

<<次世代游戏美术必学技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<次世代游戏美术必学技术精粹>>

13位ISBN编号：9787302302506

10位ISBN编号：7302302502

出版时间：2013-1

出版时间：郑轶 清华大学出版社 (2013-01出版)

作者：郑轶

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>

<<次世代游戏美术必学技术精粹>>

内容概要

《次世代游戏美术必学技术精粹》以实例的具体操作步骤为主线，结合软件操作和知识重点，介绍了次世代游戏的制作基础、场景、道具、人物角色制作，以及贴图使用的软件。

全书共分为九章，内容包括：次世代游戏制作基础、场景低模制作、道具制作、角色低模制作、ZBrush入门、角色高模制作、低模角色贴图制作、BodyPaint 3D应用和Unfold3D应用。

《次世代游戏美术必学技术精粹》实例精彩，内容丰富，层次清晰，图文并茂，书中范例具有非常强的可操作性、典型性和指导性。

<<次世代游戏美术必学技术精粹>>

作者简介

郑轶，毕业于四川师范大学美术学院动画专业，后获得贵州师范大学美术学院硕士学位。曾就职于中国科学院成都分院，担任三维动画虚拟仿真工程师，受聘于多个培训机构从事游戏角色设计，场景设计，虚拟漫游等教学。现就职于四川师范大学数字媒体系，从事三维游戏及数字仿真教学研究。长期担任三维项目艺术设计总监，主要作品包括：成都锦里三维动画仿真、成都建川博物馆交互虚拟仿真，电力名城规划仿真及多项军工仿真项目等。

书籍目录

第1章 次世代游戏制作基础 1.1 游戏美术（画面）的进步 1.2 基础理论 1.2.1 美术基础的重要性 1.2.2 次世代美术更注重团队精神 1.3 次世代游戏制作理论 1.3.1 次世代游戏的模型 1.3.2 法线贴图的概念 1.3.3 次世代材质的制作 第2章 次世代游戏场景低模制作 2.1 场景建模 2.1.1 模型要求 2.1.2 场景模型制作 2.2 UV的展开 2.2.1 前期准备 2.2.2 拆分UV 2.3 贴图制作 第3章 次世代游戏道具制作 3.1 道具建模 3.1.1 道具的准备工作 3.1.2 道具低模制作 3.2 UV的展开 3.3 道具高模制作 3.4 烘焙 3.5 绘制贴图 第4章 次世代游戏角色低模制作 4.1 角色低模制作 4.1.1 基础模型制作与规范 4.1.2 低精度模型详细制作 4.2 UV展平 4.2.1 设置鼠标的操作模式 4.2.2 导入和导出模型 4.2.3 UV调整 第5章 ZBrush入门 5.1 模型的导入 5.2 界面介绍 5.3 工具菜单栏介绍 5.3.1 Bmsh 5.3.2 Stroke 5.3.3 A1Dha 5.3.4 Texture 5.3.5 Material 5.3.6 Color 5.3.7 Light 5.3.8 Preferences 5.3.9 Transform 5.3.10 Tool 5.4 拓扑（Topo） 第6章 次世代游戏角色高模制作 6.1 角色高模制作概述 6.2 角色高模制作 6.2.1 低精度模型导入导出 6.2.2 角色模型头部的雕刻 6.2.3 角色模型身体的雕刻 6.2.4 角色模型细节刻画 第7章 次世代游戏低模角色贴图制作 第8章 BodyPaint 3D应用 第9章 Unfold3D应用

章节摘录

版权页：插图： 在制作过程中注意门和窗的比例等问题，做好门以后建筑主体就定下了，接下来要在主体的基础上加入更多的元素。

首先我们要在门的前面加上一个圆弧形阶梯，在门的正前方创建一个BOX，如图2—29所示。

在各个视角中切换，调整好BOX的位置，使它与建筑主体的墙面吻合，并将看不到的面删除，如图2—30所示。

调整上半部的结构，挤出顶部，灵活运用几种命令（挤出、插入等）制作出塔楼的顶部结构，步骤如图2—38所示。

这里需要用到一个新命令，选择顶部的面，右键选择Collapse（塌陷），将面塌陷成一个中心点，使它成为塔楼的顶，如图2—39所示。

接下来要为塔楼添加门窗，在塔楼背部通过插入、挤出等命令制作出它的门和台阶，再为它添加一个BOX门牌，调整好位置，如图2—40所示。

窗体的制作和建筑主体上的窗体制作方法一样，为塔楼制作出窗体，如图2—41所示。

<<次世代游戏美术必学技术精粹>>

编辑推荐

《次世代游戏美术必学技术精粹》不仅适合游戏制作人员、动画设计人员、广告设计人员阅读，也可作为高等院校相关专业的教材。

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>