第一图书网, tushu007.com

<<网络游戏美工教程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏美工教程>>

13位ISBN编号：9787111268437

10位ISBN编号：7111268431

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：恽如伟，董浩　主编

页数：224

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

前言

随着各大网络游戏公司的迅速崛起，成熟的游戏产业链逐渐形成。
游戏专业人才的缺乏已经对产业的发展造成极大的负面影响，如何尽快培养游戏人才显得尤为重要。
目前有志于游戏行业或对此行业有浓厚兴趣爱好的人需要一套结合具体开发经验和开发案例、直接面向游戏企业网络游戏开发的实用教材。
本套教材在编写中和网络游戏企业展开充分合作，结合相关游戏开发中的大量的典型实例及开发中的经验和体会的基础上编写而成，具有很强的实用性和可操作性。
本书内容包括：网络游戏美工设计理论及实践、网络游戏美工制作工具的使用、实例制作三部分。
网络游戏美工设计理论及实践部分介绍了2D游戏美术和3D游戏美术，并详述了原画设计、角色建模、贴图、场景等方面内容；网络游戏美工制作工具部分分为通用工具和引擎自带工具，前者介绍了Photoshop、3ds max等通用的美术制作工具，后者将通用工具产出的美术资源文件整合转换到游戏引擎能够识别并使用的文件；实例制作部分从一个游戏关卡的制作实例介绍了游戏美术工作的流程。
广大游戏爱好者和初学者能够从本书中学到如何进行游戏原画设计，如何制作shader，如何制作关卡地形，如何制作游戏特效，如何整合游戏关卡等。
美术专业人员可以从本书的介绍中掌握普通商业美术与游戏美术的联系与区别，游戏行业的专业人员也可以从提供的游戏制作解决方案中了解到游戏美术的全貌。
本书共分7章，全面系统地介绍了游戏美术设计理论以及各种编辑器的使用方法。
本书深入浅出，图文并茂，讲解详细，每章都有重点提示并配有与知识点相配套的制作实例，使课程知识更加形像化，便于学习者对知识的理解，充分激发学习者的学习兴趣。

内容概要

本书讲述网络游戏美工设计理论与实践、网络游戏美工制作工具的使用、实例制作。
本书共分为9章。
内容包括：2D设计，3D设计，游戏特效，通用工具的使用，max导出工具的使用，Shader编辑器的使用，地形生成编辑器的使用，关卡编辑器，换装系统。
本书将理论的讲述和具体开发经验及案例结合起来，是直接面向游戏企业网络游戏开发的实用教材。
本书适用于网络游戏开发人员及爱好者，可作为大专院校相关专业及社会培训班教材和参考。

作者简介

恽如伟：南京师范大学教育游戏研究中心执行主任、博士、吾4教授和研究生导师。
学术兼职：国际lEEE子委员会Vlrtual Instructors Pilot Research Group（VIPRG）委员、中国图形图像学会虚拟现实专委会委员、中国教育技术协会信息技术教育专委会教育游戏研究组专家。
主要从事网

书籍目录

编委会前言第1章　2D设计与制作 1.1　原画设计中的概念架构技法 1.2　角色设计 1.3　场景、物件设计 1.4　怪物设计 1.5　原画绘制技法 1.6　界面设计制作 1.7　特效图片的设计制作第2章　3D设计与制作　2.1　纸娃娃系统　2.2　建模　2.3　贴图绘制的步骤与技法　2.4　3D场景的制作步骤第3章　游戏特效 3.1　认识游戏特效 3.2　游戏特效制作的真实性 3.3　游戏特效制作的分类 3.4　动作设计概述 3.5　动作设计的格式 3,6　动作设计的定义 3.7　动作设计风格的主要类型 3.8　关于三维电脑动画的新法则 3.9　游戏动画采用的骨骼形式 3.10　游戏动画特点及种类第4章　通用工具的使用 4.1　Photoshop概述　4.1.1　版本历史　4.1.2　功能特色 4.2　3ds max的使用概述　4.2.1　3dsmax的发展史　4.2.2　3dsmax的应用 4.3　关于插件和第三方软件的使用　4.3.1　BodyPaint 3D的介绍　4.3.2　UV插件的使用第5章　max导出工具的使用　5.1　插件加载过程　5.2　界面按钮介绍　5.2.1　SkinSlot编辑　5.2.2　静态模型导出　5.2.3　绑定打包lightmap　5.2.4　创建骨骼　5.2.5　关键帧动画导出　5.2.6　骨骼动画导出　5.2.7　保存场景　5.2.8　载入场景 5.3　常见问题及解决方案第6章　Shader编辑器的使用 6.1　界面介绍　6.1.1　菜单栏　6.1.2　工具栏　6.1.3　节点树　6.1.4　纹理查看编辑窗口　6.1.5　渲染状态编辑窗口　6.1.6　多层纹理层级编辑窗口 6.2　已有Shader的具体运用及效率　6.3　如何运用已有的Shader制作Skin　6.3.1　单层材质的制作　6.3.2　双层材质的制作　6.3.3　动态纹理坐标 6.4　常见问题及解决方案第7章　地形生成编辑器的使用　7.1　菜单栏　……第8章　关卡编辑器第9章　换装系统参考文献

章节摘录

插图：第1章 2D设计与制作游戏中的角色、场景及道具的创作都是以原画为基础的。
原画绘制技巧对电脑游戏最终样貌的好坏起着十分重要的作用。
游戏界面是游戏与玩家互动的窗口。
我们需要掌握游戏界面的设计与制作过程。
特效图片作为相应的贴图赋予三维软件的模型或各种游戏引擎的粒子系统，为场景角色添加炫丽的特殊效果。
对于游戏艺术人员来说，掌握一定的造型能力是最基本的要求，而学习素描等传统艺术理论是具备这种能力的必要条件。
1.1 原画设计中的概念架构技法概念设计最早出现于实用工业设计（如建筑、汽车、服装等）和广告设计等领域的产品设计中，用来代指针对产品类型和客户要求而进行的产品初期样貌构想，其主要目的是在产品的研发初期，能够将设计师的想法以合理、实用、美观的设计理念展现在客户面前。
近几年来，游戏影视CG212作者们逐步将概念设计这一手段引用到角色和场景的原画设计中，强调原画创作中合理科学和新颖鲜明之间能够相互兼顾的设计思路。
一个好的概念设计对任何产品而言都非常重要，它是产品价值和生命力的保证。
概念设计在强调思路新颖性的同时也讲求设计的合理性，要求设计人员在分析产品特点和客户要求的基础上进行设计构思。
我们可以分别从“概念”和“设计”两部分来理解，概念阶段就是提出“想法”的阶段，需要考虑3个问题：该设计所产生的背景、产生的原因和作品要求达到的功能，而之后的设计阶段就是考虑运用什么样的设计技巧来表现这些想法。
原画设计涉及的范围比较广泛，比如动画、电影、游戏的各种场景、人物和物品的设计。
对于电脑游戏而言，原画设计主要是指游戏场景和角色的样稿设计。

媒体关注与评论

本书为对游戏研发领域有兴趣的初学者和玩家们提供了必读的入门教材。
——腾讯游戏琳琅天上工作室总经理　姚晓光 多年的职业培训工作经历，让我深刻体会到一套优秀的教材对于知识传授的重要性。
这套教材从专业开发角度，展示了一个真实的游戏开发世界。
让所有游戏开发爱好者走上正确的开发设计道路。
对于我们培养游戏开发人才具有极强的指导性，它以更全面、更精准、更前瞻、更实用。
更人性化的课程内容领跑游戏人才教育行业。
——杭州原游戏学院院长　余博 这是国内高校专家与产业技术骨干为未来中国游戏产业的优秀美工人员量身定做的黄金教程!本书首次披露商业网游的诸多核心美工技术，它与许多同类美工教程的最大不同之处在于其如此完美地将通用美工技术与网游开发的各种美工辅助工具关联到一起。
——《OpenGL游戏编程》作者　徐明亮

编辑推荐

《网络游戏美工教程》游戏开发教育界和游戏开发业界携手创作，理论与实践经验的完美结合；实例丰富，借鉴性强，全部取自工业界的真实游戏；游戏教育界和产业界知名人士鼎力推荐。

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