

图书基本信息

书名：<<3ds max+Photoshop游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787111360001

10位ISBN编号：7111360001

出版时间：2012-1

出版时间：机械工业出版社

作者：张凡 等编著

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>

内容概要

本书共分6章：第1章详细介绍了游戏的类型，分析了游戏行业的现状和就业前景，讲解了游戏场景的概念和制作流程等；第2章以制作方法较简单的游戏道具为实例，全面系统地讲解了制作游戏场景中道具的基础知识和制作过程；第3章按照远景、中景、近景的分类，详细讲解了游戏场景中植物的制作方法；第4章详细讲解了网络游戏中游戏室外场景的制作方法；第5章从一个具体的游戏室内场景项目入手，详细讲解了网络游戏中游戏室内场景的制作方法；第6章从一个具体的网络游戏中的洞穴项目入手，详细讲解了网络游戏中洞穴的制作方法。为了辅助初学游戏场景制作的读者，本书的配套光盘中含有相关实例的高清晰度视频文件，以及所有实例的素材以及源文件，供读者练习时参考。

本书可作为大中专院校艺术类专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的参考书。

书籍目录

出版说明

前言

第1章 认识游戏场景

1.1 游戏的类型

1.2 行业分析及就业前景

1.3 游戏引擎简述

1.3.1 Doom / Quake引擎

1.3.2 Unreal引擎

1.3.3 Source引擎

1.4 游戏场景的概念及任务

1.4.1 交代时空关系

1.4.2 营造情绪氛围

1.4.3 场景刻画角色

1.5 游戏制作流程

1.6 课后练习

第2章 游戏场景中的道具

2.1 制作蓝影剑模型

2.1.1 将原画作为参考

2.1.2 绘制蓝影剑的样条线

2.1.3 创建蓝影剑的基本三维模型

2.1.4 对三维模型进行细节加工

2.2 调整贴图Uv|lr坐标

2.2.1 赋予剑模型棋盘格贴图

2.2.2 剑的Uvw展开

2.2.3 剑的Uvw坐标的调整

2.2.4 输出剑的uvw

2.3 绘制贴图

2.3.1 从原画到贴图的转换

2.3.2 对贴图进行更深加工

2.4 课后练习

第3章 游戏场景中的植物

3.1 远景树的制作

3.1.1 基本模型的创建

第4章 游戏室外场景设计

第5章 游戏室内场景制作1-墓穴

第6章 游戏室内场景制作2-洞穴

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>