

## <<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：9787561766651

10位ISBN编号：7561766653

出版时间：2009-7

出版时间：华东师范大学出版社

作者：顾问，邓昕 著

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

游戏场景制作的意义在于对一个虚拟娱乐世界的创造。

一个制作细腻、精美的游戏场景能起到烘托整体游戏气氛，将玩家带入到游戏剧情中的作用，使游戏参与者能感悟到游戏策划者所想向玩家传递的游戏内涵与游戏文化。

所以，游戏场景制作是游戏美术制作中不可缺少的一个重要组成部分。

本书详细地介绍了3D游戏场景制作的基本知识。

全书共分七章，内容包括：三维场景实例分析；场景与场景配件的整合；机械舱场景鉴赏等。

## <<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工作多年，有丰富的项目实战经验。2003年创办艺术设计门户网：创艺中国My Art365、中国艺术设计联盟；曾荣获第二届北京中视典VRP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技术讲座

## &lt;&lt;3D游戏场景制作&gt;&gt;

## 书籍目录

飞旋的圆盘出版人的话第一章 三维场景实例分析 概述 1.1 工作流程详解 1.2 机械场景的实例分析第二章 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 2.2.1 机甲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 Color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UVW 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 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 Specular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 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

## &lt;&lt;3D游戏场景制作&gt;&gt;

## 章节摘录

第一章 三维场景实例分析 概述 随着生活水平的不断提高，人们评判生活质量的标准也在发生着改变。

与以往“吃饱穿暖”的物质需要的满足相比，现在已经有越来越多的人开始注重精神领域的享受，娱乐生活逐渐在人们的生活中加大比重，更多的人愿意把收入投入到电子游戏、电影、音乐等精神补充上。

随着科技的高速进步，电子游戏的仿真模拟能力也越来越强，且越来越具有娱乐性。

“玩电子游戏”不再是孩子们的专利，各种电视游戏、手机游戏、网络游戏开始慢慢出现在人们的周围。

据统计，在18岁至40岁的成年人中，有34%的人在工作之后愿意选择以“玩电子游戏”来放松自己，充实工作之余的生活。

同时，电子游戏竞技也逐渐走向成熟，许多国家成立了电子游戏竞技国家代表队。

游戏交流成为了人们交流的谈资，游戏文化也在逐渐成为一种主流文化。

受这种潮流的影响，游戏开发制作行业由此应运而生，世界各地涌现出了大量的游戏开发公司，我国上海、北京等地上千家开发公司、制作公司、工作室的出现，使我国成为了游戏制作的一个核心地区，出现了许多游戏开发制作领域的高端人才。

2008年，我国游戏总产值超过540亿人民币，为推动经济的增长起到了重要的作用。

游戏开发制作是一项新兴的产业，而游戏美术制作是在计算机技术的基础上诞生的一门新技术。

它的特点是以美术功底为基础，使用计算机开展制作。

这样就要求工作者兼具美术绘图能力与计算机制作能力。

在本教材中。

从游戏原画设定到计算机三维制作、贴图的绘制都有详细的阐述。

.....

<<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>