第一图书网, tushu007.com

<<3ds max+Photoshop游戏 >

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

第一图书网, 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。

第一图书网, tushu007.com

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Uvl]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

第一图书网, tushu007.com

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