

<<次世代游戏场景设计>>

图书基本信息

书名：<<次世代游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787550200104

10位ISBN编号：7550200106

出版时间：2011-9

出版单位：北京联合出版公司

作者：叶橹

页数：242

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>

<<次世代游戏场景设计>>

内容概要

次世代游戏场景设计是高校游戏专业核心必修课程，是进入游戏行业专业创作的基石。

作者系北京电影学院动画学院骨干教师，有着非常丰富的教学和实践经验。

本书根据教学大纲要求，结合数年教学经验，引入了全新的游戏教学理念，采用大量的典型案例，力求将相对复杂的技术概念、特点、设计原理、制作思路、流程图用简洁的语言，系统、科学地传达给读者，搭建起一条从游戏设计理论与实际创作紧密结合的桥梁，是国内一部不可多得的次世代游戏场景设计优秀专业教材。

全书由9章构成，第一章讲解交互式场景制作工具和流程；第二章讲解制作一个真正的次世代游戏场景“神奇的动力室”的全过程；第三章通过“三种污渍贴图合并为一张图”、“道具、废墟、瓦砾堆”效果的制作过程，讲解游戏引擎材质和模块化道具制作方法；第四章讲解地面积水、水下焦散、动态阴影、窗户材质等游戏高级动态材质的制作技能；第五章通过实例“灯光读数控制”、“相机视角切换”、“恐怖走廊”讲解游戏可视化脚本语言Kismet的应用；第六章通过“游戏过场动画”等讲解游戏可视化脚本语言Matinee的应用；第七章通过范例“室外风景”等讲授“虚幻3”引擎地形系统的基础知识、制作原理等；第八章通过范例“旗帜”等讲解强大的物理引擎——刚体模拟在游戏中的应用方法和技巧；第九章通过范例“火花粒子效果”、“火焰粒子效果”讲解如何用“虚幻3”粒子系统(Cascade)来创建综合交互式场景视觉效果的原理、方法和步骤等。

配套的《游戏场景实训》是本教材关键知识点和核心技能的延伸实践，由“实训内容、实训要求、实训目的、制作流程及技巧分析、操作提示”组成，旨在提高读者的专业素质和制作技能，为日后的专业创作打下坚实的基础。

配套光盘提供了书中所有范例的源文件和练习素材。

本书内容丰富、实用，无论是高校游戏专业师生，或是游戏公司、影视公司、动画制作公司相关从业人员，都会从本书中直接获得实际好处，受益匪浅。

<<次世代游戏场景设计>>

作者简介

孙立军，1964年10月生人。

1984年-1988年就读于北京电影学院动画专业，现为北京电影学院动画学院院长、教授、硕士生导师，中国动画学会常务理事，中国东方文化研究会漫画分会副会长，中国电视艺术家协会卡通艺术委员会常务理事，微软亚洲研究院特约研究员，全国漫画等级考试考官。

代表作有《好邻居》《越野赛》《种太阳》等。

<<次世代游戏场景设计>>

书籍目录

第一章 交互式场景制作工具和流程

第一节 基础知识

第二节 制作思路和制作规范(Methodology and convention)

第三节 游戏场景资源管理和文件结构(Asset Management)

第四节 游戏场景制作流程(Production Pipeline)

第五节 作业规范

本章小结

本章作业

第二章 制作一个真正的次世代游戏场景

第一节 艺术指导原则

第二节 熟悉工作环境(Basic UI introduction)

第三节 制作次世代游戏场景——“神奇的动力室”

第四节 用BSP笔刷建造场景的基本结构

第五节 放置静态模型和道具

第六节 场景灯光和材质的制作

第七节 制作交互式内容

本章小结

本章作业

第三章 游戏引擎材质和模块化道具制作

第一节 艺术指导原则

第二节 材质表达式基础知识

第三节 材质实例化(Material Instance Constant)的应用

第四节 模块化设计(Modular Design)实际应用

第五节 法线贴图的制作思路与方法

第六节 AO(环境阻塞)烘焙制作应用

本章小结

本章作业

第四章 游戏高级动态材质

第一节 艺术指导原则

第二节 材质通道

第三节 环境反射材质的应用

第四节 动态材质的应用

第五节 Decal(贴纸)的应用

第六节 体积雾的应用

本章小结

本章作业

第五章 游戏可视化脚本语言应用——Kismet篇

第一节 艺术指导原则

第二节 Kismet基础知识

第三节 用Kismet制作“灯光读数控制”脚本序列

第四节 用Kismet制作“相机视角切换”脚本序列

第五节 用Kismet制作惊悚悬疑场景——“恐怖走廊”

本章小结

本章作业

第六章 游戏可视化脚本语言应用——Matinee篇

<<次世代游戏场景设计>>

第一节 Matinee(导演模块)的界面操作

第二节 灯光控制动画序列

第三节 实现光源颜色、强度和材质实例属性的动画

第四节 制作游戏里面的过场电影

本章小结

本章作业

第七章 游戏地形创建—制作自然景观

第一节 艺术指导原则

第二节 “虚幻3”引擎地形系统基础

第三节 制作“室夕风景”自然地形

第四节 制作“随风摆动的地形植被”自然场景

第五节 外部地形制作工具与游戏引擎的整合

本章小结

本章作业

第八章 强大的物理引擎——刚体模拟在游戏中的应用

第九章 创建游戏粒子视觉效果

附录 部分习题答案

<<次世代游戏场景设计>>

编辑推荐

游戏场景制作是一个综合的设计、制作过程，不仅需要扎实的美术功底，还要掌握游戏关卡设计的相关知识。

使用游戏引擎工具“虚幻3”制作次世代游戏场景是一种全新的体验。

该工具提供了从美术资源导入、场景静态/交互式材质、灯光和可放置物件、物理模拟、粒子效果、动画系统可视化脚本系统和导演系统等模块的编辑功能，从而创建各种丰富的材质视觉效果，为场景制作可互动的机关、任务等。

叶橹编著的《次世代游戏场景设计》由九章组成，采用大量的典型案例，力求将相对复杂的技术概念、特点、设计原理、制作思路、流程图用简洁的语言，系统、科学地传达给读者，搭建起一条从游戏设计理论与实际创作紧密结合的桥梁，是国内一部不可多得的次世代游戏场景设计优秀专业教材。

《次世代游戏场景设计》是北京电影学院动画学院游戏实验室（是与美国EPIC（中国）合作建立的以Unreal技术为平台的游戏教学实验室）的配套教材。

全书内容丰富、实用，无论是高校游戏专业师生，或是游戏公司、影视公司、动画制作公司相关从业人员，都会从本书中直接获得实际好处。

<<次世代游戏场景设计>>

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>