

<<3ds max&Photoshop&ZB>>

图书基本信息

书名：<<3ds max&Photoshop&ZBrush次世代游戏美术制作实例详解>>

13位ISBN编号：9787121053894

10位ISBN编号：7121053896

出版时间：2008-2

出版时间：电子工业出版社

作者：王伟，姚勇 编著

页数：226

字数：387000

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

本书是《聚光制造》系列的第七本，讲解三维游戏美术“次世代”标准游戏贴图的制作基本流程与技术内容。

所谓“次世代”，泛指XBOX 360、PS3、Wii、PC平台DirectX 10运行环境下的游戏。

游戏的交互性，限制了创作模型量，大部分精彩细节都要依赖分辨率所限制下的游戏贴图来制作。

“次世代”的画面特征是：更接近自然的真实画面重现、高清晰度的贴图、现实特效、物理仿真碰撞解算、实时的光照技术。

所以，游戏美术是游戏创作中重要的一个环节。

游戏美术制作人员的工作在整个游戏创作中是非常重要的，也是非常具有挑战性的。

本书案例从简到繁，以案例讲解的方式剖析“次世代”游戏中标准的贴图制作过程及技巧。

因为在游戏画面效果中，贴图占据了约60%的权重，所以本书直接从贴图入手去揭开“次世代”游戏美术制作的面纱。

哪怕你从前没有什么基础，只要是热爱游戏行业的朋友，都可以通过对本书的学习来了解游戏，了解自己是否合适从事游戏美术行业的工作。

随书光盘内容为书中实例讲解学习所需要的源文件，以及重点章节的视频演示文件。

在聚光网站<http://www.cggood.com>提供了本书涉及到的插件资源下载。

随后将推出游戏美术的高级教程，敬请关注。

书籍目录

第1章 游戏、游戏公司及游戏美术的基本介绍 1.1 游戏和游戏公司的基本介绍 1.1.1 游戏开发周期
1.1.2 游戏公司开发部门常见的职能划分 1.1.3 按照画面的表现形式分类 1.1.4 3D游戏公司美术部门的
职位划分及介绍 1.2 三维游戏美术的基本介绍 1.2.1 3D游戏美术中的次世代标准基本介绍 1.2.2 次
世代的绘制法在游戏平台细节的应用 1.2.3 次世代绘制法细节混合的应用 1.2.4 次世代的绘制法表现
建筑细节的应用 1.2.5 次世代的绘制法中纹理的应用 1.2.6 3D游戏美术制作的基本流程 1.2.7 什么
是3D游戏引擎 1.2.8 常见的几款3D游戏引擎介绍 1.3 在正式学习之前需要了解的知识 1.3.1 贴图创
作在3D游戏美术中的重要性 1.3.2 理解贴图创作中的重要概念—分辨率 1.3.4 理解贴图创作中的重要
概念—图片格式 1.3.5 理解贴图创作中的重要概念—颜色深度 1.3.6 理解贴图创作中的重要概念—
常用贴图分类 1.3.7 理解贴图创作中的重要概念—Alpha通道在游戏美术中的运用 1.4 提高三维游戏
贴图制作水平的练习方法 1.4.1 欣赏优秀艺术作品 1.4.2 用心捕捉生活中的细节 1.4.3 确定制作思
路的有效练习—分析图片 1.4.4 从现实场景到游戏场景的创作案例欣赏第2章 3D游戏中常见的几种漫
反射贴图案例剖析 2.1 绘制一张128×128(像素)的漫反射贴图 2.1.1 绘制一扇核武器库的门 2.1.2
本节练习 2.2 绘制一张256×256(像素)的漫反射贴图 2.2.1 绘制一幅盾牌的贴图 2.2.2 本节练习
2.3 运用纹理混合与材质叠加技术绘制一套(三张)无缝贴图 2.3.1 运用素材绘制第一张砖纹贴图
2.3.2 绘制第二张无缝贴图 2.3.3 绘制第三张无缝贴图 2.3.4 将三张无缝贴图进行重复拼贴 2.3.5
本节练习 2.4 绘制一张512×256(像素)NPC的漫反射面部贴图 2.4.1 绘制面部基本形状 2.4.2 绘制异
形鼻翼结构 2.4.3 调整画面并添加细节 2.4.4 本节练习第3章 绘制3D游戏中次世代贴图的案例剖析
3.1 世代贴图标志—法线贴图(Normal Map)原理介绍 3.1.1 法线贴图(Normal Map)原理介绍
3.1.2 本节练习 3.2 运用3ds max 9烘焙法线贴图(Normal Map) 3.3 运用3ds max 9烘焙Ambient
Occlusion Map(AO Map)环境闭塞贴图 3.4 高级法线贴图(Normal Map)创建方法第4章 3D游戏中
模型创建案例剖析 4.1 制作一把波斯王子用刀模型 4.1.1 波斯王子用刀模型创建流程 4.1.2 本节练习
4.2 制作一个NPC(科幻角色)模型 4.2.1 游戏角色模型创建流程 4.2.2 本节练习第5章 制作一个次世
代标准的游戏道具 5.1 规划场景UV贴图坐标 5.2 制作场景贴图 5.3 将法线贴图、颜色贴图、高光贴
图赋予模型并实现即时显示第6章 制作一个次世代标准的角色头部 6.1 规化角色UV贴图坐标 6.2 为角
色制作高精度模型并生成法线贴图 6.3 为角色制作颜色贴图(Color Map) 6.4 为角色制作高光贴图
(Specular Map)和环境闭塞贴图(AO Map) 6.5 贴图赋予模型并通过DirectX实现即时显示

章节摘录

第1章 游戏、游戏公司及游戏美术的基本介绍 1.1 游戏和游戏公司的基本介绍 本节将介绍各种类型的游戏开发周期、游戏公司开发部门常见的职能划分、按照游戏画面的表现形式而分的不同类型、3D游戏开发公司美术部门的职位划分及各岗位的基本工作介绍。

1.1.1 游戏开发周期 一款游戏开发周期需要几个月到几年不等。

以小的单机版游戏为例（祖玛、连连看等）一般开发周期为45天左右，制作这类游戏的团队一般比较小，其中主要分为策划（制定游戏规则）、美术（对游戏的界面及内容进行填充）、程序（实现策划制定的游戏规则及美术资源的调用）3种职务。

以半条命2这样的大型游戏为例，开发时间则需要五年。

制作团队人数最多时可达300多人。

如图1-1和图1-2所示（游戏：半条命2画面）。

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>