

## <<3D游戏场景制作>>

### 图书基本信息

书名：<<3D游戏场景制作>>

13位ISBN编号：9787532271641

10位ISBN编号：7532271641

出版时间：2011-3

出版时间：上海人民美术出版社

作者：顾问

页数：128

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>

## <<3D游戏场景制作>>

### 内容概要

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程中产生的经济效益也吸引了越来越多投资者的眼光，成为了新一轮经济发展的增长点。

社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。

我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。

我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。

教材推向市场后取得了预期的效果。

## <<3D游戏场景制作>>

### 作者简介

顾问，上海电影艺术学院专业教师，从事新媒体与游戏动画多年，有丰富的项目实践经验。  
2003年创办艺术设计门户网：创意中国。  
曾荣获第二届北京中视典VRFI虚拟现实大赛金奖，并取得VRP专家称号。  
同时为同济大学城规学院等著名院校开设设计讲座。  
2006年参与VYK游戏公司的上海之梦制作。

## <<3D游戏场景制作>>

### 书籍目录

#### 第一章 三维场景实例介绍

##### 概述

##### 1.1 工作流程详解

##### 1.2 机械场景的实例介绍

#### 第二章 机械舱场景的制作--流程篇

##### 概述

##### 2.1 前期工作安排

##### 2.1.1 故事背景与场景设定

##### 2.1.2 文件单位尺寸及命名规范的设置

##### 2.1.3 工作任务的分配和计划的设定

##### 2.2 基本模型的制作1

##### 2.2.1 机械舱的模型制作及道具坐标输出

##### 2.3 循环贴图的制作

##### 2.3.1 高模配件的设计与制作

##### 2.3.2 法线贴图的烘焙

##### 2.3.3 C01.or贴图的绘制

##### 2.3.4 Specular贴图的制作

##### 2.3.5 自发光贴图的制作

##### 2.3.6 无缝贴图的制作

##### 2.4 映射贴图的运用

##### 2.4.1 映射贴图的共用方式

##### 2.4.2 模型Uv共用及多维材质的使用

##### 2.4.3 使用UW Map映射贴图

#### 第三章 机械手臂的设计与制作--模型篇

##### 概述

##### 3.1 机械手臂的原画设定

##### 3.2 机械手臂的高模制作

##### 3.2.1 机械手臂外壳模型的制作

##### 3.2.2 布线的合理运用

##### 3.2.3 导角卡线的练习

##### 3.2.4 turbo Smooth的使用

##### 3.2.5 零部件模型的制作

##### 3.3 机械手臂的低模制作

##### 3.3.1 低模的制作

##### 3.3.2 低模片面的优化与整合

##### 3.3.3 高模与低模的匹配

##### 3.4 机械手臂低模的UV分展

##### 3.4.1 机械手臂外壳及机械零件的Uv分展

##### 3.4.2 Uv贴图的优化和整合

##### 3.5 法线贴图的烘焙

#### 第四章 机械舱门的制作--贴图篇

##### 4.1 机械舱门低模的制作

##### 4.1.1 低模与高模的匹配

##### 4.1.2 模型布线与优化

##### 4.2 机械舱门低模的uv分展

## <<3D游戏场景制作>>

- 4.2.1 光滑组的设置
- 4.2.2 Uv贴图的分展
- 4.2.3 共享Uv的运用
- 4.3 法线贴图的烘焙
  - 4.3.1 烘焙面板的设置
- 4.4 Color贴图的绘制
  - 4.4.1 Lighting Map的烘焙
  - 4.4.2 基本材质的绘制
  - 4.4.3 材质细节的表现
  - 4.4.4 污渍效果的表现
  - 4.4.5 图层及文件命名规范
- 4.5 SpectJlar贴图的绘制
  - 4.5.1 Specular贴图的原理
  - 4.5.2 Specular贴图的绘制方法
- 第五章场景与场景配件的整合
- 概述1
  - 5.1 配件模型的并入
  - 5.2 命名的规范与调整
  - 5.3 Dx中实施灯光与实施渲染的设置
- 第六章机械舱场景鉴赏
- 第七章优秀三维场景作品欣赏

<<3D游戏场景制作>>

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>