

HOT ARTICLE

- ▶ [电子书下载]游戏设计 —— 原理与实践
- ▶ [电子书下载]网络游戏开发
- ▶ 游戏设计全过程
- ▶ [电子书下载]游戏设计技术
- ▶ [电子书下载]游戏设计理论
- ▶ CS游戏人物模型制作教程
- ▶ CG人物插画基本流程
- ▶ [转贴]MAX高级人头教程

[MORE](#)

您的位置: CG角色制作

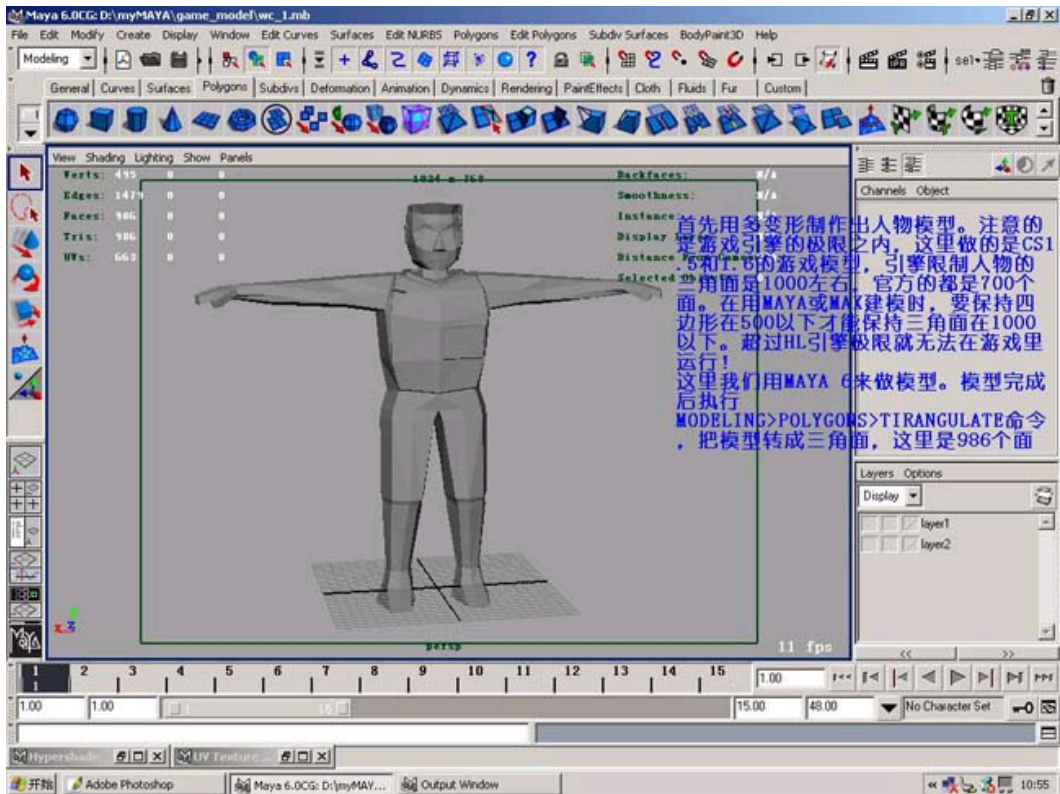


文章标题	CS游戏人物模型制作教程		
来源:	[ OGDEV ]	浏览:	[10640]

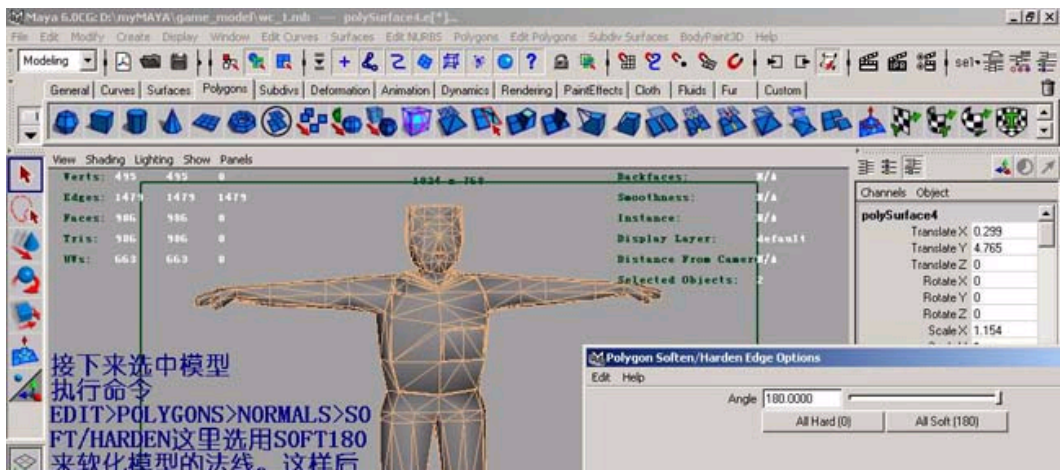
作者: 亡灵巫师

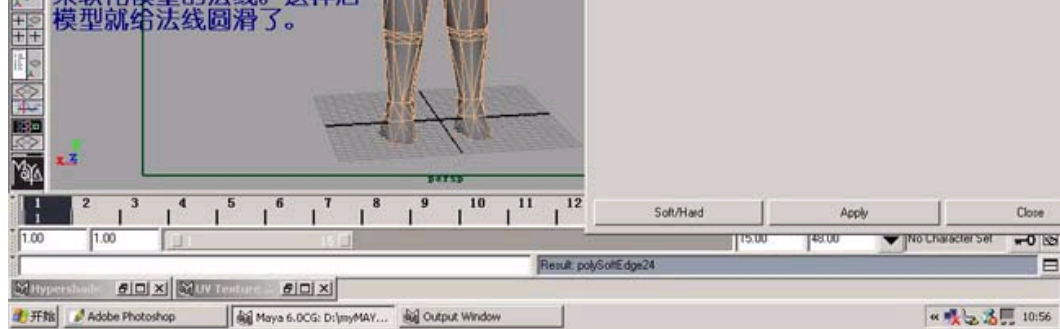
1、首先用多边形制作出人物模型。注意的是游戏引擎的极限,这里做的是CS1.5和1.6的游戏模型,引擎限制人物的三角形面是1000左右,官方的都是700个面。在用maya或max建模时,要保持四边形在500以下才能保持三角形面在1000以下,超过HL引擎极限就无法在游戏里运行。

这里我们用maya 6来制作模型,模型完成后执行modeling->polygons->triangulate命令,把模型转成三角形,这里是986个面。

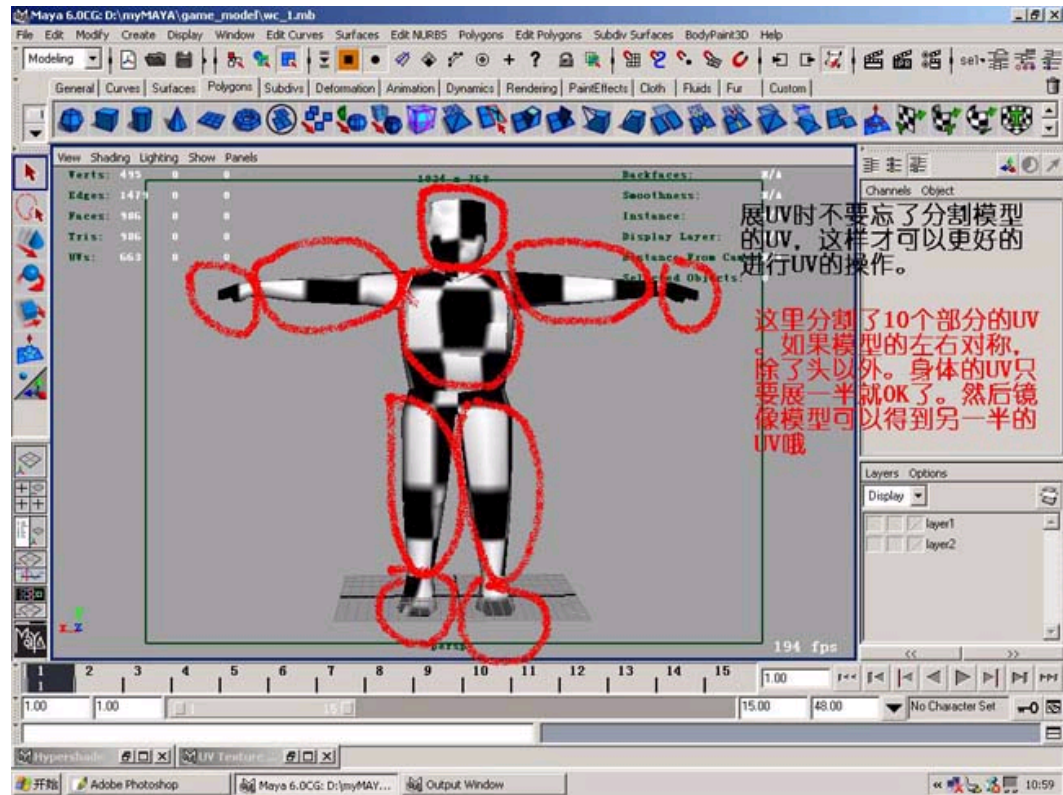


2、接下来选中模型,执行命令edit>polygons>normals>soft/harden这里选用soft180来软化模型的法线。这样后模型就给法线圆滑了。

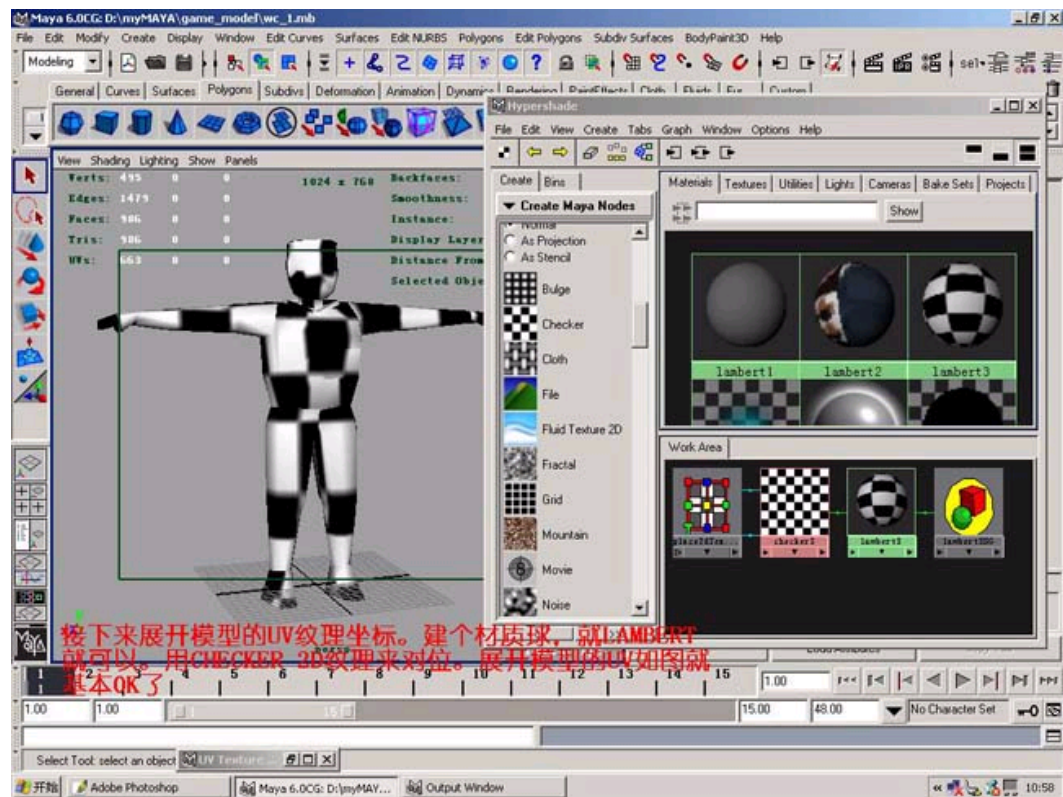




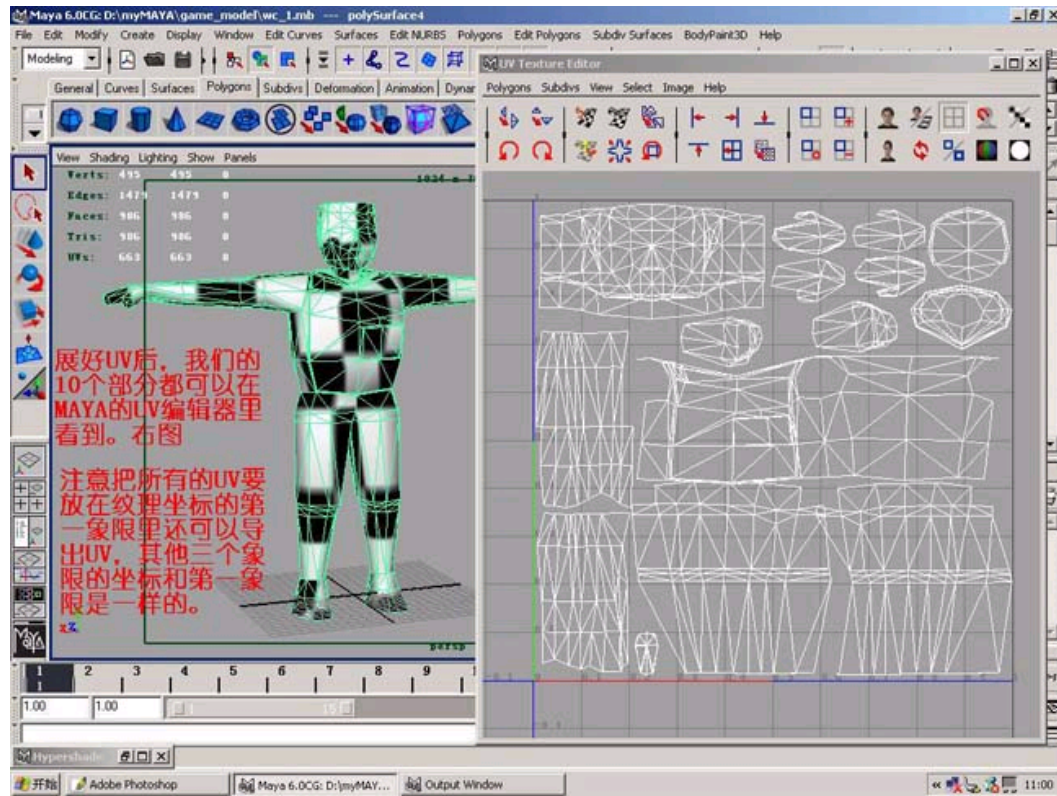
3、展开UV时不要忘记分割模型的UV，这样才能更好的进行UV操作。这里分割了10个部分的UV。如果模型的左右对称，除了头以外。身体的UV只要展开一半就行了。然后镜像模型可以得到另一半的UV。



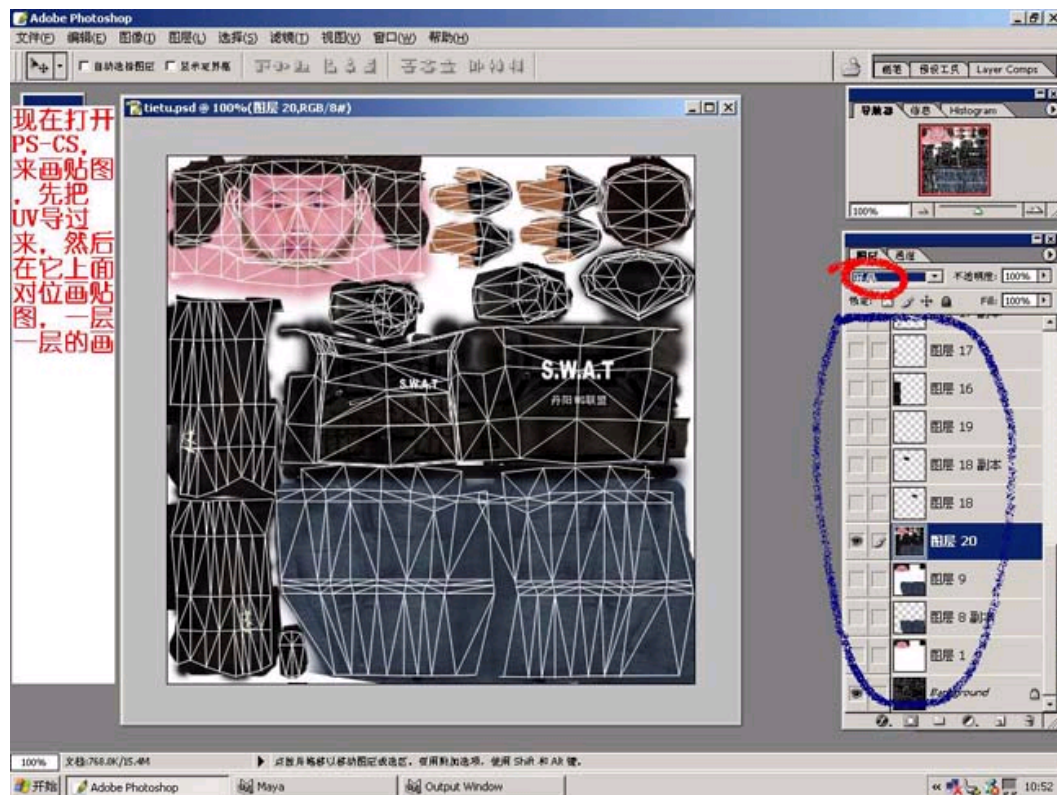
4、接下来展开模型的UV纹理坐标。建立一个材质球，就lambert就可以了。用checker 2d纹理来对位。展开模型的UV如图就行了。



5、展开UV后，我们的10个部分都可以在maya的UV编辑器里查看。注意把所有的UV要放在纹理坐标的第一象限里还可以导出UV，其他三个象限坐标和第一个象限是一样的。



6、现在打开ps-cs来画贴图，先把UV导过来，然后在它上面对位画贴图，一层一层的画。

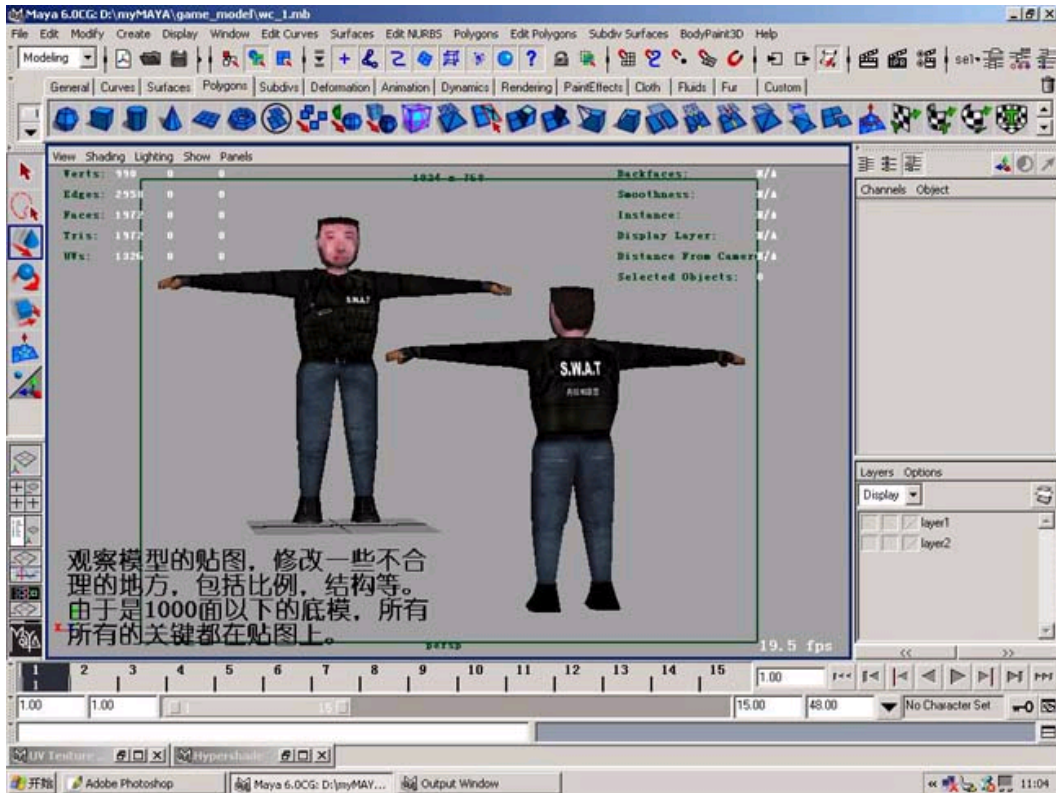


7、贴图后，不显示那些不需要的图层，另存文件为XX. BMP文件，大小是512\*512，深度为8位，一定不要错，不要以后HL引擎是不识贴图文件的。记得保存原PSD文件，方便以后个性修改。



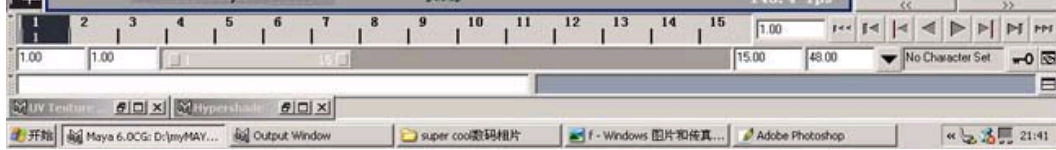


8、观察模型的贴图，修改一些不合理的地方，包括比例、结构等。由于是1000面以下的底模，所有的关键都在贴图上。

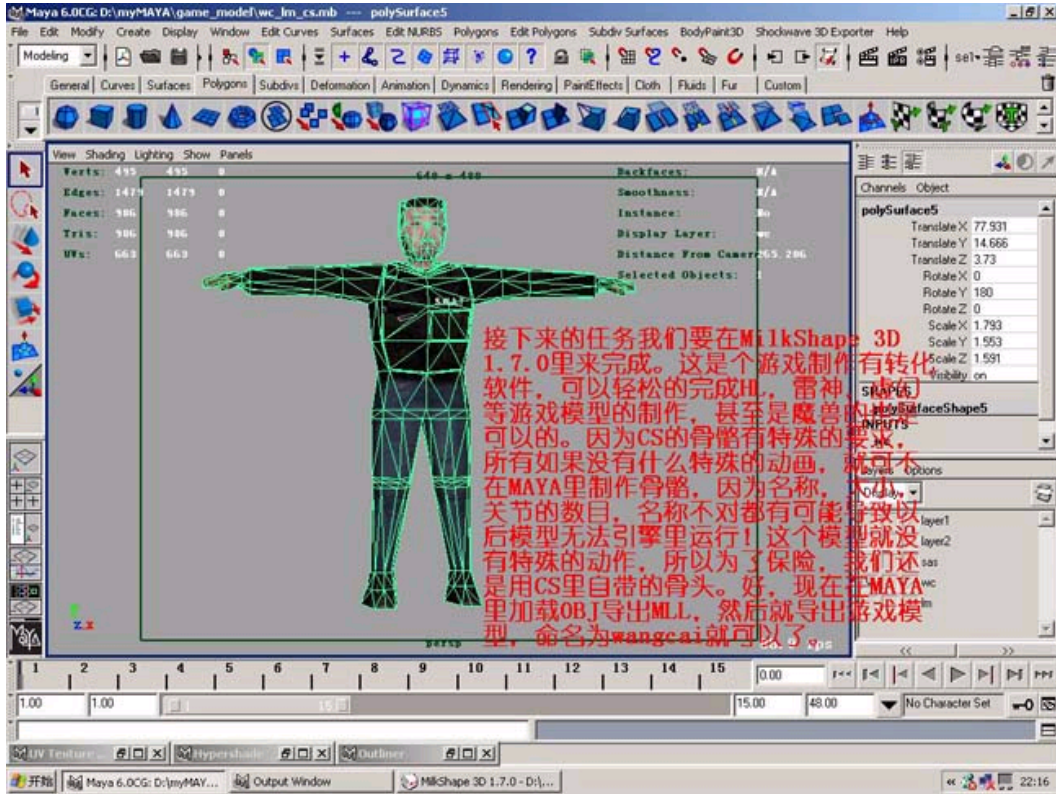


9、修改好后，我们不一定要在maya里渲染，因为现在做的是游戏模型，是要在游戏引擎里及时渲染的。下面我们将进入模型的骨骼、蒙皮、权重的工作。CS模型的骨骼是有它一定的要求的。

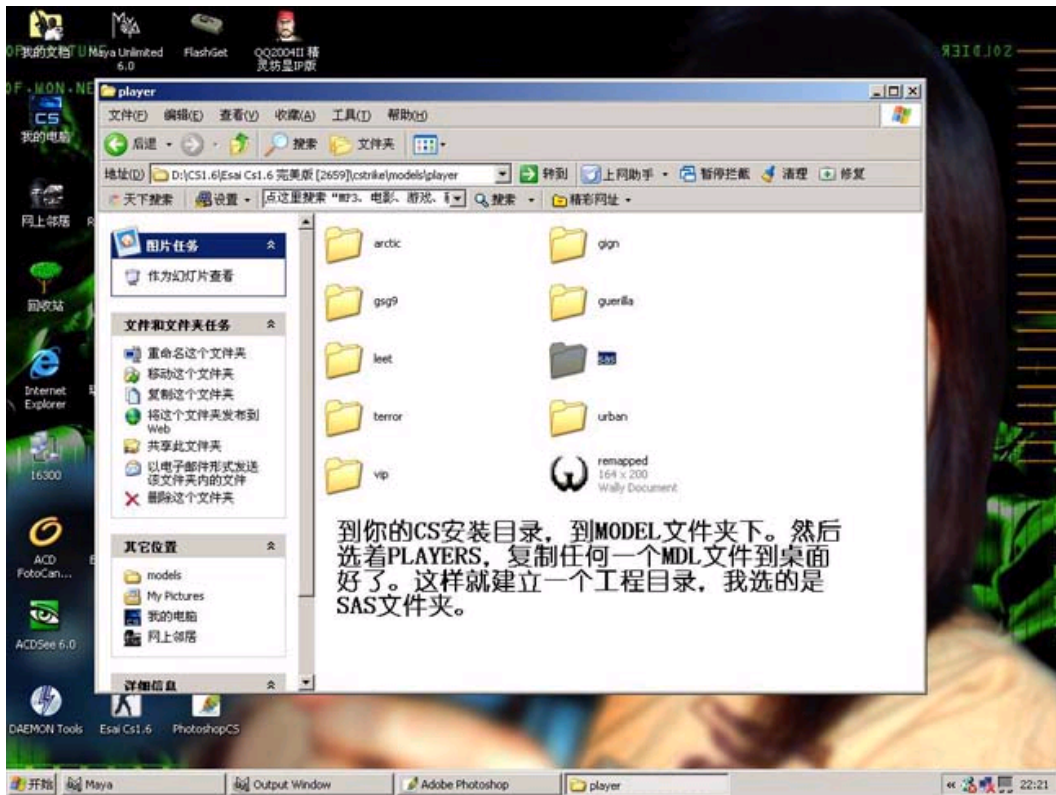




10、接下来的任务我们要在mi kshape 3d 1.7.0里完成。这是一个游戏制作有转化的软件，可以轻松完成HL，雷神，虚幻等游戏模型的制作，甚至是魔兽的制作。因为CS的骨骼有特殊的要求，所有的如果没有有什么特殊的动画，就可不在maya里制作骨骼，因为名称、大小、关节的数目，名称不对都有可能以后模型无法引擎里运行。这个模型就没有特殊的动作，所以为了保险起见，我们还是用CS里自带的骨头。现在在maya里加载OBJ并导出MLL，然后就可以导出游戏模型，命名为wangcai就可以了。

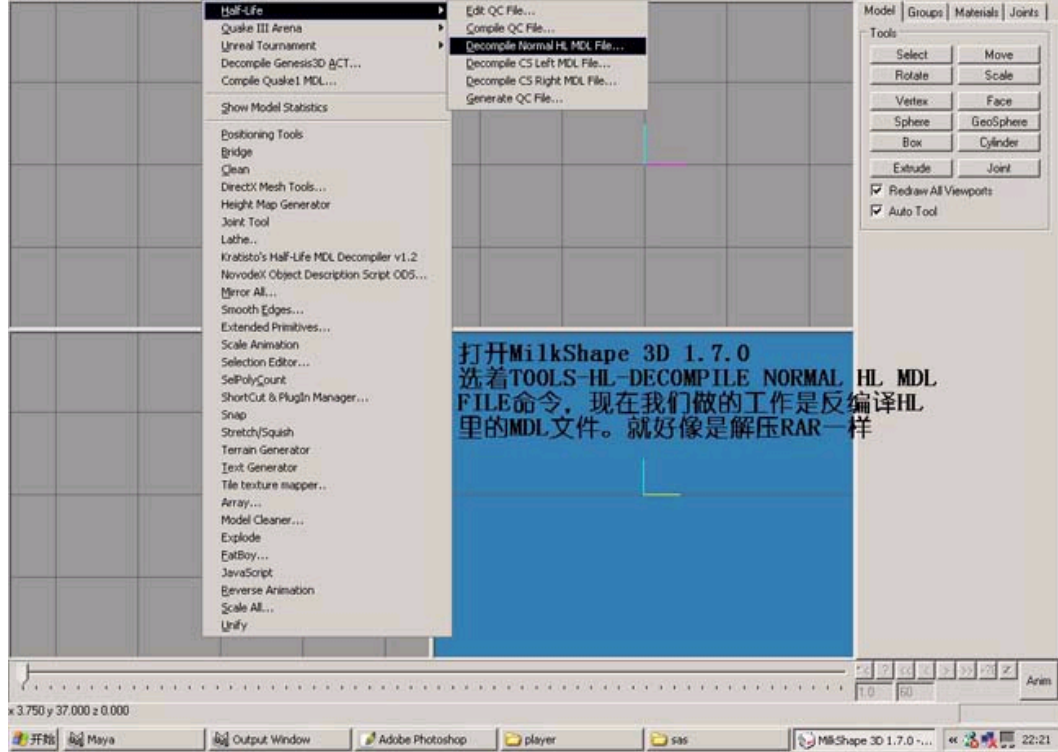


11、现在到你的CS安装目录中的model文件平下，然后选择players，复制任何一个mdl文件到桌面，这样就建立一个工程目录了。

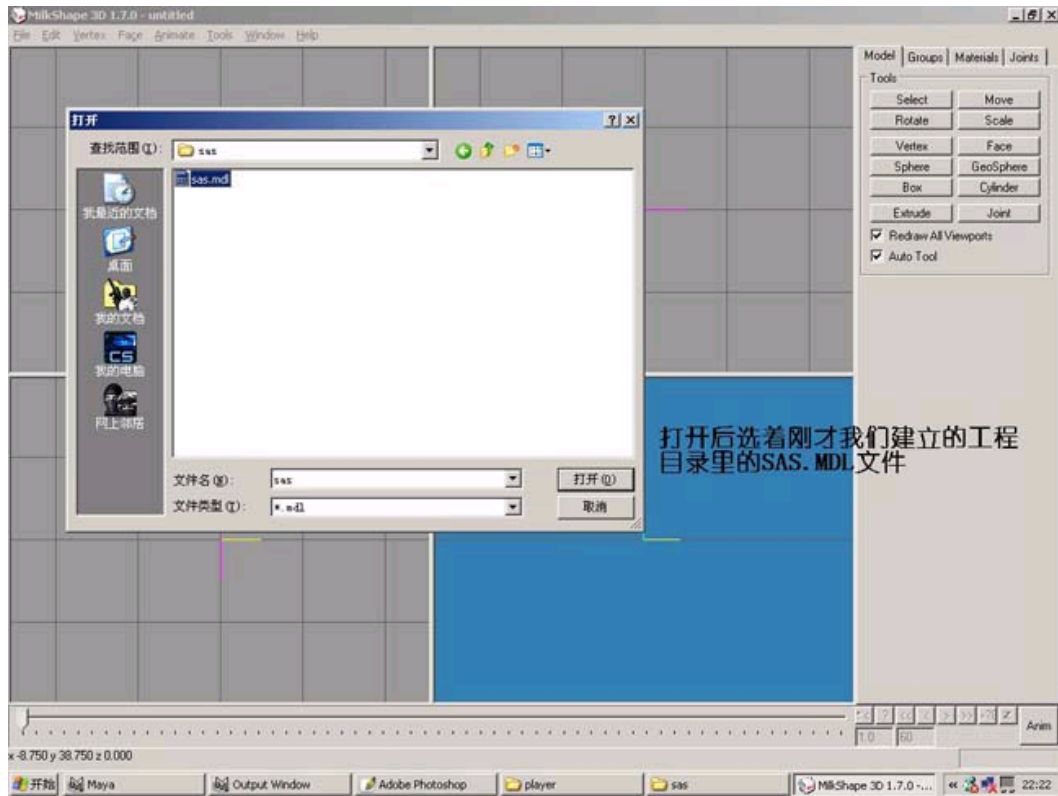


12、打开mi kshape 3d 1.7.0选择tools-s-hl -decomp normal hl mdl file命令，现在我们做的工作是反编译hl里的mdl文件，就好像是解压rar一样。

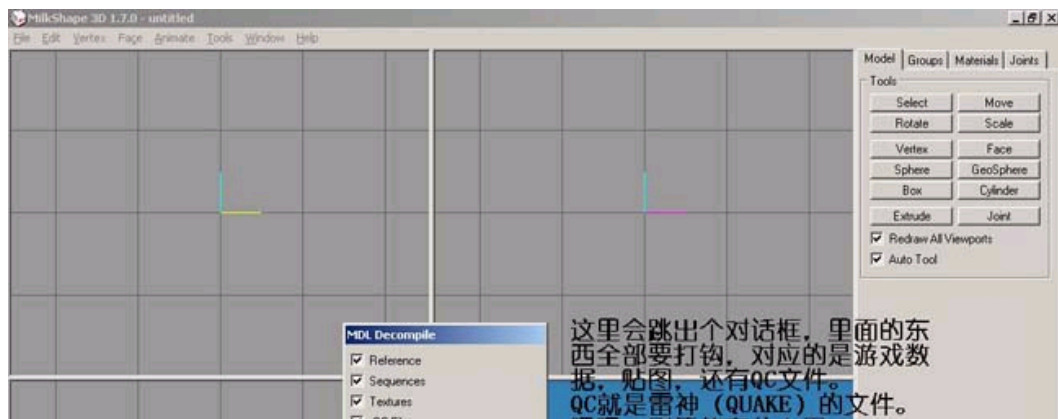


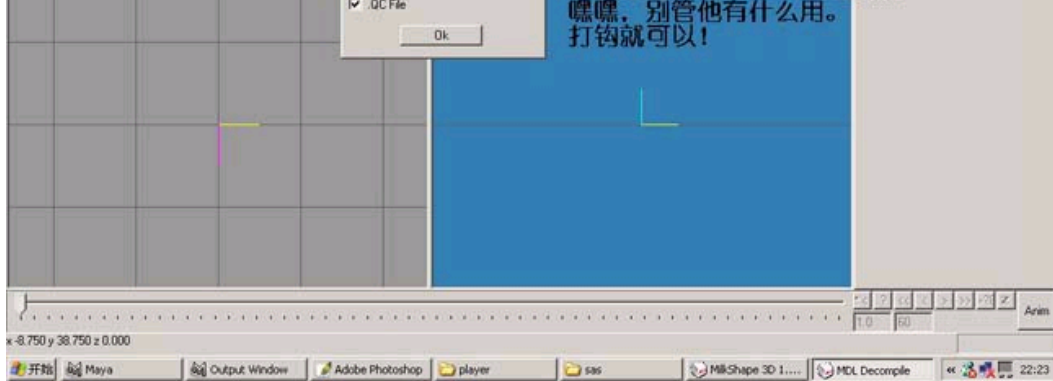


13、打开后选中刚才我们建立的工程目录里的sas.mdl文件。

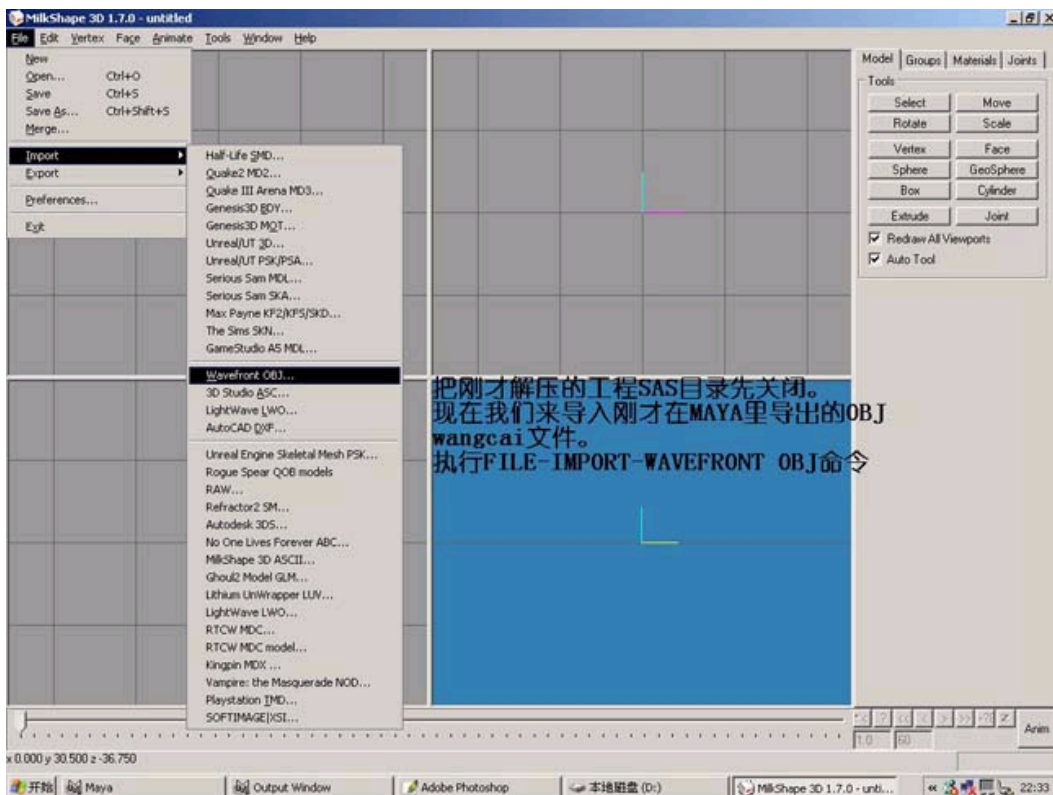


14、这里会跳出一个对话框，里面的东西全部要打勾，对应的是游戏数据，贴图，还有QC文件。QC就是雷神（quake）的文件。

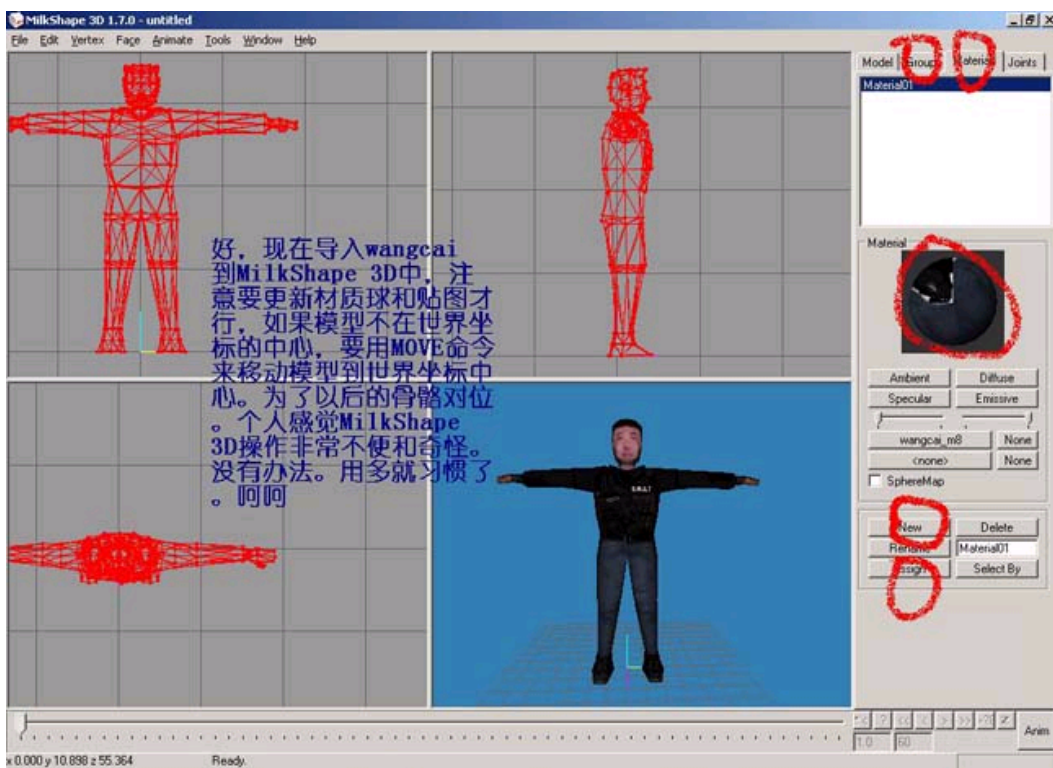




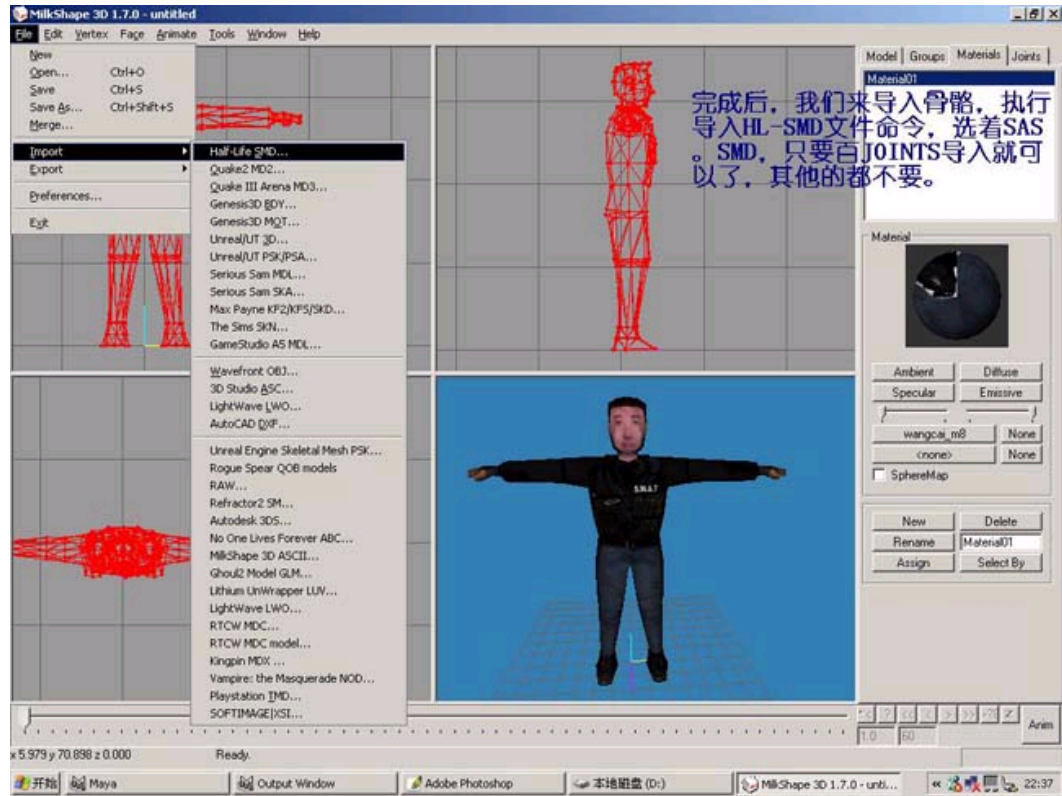
15、把刚才解压的工程文件sas目录先关闭，现在我们来导入刚才在maya里导出的OBJ wangcai 文件，执行file-import-wavefront obj 命令。



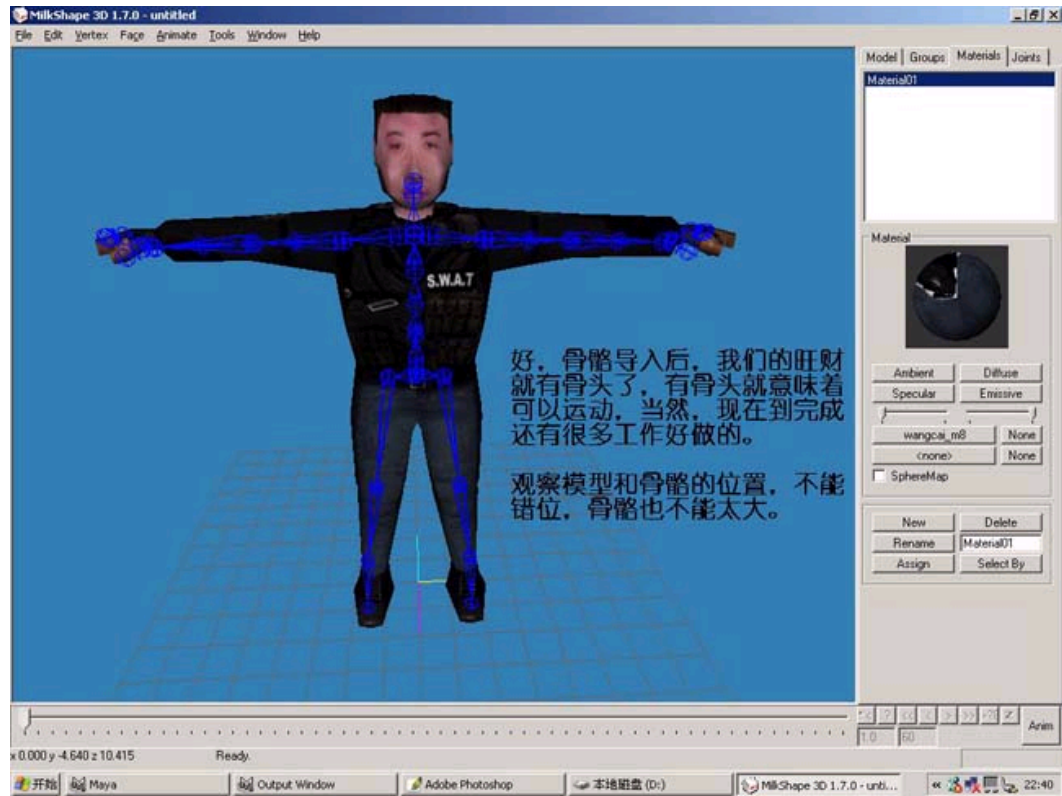
16、现在导入wangcai 到mi l kshape 3d中，注意要更新材质球和贴图才行，如果模型不在世界坐标的中心，要用move命令来移动模型到世界坐标中心。为了以后的骨骼对位，个人感觉mi l kshape 3d操作非常不便。



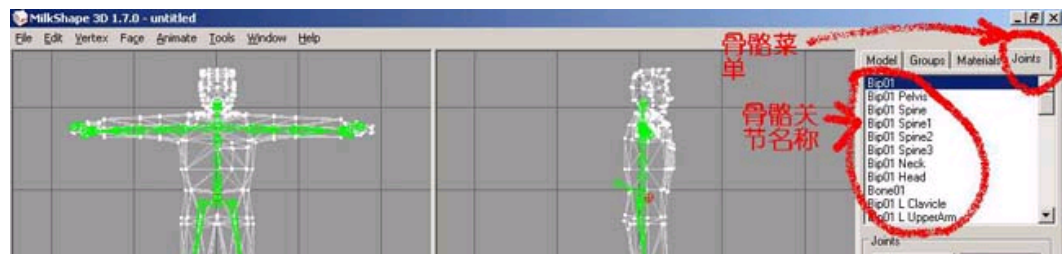
17、完成后，我们来导入骨骼，执行导入HL-SMD文件命令，选中SAS.SMD，只要JOINTS导入就可以了。



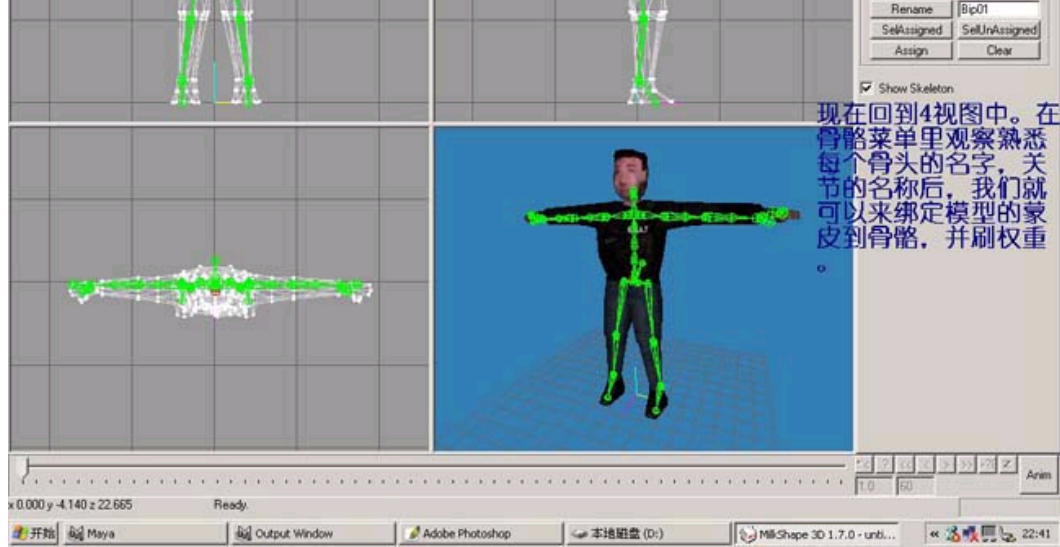
18、骨骼导入后，骨头就有了，有了骨头就可以运动，当然，现在到完成还有很多工作要做。观察模型和骨骼的位置，不能错位，骨骼也不能太大。



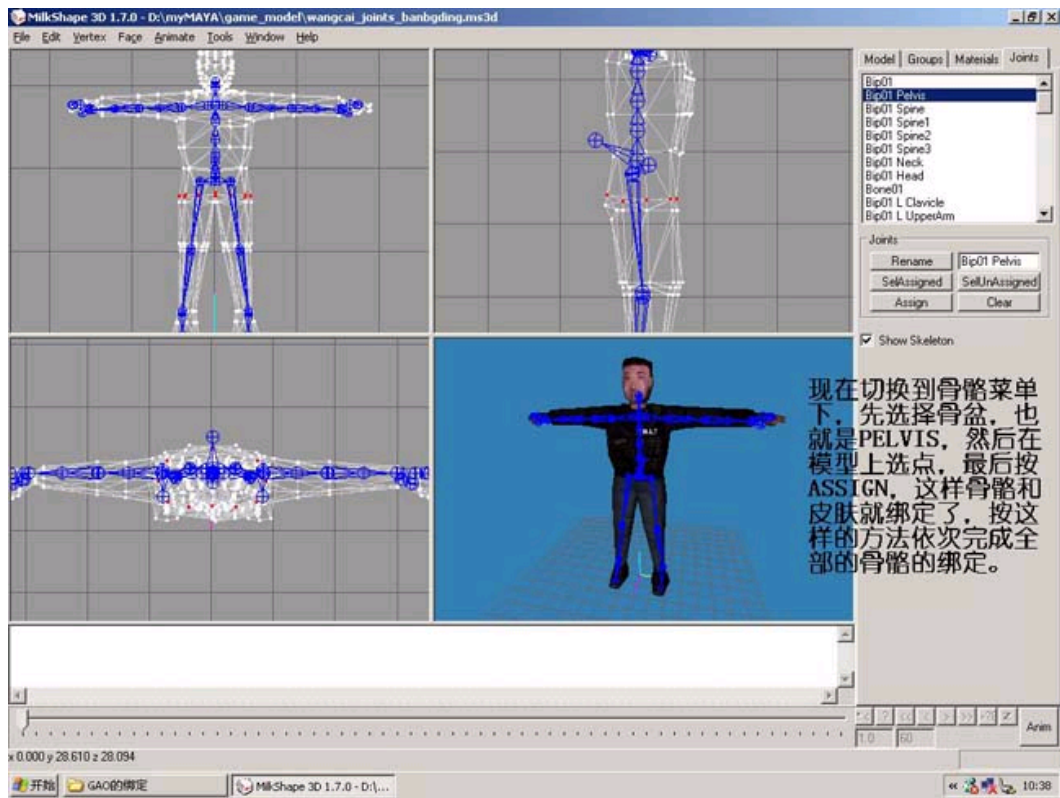
19、现在回到4视图中，在骨骼菜单里观察熟悉每个骨头的名字，关节的名称后，我们就可以来绑定模型的蒙皮到骨骼了，并刷权重。



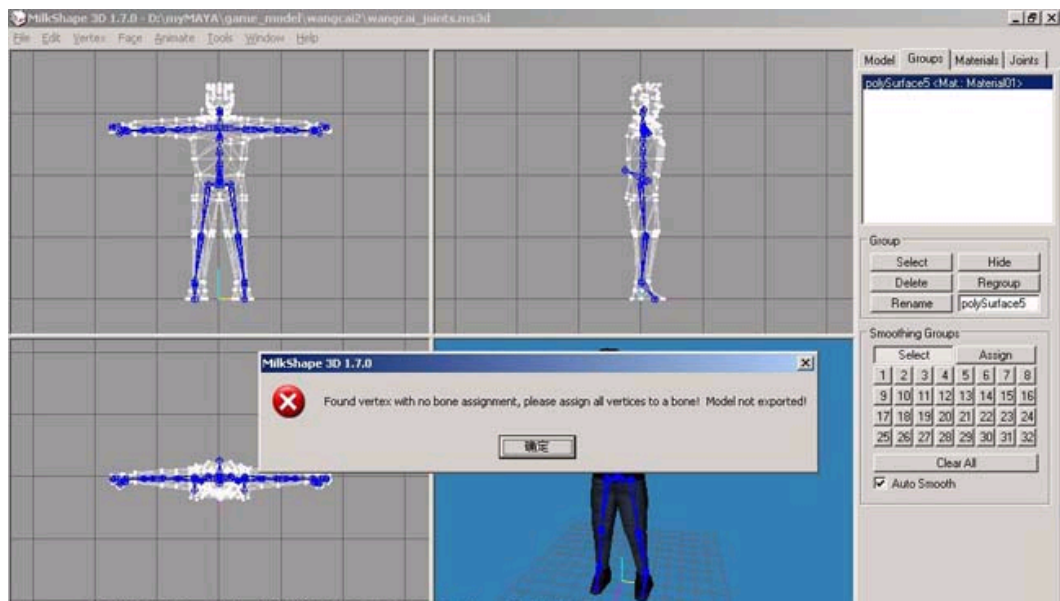


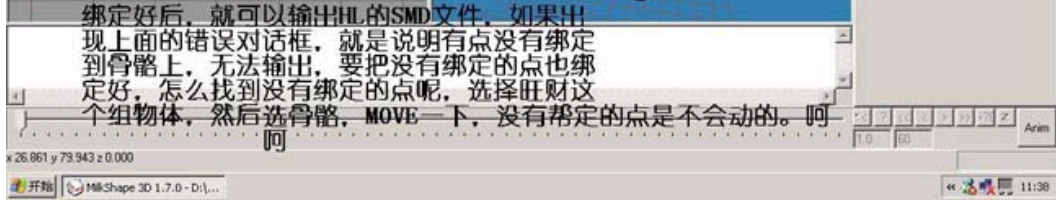


20、现在切换到骨骼菜单下，选择骨盆，也就是pel vis，然后在模型上选择点，最后按ASSIGN，这样骨骼和皮肤就绑定好了。按照这样的方法依次完成全部的骨骼绑定。

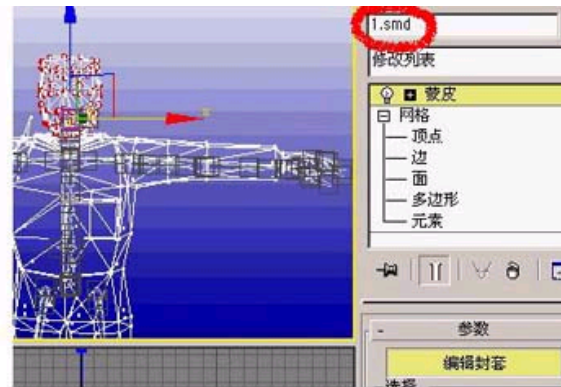


21、绑定好后，就可以输出HL的SMD文件，如果出现上面的错误对话框，就是说明有点没有绑定到骨骼上，无法输出，要把没有绑定的点也绑定好，怎么找到没有绑定的点呢，选择模型这个组件体，然后选骨骼，移动一下。





22、接下来我们在3ds max里绑定蒙皮，因为max有强大的HL MDL制作插件，可以轻松的导入导出SMD文件，而不需要MS 3D。在max里绑定要比在ms 3d里容易很多，ms 3d的操作真的很不方便。而maya只有maya 4.0的HL插件，对现在的5、6、6.5都没有支持。



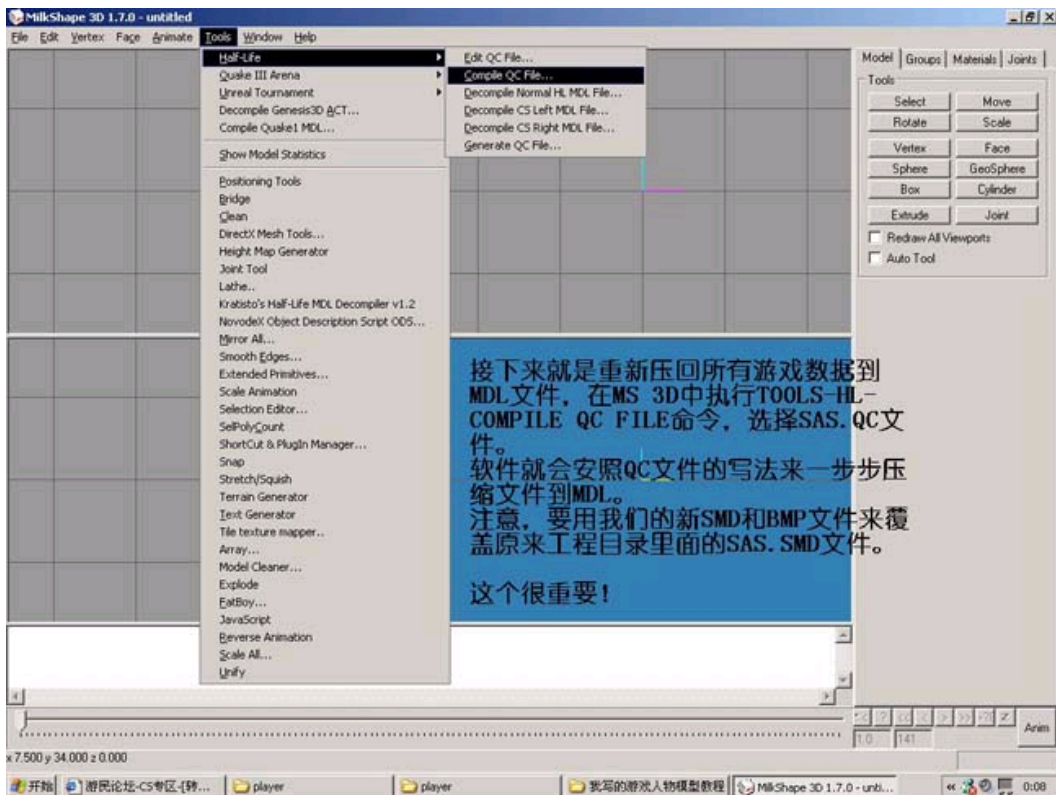
接下来，我们在3D MAX里绑定蒙皮，因为MAX有强大的HL MDL制作插件，可以轻松的导入导出SMD文件，而不需要MS 3D。

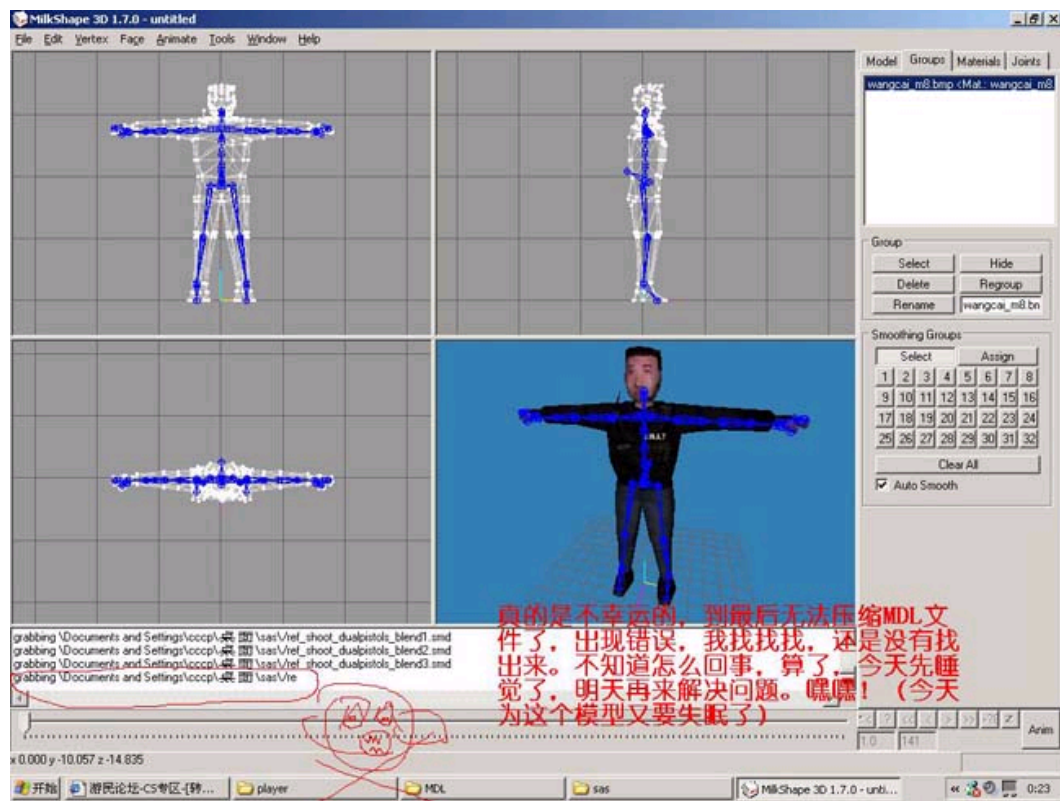
在MAX里绑定要比在MS 3D里面容易很多。MS 3D的操作真的很不方便。

而MAYA只有MAYA 4.0的HL插件，对现在的5，6，6.5都没有支持。在MAX里可以节省很多工作。

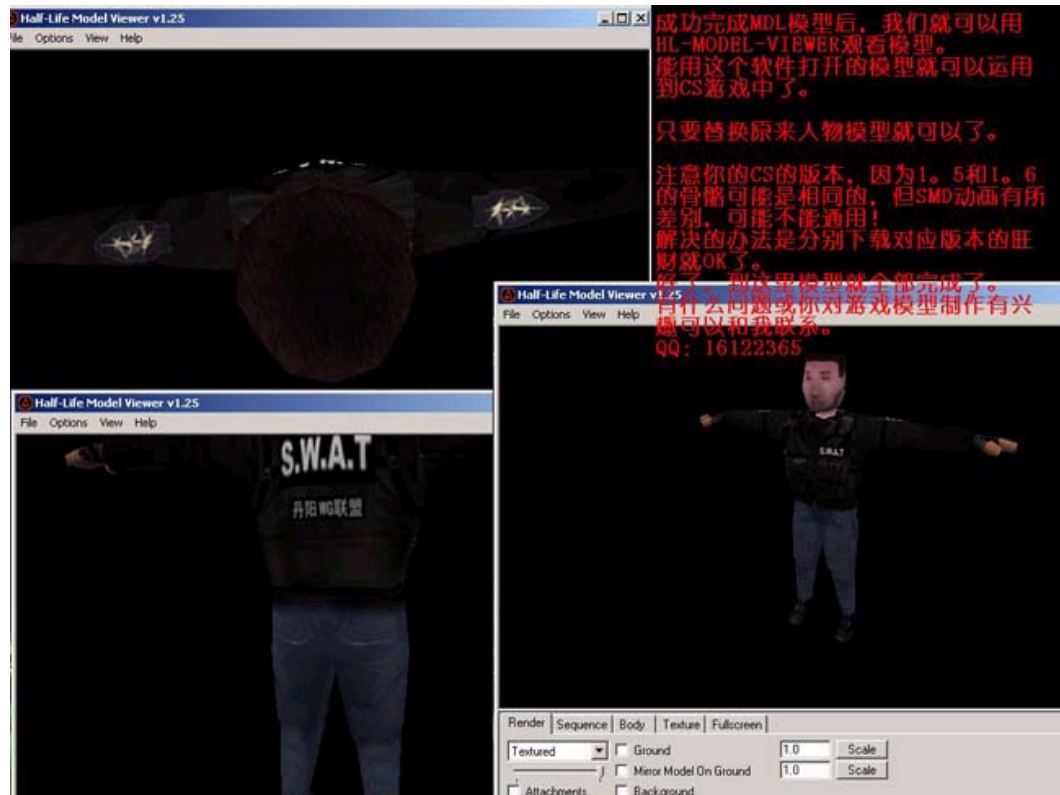
呵呵。

23、现在重新压回所有的游戏数据到MDL文件，在MS 3D中执行TOOLS-HL-COMPILE QC FILE命令，选择SAS.QC文件。软件就会按照QC文件的写法来一步步压缩文件到MDL，注意，要用我们的新SMD和BMP文件来覆盖原来的工程目录里的SAS.SMD文件。





25、成功完成MDL模型扣，我们就可以用HL-MODEL-VIEWER观看模型。能用这个软件打开的模型就可以运用到CS游戏中。只要替换原来的人物模型就可以了。注意你的CS版本，因为1.5和1.6的骨骼可能是相同的，但SMD动画有所差别，可能不能通用。



26、如图。





[查看全部评论](#)      评论内容只代表网友观点，与本站立场无关！

楼层	昵称	简要信息	日期
3	eternal wind	不错，正在研究中。OpenGL。。。。	2007-10-10 18:06:33
2	99	真不错	2007-5-5 15:34:57
1	jami n	顶！！好玩	2007-1-22 1:43:11

**请您注意：**

- 尊重网上道德，遵守《全国人大常委会关于维护互联网安全的决定》及中华人民共和国其他各项有关法律法规
- 尊重网上道德，遵守中华人民共和国的各项有关法律法规
- 承担一切因您的行为而直接或间接导致的民事或刑事法律责任
- 中国网游研发中心新闻留言板管理人员有权保留或删除其管辖留言中的任意内容
- 您在中国网游研发中心留言板发表的作品，中国网游研发中心有权在网站内转载或引用
- 参与本留言即表明您已经阅读并接受上述条款

**发表评论：**

昵 称：

联系EMAIL：