

<<3ds Max&ZBrush次世代游>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max&ZBrush次世代游戏模型贴图火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115295859

10位ISBN编号：7115295859

出版时间：2013-1

出版时间：蒲福贵 人民邮电出版社 (2013-01出版)

作者：蒲福贵

页数：306

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>

<<3ds Max&ZBrush次世代游>>

内容概要

《火星课堂·游戏设计系列丛书：3ds Max&ZBrush次世代游戏模型贴图火星课堂》共3篇，分为15章。

道具篇包括机舱建模、展开UV、法线贴图、颜色贴图、高光贴图、自发光贴图、烘焙贴图、法线贴图转换和最终效果输出等内容；场景篇主要讲解了场景基本形、高模、低模的制作、UV展开、贴图的制作及输出等内容；角色篇包括角色高模、低模及相关贴图的制作等内容。

随书附带2张DVD9多媒体教学光盘，视频教学时长达38小时，不仅包含了道具、场景和角色的整个创作过程的视频讲解，还包含了相关的场景文件和素材文件。

《火星课堂·游戏设计系列丛书：3ds Max&ZBrush次世代游戏模型贴图火星课堂》可作为游戏设计、影视动画等相关领域从业者、爱好者的参考书，也可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。

书籍目录

道具篇 第1章 道具高模制作 1.1 搭建基本形状 1.1.1 制作机舱盖 1.1.2 制作机舱主体 1.1.3 制作机舱底座 1.1.4 制作机箱底座 1.1.5 制作引擎 1.1.6 制作机翼 1.2 制作高模 1.2.1 制作机舱顶盖 1.2.2 制作机舱主体 1.2.3 制作机舱底座 1.2.4 制作零部件 1.2.5 制作机箱 第2章 道具低模制作 2.1 高模分组 2.2 制作低模 2.2.1 制作机舱 2.2.2 制作机舱底座 第3章 道具展开UV 3.1 分配低模光滑组 3.2 展开UV 3.3 摆放UV 第4章 道具颜色贴图制作 4.1 制作法线贴图 4.2 制作AO贴图 4.3 制作颜色贴图 第5章 道具其他贴图制作及输出 5.1 制作高光贴图 5.2 制作自发光贴图 5.3 转换法线贴图 5.4 输出最终效果 场景篇 第6章 场景主体建筑搭建 6.1 创建基本体 6.2 创建房顶 6.3 创建第三层楼 6.4 创建废墟建筑 第7章 场景主体建筑深入 7.1 墙面的细化 7.2 房顶细化 7.3 制作房梁 7.4 制作房屋边角柱 7.5 制作窗户 7.6 制作门 第8章 场景UV的分析展开 第9章 场景贴图的制作 9.1 墙面贴图 9.2 房顶贴图 第10章 场景窗户的制作 10.1 制作窗户的高模 10.2 展开UV 10.3 烘焙法线贴图 10.4 制作漫反射贴图 10.5 制作高光贴图 角色篇 第11章 角色初模制作 11.1 创建角色大体形状 11.1.1 创建角色上半身基础模型 11.1.2 创建角色上半身大体轮廓 11.1.3 创建角色腿部大体形状 11.1.4 创建角色脚部大体形状 11.1.5 创建角色手臂大体形状 11.1.6 细化角色身体造型 11.1.7 大体轮廓最终调整 11.1.8 创建头部基本模型 11.1.9 调整头部模型大体结构 11.2 创建角色手部模型 11.2.1 创建手部大体轮廓 11.2.2 创建食指、中指和小指 11.2.3 创建大拇指 11.2.4 调节手掌模型的布线 11.3 创建角色脚部模型 11.4 细化角色头部模型 11.4.1 调整头部基本模型 11.4.2 创建耳朵 11.4.3 创建鼻子 11.4.4 创建嘴部 11.4.5 综合调整 第12章 角色高模制作 12.1 塑造大形结构 12.1.1 准备工作 12.1.2 调整角色大形 12.1.3 在2层细分下细化模型 12.1.4 在3层细分下细化模型 12.2 雕刻头部结构 12.3 雕刻躯干部分 12.4 雕刻上肢部分 12.5 雕刻下肢部分 12.6 细化头部 12.7 细化躯干 12.8 细化上肢 12.9 细化下肢 12.10 细化手部 12.11 细化脚部 12.12 制作装备模型 12.12.1 创建头盔 12.12.2 制作腰带 12.12.3 制作护腕 12.12.4 制作皮带 12.12.5 制作铠甲 12.12.6 制作扣子 12.12.7 调整装备 12.13 细化头盔 12.14 细化腰带 12.15 细化铠甲 12.16 细化遮布 12.17 细化护腕 12.18 细化皮带 12.19 最后调整与完善 第13章 角色低模制作 13.1 拓扑前的整理 13.2 身体部分的拓扑 13.3 铠甲部分的拓扑 13.4 布料部分的拓扑 13.5 皮带部分的拓扑 13.6 低模的最终整理 第14章 角色展开UV 14.1 低模展开UV 14.2 摆放低模UV 第15章 角色贴图制作 15.1 制作法线贴图和AO贴图 15.2 制作颜色贴图 15.2.1 固有色搭配 15.2.2 绘制固有色 15.3 叠加纹理 15.4 深入绘制头盔、护甲、护腕、布料、皮质、皮肤和铠甲 15.5 接缝处理 15.6 高光贴图 15.7 最终整理

<<3ds Max&ZBrush次世代游>>

章节摘录

版权页： 插图：

<<3ds Max&ZBrush次世代游>>

编辑推荐

火星时代第1套游戏设计技术图书全面讲解游戏模型与贴图的制作过程循序渐进的方式讲解3ds Max&ZBrush进行次世代游戏模型与贴图制作技术配有近38小时的视频教学，内容详细完整火星时代专业老师讲解

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>