

<<游戏场景设计实例教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏场景设计实例教程>>

13位ISBN编号：9787115309501

10位ISBN编号：7115309507

出版时间：2013-6-1

出版时间：李瑞森 人民邮电出版社 (2013-06出版)

作者：李瑞森,王至,纪光辉

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>

<<游戏场景设计实例教程>>

内容概要

本书是一本以实例制作为主的专业三维游戏场景制作教程，并且以提高实战能力为主旨，帮助读者迅速入门游戏美术制作领域，为日后成为游戏美术设计之路奠定基础。

本书在内容上分为概论、基础知识讲解和实例讲解。

概论部分主要讲解游戏图像技术和游戏美术技术的发展，同时带领读者了解一线游戏制作公司的基本架构和通用的游戏制作流程；基础知识讲解主要针对3d Max软件在游戏美术制作当中用到的基础命令和技巧进行讲解；实例部分通过具体的游戏场景实例来讲解游戏场景道具模型、游戏场景单体建筑模型、游戏场景复合建筑模型、游戏室内场景的具体制作流程和方法。

本书可作为各级院校游戏专业教材，可以帮助对于游戏美术制作有兴趣的读者入门游戏美术制作，对于有一定3ds Max软件使用基础的在校学生和游戏制作技术人员也能起深入引导和提升的作用。

<<游戏场景设计实例教程>>

作者简介

李瑞森，Autodesk AAI认证讲师、3DSMAX产品专家、ADOBE ACCD认证设计师。
北京林果日盛科技有限公司游戏场景美术设计师，曾参与《风火之旅Online》和《QQ西游》的研发。
台湾大宇软星科技（北京）有限公司高级游戏美术设计师，参与大型MMORPG
《三国战魂》的全程研发制作，后参与《仙剑奇侠传五》的场景设计制作。
现任山东宇扬动漫文化有限公司产品总监，执导的多部动漫作品在省级和国家多个奖项评选中获奖。
由其主编的《游戏场景设计实例教程》已经作为高等院校游戏设计与开发规划教材广泛应用于各个高校的游戏设计专业，受到广泛好评。

<<游戏场景设计实例教程>>

书籍目录

第1章 游戏美术设计概论 1 1.1 游戏图像及游戏美术技术的发展 2 1.1.1 像素图像时代/程序绘图时代 2
1.1.2 精细二维图像时代/软件绘图时代 6 1.1.3 三维图像时代/游戏引擎时代 8 1.2 游戏制作中的职能分工
15 1.3 游戏项目的制作流程 17 1.4 游戏美术设计的常用软件 20 1.4.1 常用三维美术软件 20 1.4.2 常用二维
美术软件 21 1.5 关于本书的学习方法 22 第2章 3ds Max界面命令及基本操作讲解 24 2.1 3ds Max的主界面
和快捷按钮操作 26 2.1.1 撤销按钮与物体绑定按钮组 27 2.1.2 物体选择按钮组 28 2.1.3 物体基本操作与中
心设置按钮组 29 2.1.4 捕捉设置按钮组 30 2.1.5 镜像、对齐、层级、动画编辑、材质及渲染按钮组 31 2.2
3ds Max的主界面视图操作 32 2.2.1 视图选择与快速切换 32 2.2.2 单视图窗口的基本操作 34 2.2.3 视图中
右键菜单的操作 36 2.3 3ds Max模型的基本操作 38 2.3.1 基础几何体的创建 39 2.3.2 复合几何体的创建 40
2.3.3 几何模型的多边形编辑功能 42 第3章 3dsMax模型贴图技术详解 49 3.1 3ds Max中模型UVW贴图坐
标技术详解 51 3.1.1 UVWMap (贴图坐标) 参数 51 3.1.2 UnwrapUVW (展开贴图坐标) 修改器 54 3.2
游戏制作中模型材质球的设定 62 3.3 游戏制作中模型贴图的基础知识 64 3.3.1 贴图尺寸 64 3.3.2 贴图格
式 65 3.3.3 游戏贴图风格 67 3.4 3ds Max中常用工具模块介绍 68 3.5 3ds Max基础实例制作 72 3.5.1 “影壁
墙”三维模型的制作 72 3.5.2 为三维模型添加贴图 80 第4章 游戏场景道具模型实例制作 88 4.1 实例制作
——场景道具模型香炉 90 4.1.1 制作香炉整体模型 91 4.1.2 为香炉模型添加贴图 103 4.2 实例制作——场
景道具模型龙雕塑 105 4.2.1 龙雕塑三维模型的制作 107 4.2.2 制作龙雕塑模型贴图 114 4.3 场景道具模型
制作要点和技巧总结 117 第5章 游戏场景建筑模型实例制作 119 5.1 实例制作——单体建筑模型古代民
居 123 5.1.1 民居模型制作 124 5.1.2 为民居模型添加贴图 134 5.2 实例制作——单体建筑模型古代楼阁
136 5.2.1 古代楼阁模型的制作 137 5.2.2 为楼阁模型添加贴图 146 5.3 实例制作——复合建筑模型古代宫
殿 148 5.3.1 宫殿主体的制作 149 5.3.2 宫殿附件装饰的制作 154 5.3.3 宫殿石台基座的制作 162 5.3.4 塔楼
的制作 166 5.3.5 宫殿模型贴图要点和技巧 174 5.4 场景建筑模型制作要点和技巧总结 180 第6章 游戏室
内场景模型实例制作 184 6.1 实例制作——游戏室内场景教堂 188 6.2 实例制作——游戏室内场景欧式大
厅 205 6.3 实例制作——游戏室内场景地下城房间 221 6.4 游戏室内场景模型制作要点和技巧总结 241
第7章 地下城大型场景综合实例制作 242 7.1 游戏地下城和副本的基本概念 243 7.2 大型地下城场景实例
制作 245 7.3 关于“碰撞盒”的概念和制作流程 269 7.4 大型地下城场景制作要点和技巧总结 272

<<游戏场景设计实例教程>>

章节摘录

版权页：插图：建筑是三维游戏制作的主要内容之一，它是游戏场景主体构成中十分重要的一环，无论是人文场景还是野外场景，场景建筑模型都是其中必不可少的，对三维建筑模型的熟练制作也是场景美术设计师必须掌握的基本能力。

在游戏制作公司中，三维游戏场景设计师有相当多的时间都是在设计和制作场景建筑，从项目开始就要忙于制作场景实验所必需的各种单体建筑模型，随着项目的深入逐渐扩展到复合建筑模型，再到后期主城、地下城等建筑群的制作，所以建筑模型制作的能力以及建筑学知识的掌握程度是游戏制作公司对场景美术师进行考核评价的基本标准。

新人进入公司后，最先接触的就是场景建筑模型，因为建筑模型大多方正有序、结构明显，只需掌握3ds Max最基础的建模功能就可以进行制作，所以这也是场景制作中最易于上手的部分。

在学习场景建筑模型制作之前，首先要了解游戏中不同风格的建筑分类，这主要针对游戏的整体美术风格而言，首先要确立基本的建筑风格，然后抓住其风格特点进行制作，这样作出的模型才能生动贴切，符合游戏的需要。

根据现在市面上游戏类型的不同，从题材上可以将其分为：历史、现代和幻想。

历史就是以古代为题材的游戏，如国内目标公司的“傲视三国”、“秦殇”系列，法国育碧公司的“刺客信条”系列；现代就是贴近我们生活的当代背景下的游戏，比如美国EA公司的“模拟人生”系列，RockStar公司的“侠盗飞车”系列；幻想就是以虚拟构建出的背景为题材的游戏，比如日本SE公司的“最终幻想”系列。

如果按照游戏的美术风格来分，又可以将其分为：写实和卡通。

写实类的场景建筑就是按照真实生活中人与物的比例来制作的建筑模型；而卡通风格就是我们通常所说的Q版风格，比如韩国NEXON公司的“跑跑卡丁车”、网易公司的“梦幻西游”等。

如果按照游戏的地域风格来分，又可以将其分为：东方和西方。

东方主要指中国古代建筑风格的游戏，国内大多数MMORPG游戏都属于这个风格；西方主要就是指欧美建筑风格的游戏。

综合以上各种不同的游戏分类，我们可以把游戏场景建筑风格分为以下7种。

- (1) 中国古典建筑。
- (2) 西方古代建筑。
- (3) Q版中式建筑。
- (4) Q版西式建筑。
- (5) 东方幻想建筑。
- (6) 西方幻想建筑。
- (7) 现代建筑。

<<游戏场景设计实例教程>>

编辑推荐

《21世纪高等院校游戏设计与开发规划教材:游戏场景设计实例教程》可作为各级院校游戏专业教材，可以帮助对于游戏美术制作有兴趣的读者入门游戏美术制作，对于有一定3ds Max软件使用基础的在校学生和游戏制作技术人员也能起深入引导和提升的作用。

<<游戏场景设计实例教程>>

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>