

<<动漫游戏场景设计教程>>

图书基本信息

书名：<<动漫游戏场景设计教程>>

13位ISBN编号：9787508449227

10位ISBN编号：7508449223

出版时间：2007-9

出版时间：水利水电

作者：房晓溪

页数：78

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>

<<动漫游戏场景设计教程>>

内容概要

本书主要介绍了2D、2.5D、3D场景的一些区分方式以及3D游戏场景在制作上的注意事项，同时介绍了武器类道具的制作过程，对于合理布线、分段建模以及调整布尔模型布线的方法都有详细的讲解与分析；通过学习制作植物，阐述了模型与UVW之间操作顺序上的技巧，适当地提高了制作难度；通过学习制作一幢古建筑来熟悉利用最小贴图尺寸表现更多效果的UVW重复利用技巧；初步介绍了3D游戏中地形、天空的图素制作及拼接方法，使读者更深入地学习和掌握布线技巧；通过学习制作一座石雕，强化了模型制作与贴图表现能力，也为学习后续的角色制作打好基础。

本书在内容编排上选择了一些容易理解与掌握的范例，难易度适中，非常适合初学者学习。本书的教学重在理念的灌输而不在于范例的复杂程度，通过系统地学习不同道具场景的制作来开拓思路，培养学生独立思考及分析的能力。

本书循序渐进地讲解了游戏场景设计和制作技术，利用鲜明的例子引导学生加强对游戏场景设计和制作技术的理解，使读者更容易接受和理解本书的内容。

学习完本课程，读者将具备良好的游戏场景设计和制作的技术理论以及较强的实践能力，能够胜任游戏场景设计和制作技术等方面的职位，具备强劲的就业竞争力。

本书可以作为本科及高职高专学生的教科书，也可以作为希望从事游戏场景设计和制作技术方面工作的读者的入门参考书。

为方便读者学习，本书配有案例光盘，以便读者进行深入研究。

<<动漫游戏场景设计教程>>

书籍目录

丛书序前言第1章 场景道具概述1.1 场景分类1.1.1 2D游戏场景1.1.2 2.5D游戏场景1.1.3 3D游戏场景1.2 3D场景制作注意事项1.2.1 单位设置1.2.2 谨慎使用Boolean(布尔运算)工具1.2.3 模型与贴图的合理分配第2章 制作武器道具——刀2.1 制作模型2.1.1 创建基本几何体2.1.2 制作刀柄2.1.3 制作刀身2.1.4 创建刀身孔洞2.1.5 分配光滑组2.2 展平UVW2.2.1 分配UVW组2.2.2 展开UVW2.2.3 输UVW2.3 绘制贴图2.3.1 创建UVW线框层2.3.2 定义基本色块2.3.3 绘制细节2.3.4 输出、输入贴图第3章 制作植物3.1 制作树木模型3.1.1 制作树木主干3.1.2 制作树枝及树叶3.2 展平UVW及绘制贴图3.2.1 展平并排列UVW3.2.2 绘制贴图调整树叶分布3.3 更多技巧第4章 制作古代建筑4.1 制作模型4.1.1 制作墙体及房顶4.1.2 制作“脊瓦”结构4.1.3 制作地面与墙体下部结构4.1.4 创建楼梯、围栏4.1.5 创建檐角及顶部装饰4.1.6 调整布线4.2 展平UVW……第5章 制作地形和天空第6章 制作雕像——石兽

<<动漫游戏场景设计教程>>

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>