

游戏项目实践 实践课04

- 游戏美术基础
- 三维建模 (Blender)



1

三维建模 (Blender)

练习1-1:

1. 安装Blender软件
2. 添加一个Monkey模型
3. 导出Monkey模型为Fbx文件
4. 将Fbx文件放到Unity项目的Assets目录下
5. 将Fbx对象拖到Unity场景中



练习1-2:

1. 用Blender制作高脚杯模型
 1. 关键步骤: 选中顶点, 按E进行拓展
 2. 关键步骤: 按S进行缩放
2. 导出Fbx文件, 在Unity中观察结果





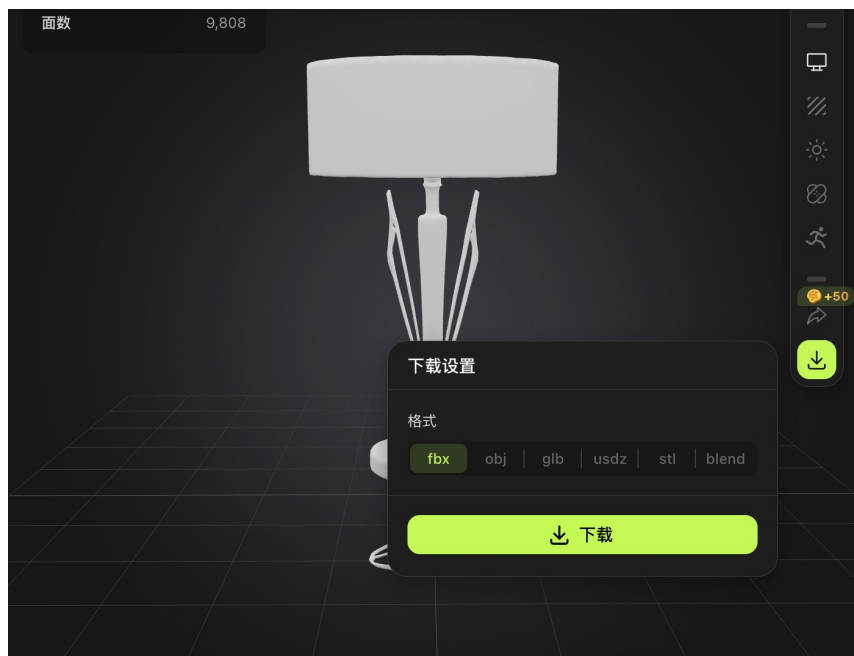
2

AI建模



练习2-1:

1. 注册<https://www.meshy.ai/>
2. 在文生3D页面输入文本
3. 生成相应的模型
4. 导出模型为fbx格式
5. 将模型导入 Unity场景





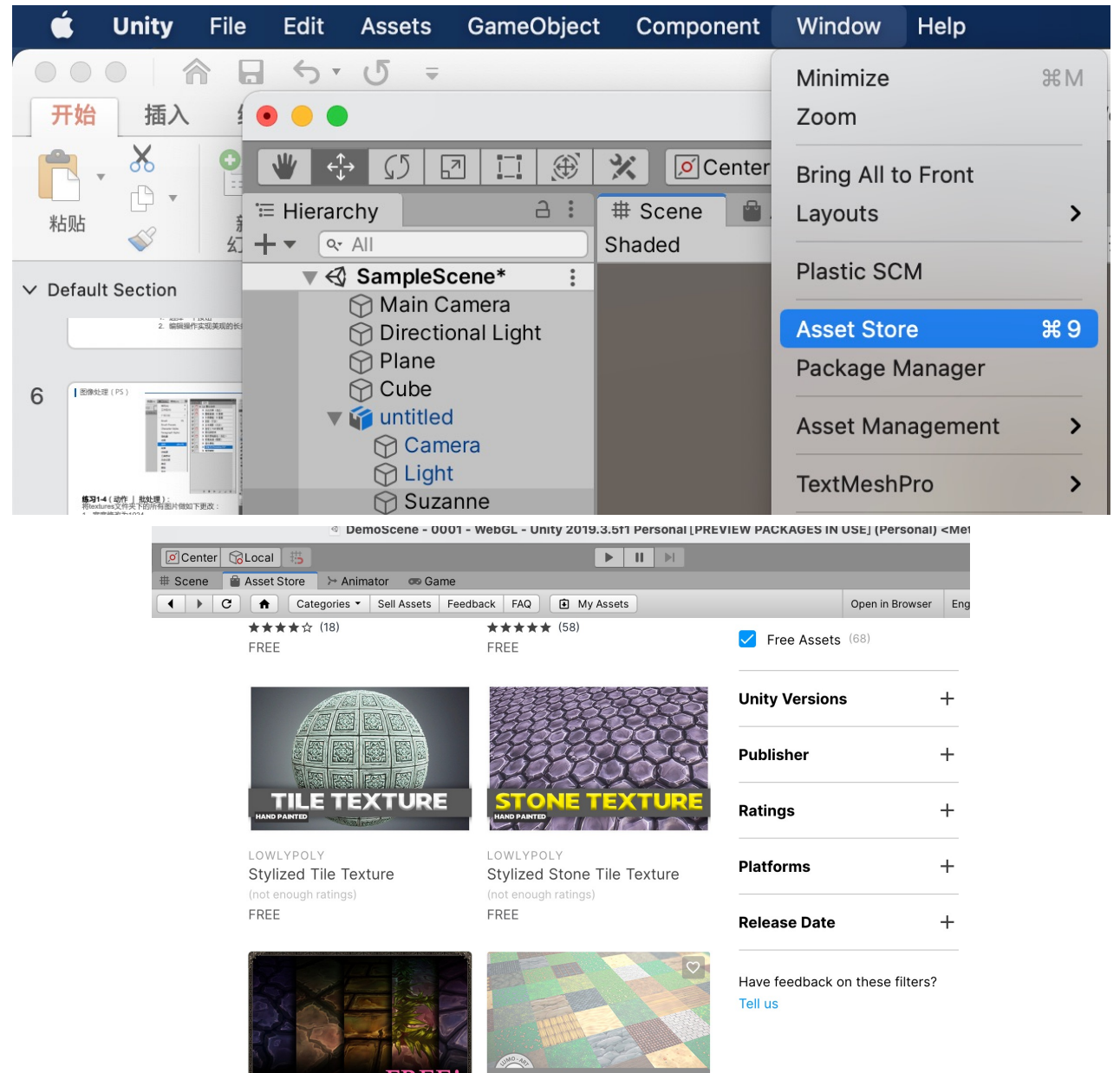
3

线上资源载入



练习3-1

1. 进入Asset Store资源商店
2. 输入关键字“texture tile”
3. 选择免费的较小的资源
4. 下载并Import到Unity中
5. 浏览下载的资源





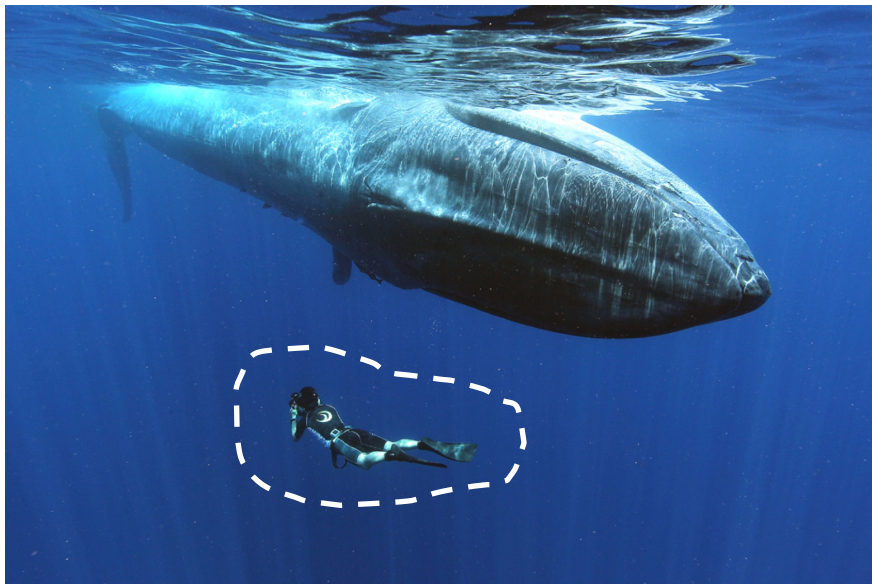
4

**课后自行完成
(不检查)**



练习4-1 (创建新图片) :

1. 在工具栏中选择框选
2. 框选任意一个按钮区域
3. 复制
4. 新建一张图片粘贴
5. 保存为单独的按钮图片



练习4-2 (修补局部区域) :

1. 使用拉索选中需要消除的区域
2. 在PS工具栏中选择**修补**
3. 拖动之前选中的区域到其他背景区域





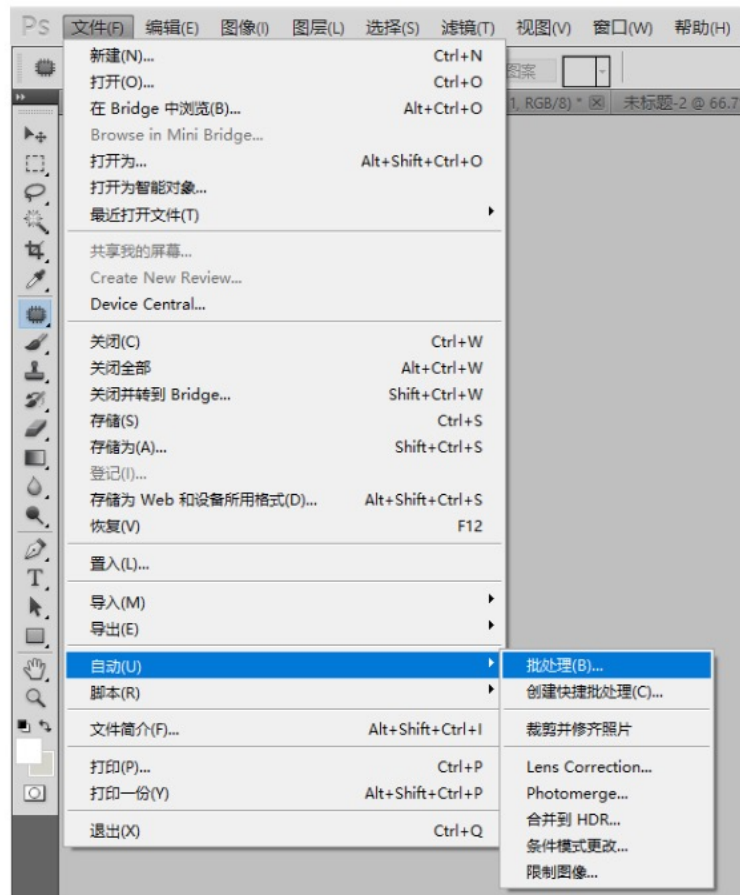
练习4-3 (基于内容识别的缩放) :

1. 选择一个按钮
2. 编辑操作实现美观的长条按钮

练习4-4 (动作 | 批处理) :

将textures文件夹下的所有图片做如下更改:

1. 宽度修改为1024
2. 保存为jpg格式



动作 | 批处理

| Q&A