

<<3D游戏美术基础>>

图书基本信息

书名：<<3D游戏美术基础>>

13位ISBN编号：9787561766644

10位ISBN编号：7561766645

出版时间：2009-7

出版时间：华东师范大学出版社

作者：林大为 等编著

页数：144

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>

<<3D游戏美术基础>>

前言

随着近十年来中国经济飞速的发展，我国人民的生活水平有了质的飞跃，生活休闲的方式开始向多元化发展。

游戏产业在我国也随着国力的增长应运而生，成为了人们工作后的主要休闲方式之一。

科技手段的不断丰富为游戏产业的增长提供了契机，随着电视、电脑等大型家用电器的普及，各类游戏已开始进入到每个家庭。

电子游戏不再是传统意义上儿童专享的娱乐方式，越来越多的青年、中年人群开始加入，体验人群开始向高龄化发展。

游戏美术设计师这个新兴的职业，它既能带来相对比较优厚的薪酬待遇，又能提供一个发挥想象，放飞梦想的巨大空间，吸引着越来越多年轻人投身其中。

有人说激情和梦想是打开游戏行业大门的钥匙，但成为一名游戏美术设计师光凭热情是不够的，打好基础、学好技术才是关键。

一个合格的游戏美术设计师不仅要熟练掌握3dmax、photoshop等软件工具，还必须熟悉游戏开发的流程，了解游戏美术的特殊要求，掌握游戏领域最新的技术手段。

<<3D游戏美术基础>>

内容概要

CWC是国内领先的游戏美术原创设计和外包制作服务提供商之一，其制作水平与国际3A级的游戏美术要求同步。

本教材的编写从学校课堂教育入手，结合行业最新的视频游戏制作流程，严格按照实际游戏制作工作要求来编写，学生学习之后可以为今后就业的实际操作，打下坚实的基础。

本书作为3D游戏美术制作的基础论述，通过案例的详细讲解，突出流程的严谨程度，强调了美术基础在游戏制作中的重要性，淡化单一软件的依赖，提倡学生灵活掌握和运用专业软件。

本教材为学院游戏专业和游戏制作企业之间开辟一条直通快车道，通过该教材的学习，可使学生了解游戏制作企业的专业需求，对游戏美术人才的长期发展提供了完备的素材，为全面提高整个游戏行业的整体素质打下基础。

<<3D游戏美术基础>>

作者简介

林大为，2005-2007年清华SGAD创办人，2006-2008年VYK副总裁及创办人之一、2008年至今西岸科技总裁及创办人之一。

作为一位最早在uBI\$OFT从事3D制作的专家，在国内游戏制作行业中具有广泛的影响。

作为上海一所高水平游戏培训学校的创建者，他有着培训游戏美术制作人员的独特经验。

并成为该行业的领军人物。

陆晓林，上海电影艺术学院游戏设计专业学科带头人，美国洛山矶Magic Dragon Art Gallery.签约画家。

先后担任了上海弈动星软件有限公司、上海预言软件有限公司、苏州西岸科技（上海）有限公司的艺术总监，参与制作多款大型次时代游戏，如：MIDWAY公司STRANGLEHOLD《枪神》项目、《荣誉勋章-空降》、《暗黑之门-伦敦》、《英雄连》、《天堂2》、《金银岛》、韩国MSTAR跳舞游戏等。

同时，他又有着丰富的教学经验。

培养了很多优秀的游戏美术一线制作人员。

许鲲鹏，2005-2006年维塔士美术设计师。

2006-2008年VYK项目经理。

2008年至今任网龙高级技术支持。

闫东，上海电影艺术学院游戏设计专业教师，进入游戏行业多年.参与了多款Xbox360和Pc平台的次时代游戏制作。

如：《战区51-Blacksite》《荣誉勋章-空降》《剑灵》《恐龙獾人-重生》等，在原画设定，场景制作

。角色制作，机械武器制作方面都有丰富的经验。

在公司期间，担任艺术总监。

负责对游戏整体风格和艺术方向有效地控制与指导。

并参与团队管理，控制项目流程与品质，同时参与项目制作，对Unreal3引擎技术，normal map技术，Specular等都有较深入的理解。

<<3D游戏美术基础>>

书籍目录

飞旋的圆盘出版人的话序论道具制作所涉及的知识点第一章 游戏中的道具和场景的要求 1.1 游戏制作中道具的常见要求 1.1.1 3D游戏角色的发展历史 1.1.2 道具要符合时代特征 1.1.3 道具的特色 1.2 游戏制作中场景的常见要求 1.2.1 模型要求 1.2.2 贴图要求 1.2.3 动画要求 1.3 在游戏中应用的3D技术 1.3.1 3D造型 1.3.2 配合使用的软件工具第二章 道具的制作——剑 2.1 道具的准备 2.1.1 关键信息 2.1.2 资料 2.1.3 制作资料 2.2 调整Maya的环境设置 2.2.1 为什么要调整环境设置 2.2.2 环境设置包括哪些内容 2.2.3 环境设置 2.3 调整Max的环境设置 2.3.1 环境设置 2.4 道具建模 2.4.1 创建道具模型 (Maya7.0) 2.4.2 加工道具模型和UV (Maya7.0) 2.5 道具贴图 2.5.1 UV导出 2.5.2 底色 2.5.3 Photoshop图层属性及相关的处理方法 2.6 高模 2.6.1 高模的要求 2.6.2 为模型割线以控制模型在Smooth之后的变形程度 2.6.3 生成NormalMap的工具 2.6.4 组合NormalMap 2.6.5 本章小结 2.6.6 参考习题第三章 道具制作——油桶 道具制作所涉及的知识点 3.1 道具的准备 3.1.1 关键信息 3.1.2 资料 3.1.3 制作资料 3.2 道具建模 3.2.1 创建道具模型 (Maya7.0) 3.2.2 加工道具模型和UV (Maya7.0) 3.2.3 创建道具模型时使用Max的做法 3.2.4 如何在Max中加工uv 3.3 结合多种方法制作NormalMap 3.3.1 高模的要求 3.3.2 NormalMap的要求 3.3.3 生成NormalMap的工具 3.3.4 使用二维软件的部分 3.3.5 使用2.5D软件 3.3.6 DisplacementMap的作用 3.3.7 获得DisplacementMap的方法 3.3.8 综合使用得到的贴图 3.4 在Photoshop中为绘制道具的颜色贴图打好基础 3.4.1 UV导出 3.4.2 底色 3.4.3 Photoshop颜色 (Diffuse) 贴图处理 3.4.4 Photoshop处理高光 (Specular) 贴图 3.4.5 Photoshop处理法线 (Normal) 贴图 3.4.6 本章小结 3.4.7 参考习题第四章 3D游戏场景建模 场景制作所涉及的知识点 4.1 了解3D游戏的场景 4.1.1 3D游戏场景的发展 4.1.2 场景的可操作性 4.1.3 场景的元素 4.2 3D场景的模型实例 4.2.1 场景的比例 4.2.2 场景的风格 4.2.3 建立模型 4.2.4 场景的要求 4.2.5 建立物件的模型 4.2.6 常用工具介绍 4.3 游戏的场景的UV实例 4.3.1 场景UV的基本原则 4.3.2 场景UV的处理办法 4.3.3 场景UV的不同通道的使用 4.3.4 参考习题第五章 3D场景贴图 5.1 游戏场景的贴图制作 5.1.1 场景贴图的基本流程介绍 5.2 游戏场景的贴图制作实例 5.2.1 场景——颜色贴图的制作方法 5.2.2 场景——高光贴图的制作方法 5.2.3 场景——法线贴图的制作方法 5.2.4 本章小结 5.2.5 参考习题第六章 优秀三维作品赏析

<<3D游戏美术基础>>

章节摘录

第一章 游戏中的道具和场景的要求 1.1 游戏制作中道具的常见要求 1.1.1 3D游戏角色的发展历史 在游戏中，很多道具是要与角色发生直接的互动关系的，那么这里有一个简单但又重要的问题需要注意——道具本身与角色的比例关系。

例如有一个道具——一个小巧的杯子，它应该而且正好可以被环境中的角色使用，但如果其中有一个“大块头”的角色，那么，这个“大块头”就不适合拿这个小杯子。因为两者的比例失衡。

1.1.2 道具要符合时代特征 在不同的时代会有不同的道具，而且有一些道具本身就具备了“时代”的意义。

例如，我们在游戏中加入道具——“剑”，那么在游戏中出现的这些“剑”，就都要符合时代的特征。

在加入其他道具时也一样，千万不能混淆它们的时代特征。

1.1.3 道具的特色 一般来说，道具的意义不会只停留在“看”的层面上，还有“欣赏”的成分，这些是从道具的设计、贴图的绘制和表现上体现出来的。

当然，游戏中的所有物体都一样，有着对面数的控制，这些控制是由道具的重要程度和道具本身的细节变化程度所决定的。

<<3D游戏美术基础>>

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>