

<<游戏美术制作项目详解>>

图书基本信息

书名：<<游戏美术制作项目详解>>

13位ISBN编号：9787040350364

10位ISBN编号：704035036X

出版时间：2012-6

出版时间：高强、张寒明 高等教育出版社 (2012-06出版)

作者：高强，张寒明 编

页数：238

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>

## <<游戏美术制作项目详解>>

### 内容概要

《游戏美术制作项目详解（彩色版）》是计算机动漫与游戏制作专业系列教材，全书突出体现“以职业能力为本位，以企业需求为依据，以就业为导向，以学生为主体”的教学指导思想。

本书作者结合自身多年的教学和实践经验，精心选取典型行业案例，讲解软件应用的同时穿插美术和动漫的相关知识与技巧，案例难度由低到高，引导学生制作出符合动漫、游戏公司规范的产品。全书由6个项目组成，主要内容包括游戏制作基础知识，游戏美术制作规范与要求，游戏道具制作，游戏场景制作，游戏角色模型、贴图与动作制作，游戏中的特效制作等。

读者在阅读并学习之后能够制作出符合行业要求的游戏作品。

本书知识涵盖面广，案例丰富，实用性强，能帮助读者迅速入门、提高。

随书光盘配以全部案例的素材文件、范例文件、效果文件以及部分重点教学视频文件。为读者快速掌握知识提供了有效的技术保证。

## <<游戏美术制作项目详解>>

### 书籍目录

项目1 游戏制作基础知识 任务1.1 了解游戏的历史与游戏的分类 任务1.2 游戏开发流程和团队构架 项目2 游戏美术制作规范与要求 任务2.1 项目备份与单位尺寸设置 任务2.2 美术文件命名规则 任务2.3 制作规范 项目3 游戏道具制作 任务3.1 道具设计分析 任务3.2 无敌的宝剑制作方法 任务3.3 威武的战车制作方法 项目4 游戏场景制作 任务4.1 游戏场景分析 任务4.2 挺拔的松树制作方法 任务4.3 精致的园林建筑制作方法 任务4.4 天空与地形制作方法 项目5 游戏角色模型、贴图与动作制作 任务5.1 角色设计分析 任务5.2 人物角色基本知识 任务5.3 四足怪兽的建模与贴图 任务5.4 勇猛的武士建模与贴图 任务5.5 可爱的Q版人物建模与贴图 任务5.6 人物运动规律 任务5.7 四足动物运动规律 任务5.8 蒙皮系统介绍 任务5.9 四足怪兽的骨骼绑定 任务5.10 勇猛的武士骨骼绑定 任务5.11 可爱的Q版人物骨骼绑定 项目6 游戏中的特效制作 任务6.1 游戏特效分类 任务6.2 技能特效的制作 任务6.3 传送特效的制作 任务6.4 爆炸特效的制作 任务6.5 法术特效的制作 任务6.6 海水特效的制作 任务6.7 激光特效的制作

## &lt;&lt;游戏美术制作项目详解&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：（3）任务类 任务类道具是在游戏中为了完成某项任务所必需的道具。例如，任务卡、书信和钥匙等。

（4）补给类 补给类道具是在游戏中能够提高或恢复角色体力、魔法、学值等并且使用后就消失的物品。

道具还被归结为冷兵器时代的道具、热兵器时代的道具和休闲益智类的道具。

2.道具形象特征设计 在游戏的视觉方面设计需谨慎，在保证游戏可玩性的前提下，尽量让道具在视觉上与预期技能效果均势对等。

即：让道具特效最大限度与技能匹配的同时，又要最大限度地展示视觉方面的冲击力。

同时，道具的设计要有生活型，要尊重用户群的生活习惯。

此外，还应根据角色的属性进行设计。

利用故事板对游戏道具进行动作检测是一个很好的检测手段。

检测道具的长度是否合适，护手或装饰是否会刺伤自己，减少了在三维软件或游戏引擎中的检测程序，避免资源浪费。

3.道具的装饰 道具的装饰可以依据以下5个方面进行创意设计：装饰的顺势设计、主题化设计、图案层次、装饰符号以及质感。

装饰的顺势设计：首先按道具的轮廓形状设计，然后添加装饰，最后丰富细节。

这种顺势设计既美观，又能在形体部件之间形成优越的承接关系。

主题化设计：是把设计性文字转换成可以观赏的图案，传达出策划师的意图，首先要确定道具的使用者——游戏角色是谁，他的善恶面、职业属性。

玩家选定角色时，对道具有了一定的定位或期盼值。

他希望看到的道具赋予角色的意义——光明或邪恶、正义或狂暴，所以道具一定要主题化。

图案层次：一是具备象征意义的装饰符号，二是具备功能意义的装饰符号，三是纯粹起装饰作用的符号。

图案的层次化另一种方案就是装饰符号色彩上的层次，按照色彩的冷暖、纯度和明度等把装饰的层次表达出来。

装饰符号：可以把很多飞禽走兽的形体、头、爪等抽象化，并以抽象的符号装饰在道具上，所使用的抽象符号的生物形象一定要和角色的职业特征和属性相匹配。

抽象装饰符号往往带有几种倾向，首先是抽象符号在功能上的力量化和视觉上力量化的统一，装饰符号既是某种抽象符号同时在功能上又是释放法力的泉点。

其次是抽象符号的邪恶或正义化。

刚硬直朗的轮廓线条往往能展示道具的正义，而弯曲琐碎的外轮廓曲线总给人以邪恶或诡秘的感觉。

质感：道具装饰的视觉重点就是质感，包括重量和速度。

一件道具可以展示尘封在武器中英雄辉煌的历史。

随着英雄经验值的提高，其所使用的武器的耐久度也随着提升，那么它就会展示锋利和速度的‘面’。

设计师在体现锋利和速度时首先要处理好受光面和明暗交界线的对比度，反差越大，表现得就越锋利，尤其是攻击性的道具，这一点在制作上十分重要。

反映人物外表和个性的正是装备道具，一件独特的装备是玩家在游戏中张扬个性、展示自我的重要渠道。

装备道具要具备属性设定和数值设定，在美术设计上应够“绚”、够“酷”，品种要多。

4.道具的特效 视觉上的冲击力不光是在道具的造型方面，更是在视觉特效方面。

道具的特效应在策划时就确定下来，游戏世界中的所有道具的特效必须是体系化的，这种体系化必须符合角色技能的释放和角色升级所带动的道具升级体系。

道具特效基本上分为模型动画和粒子动画两种方式。

模型上的特效动画：利用Unwarp UVW命令面板下的Edit命令，使模型的UV点在每个动画关键帧对应一张图片位移的原理来制作的，一般情况下UV点都带有Alpha通道。

## <<游戏美术制作项目详解>>

这种特效一般只采用一个或几个相同的Plane面模型的UV点动画，同时调整Plane面的法线朝向摄影机的方向就可以做到。

粒子特效：游戏中的粒子特效一般都是由游戏引擎的粒子编辑器制作完成的。这种粒子把道具特定的属性加载在道具上，在游戏中指定风力场、重力场、离心力等物理学计算，增加真实效果。

## <<游戏美术制作项目详解>>

### 编辑推荐

《计算机动漫与游戏制作专业系列教材:游戏美术制作项目详解》是计算机动漫与游戏制作专业系列教材,全书突出体现“以职业能力为本位,以企业需求为依据,以就业为导向,以学生为主体”的教学指导思想。

可作为中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业的教材,也适合从事游戏、美术、动画等从业者或爱好者自学使用,还可作为中高职院校艺术类学生教科书。

<<游戏美术制作项目详解>>

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>