第一图书网, tushu007.com

<<3ds Max游戏场景设计>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787113104290

10位ISBN编号：7113104290

出版时间：2009-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：张凡 等编著

页数：209

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

游戏作为一种现代娱乐形式，正在世界范围内创造巨大的市场空间和受众群体。
我国政府大力扶持游戏行业，特别是对我国本土游戏企业的扶持。
积极参与游戏开发的国内企业可享受政府税收优惠和资金支持。
近年来，国内的游戏公司迅速崛起，大量的国外一流游戏公司也纷纷进驻中国。
面对飞速发展的游戏市场，中国游戏开发人才储备却严重不足，与游戏相关的工作变得炙手可热。
目前，在我国游戏制作专业人才缺口很大的同时，相关的教材也不多。
而本书定位明确，专门针对游戏公司中的场景制作定制了相关的实例。
所有实例均按照专业要求制作，讲解详细、设计精良，填补了游戏场景制作专业教材的空缺。
为了便于大家学习，本书的配套光盘中包含大量的高清晰度视频文件，还包含了所有实例的素材以及源文件。
电子课件从中国铁道出版社网站http：／／edu.tqbooks.net下载。
本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性。
所有实例均是高校教学主管和骨干教师（北京电影学院、中央美术学院、中国传媒大学、清华大学美术学院、北京师范大学、首都师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、河北艺术职业学院）从教学和实际工作中总结出来的。
同时，也是全国所有热爱数字艺术教育的专业制作人员的智慧结晶。
参与本书编写的人员有张凡、谌宝业、程大鹏、孙立中、王上、李营、张锦、王浩、关金国、王世旭、李波、冯贞、韩立凡、田富源、郭开鹤、李羿丹、李岭、于元青、许文开、宋兆锦、李建刚、肖立邦、宋毅、易红、张锦、蔡曾谙、王深、张帆、谭奇、许宏伟、李松、张雨薇、顾伟、于娥、刘翔、曲付、张勇军、钟鼎、李洋、曹二帅等。

内容概要

本书定位明确，专门针对游戏公司中的场景制作定制了相关的实例。
　本书共分8章：第1章详细介绍了游戏的类型，分析了游戏行业的现状和就业前景，讲解了游戏场景的概念和制作流程等；第2章以短剑道具为实例，详细讲解了以背景图片作为参考，使用样条线来创建短剑模型；第3章以战锤道具为实例，全面系统地讲解了使用标准几何体制作战锤道具的方法；第4章按照远景、中景、近景的分类，详细地讲解了游戏场景中植物的制作方法；第5章以庭院游戏室外场景为例，详细讲解了游戏中一座完整的古代庭院的制作方法；第6章以哨塔游戏室外场景为例，详细讲解了利用透明贴图来制作室外场景的方法：第7章以监狱游戏室内场景为例，从一个具体游戏项目入手，详细讲解了网络游戏中游戏室内场景的具体制作方法；第8章以洞穴游戏室内场景为例，从一个具体游戏项目入手，详细讲解了网络游戏中洞穴的具体制作方法。
为了辅助初学游戏场景制作的读者学习，本书的配套光盘中含有大量的高清晰度视频文件，还包含了所有实例的素材以及源文件，以供读者练习时参考。
　本书适合作为高等院校、高职院校艺术类专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的参考书。

<<3ds Max游戏场景设计>>

书籍目录

第1章 认识游戏场景 1.1 游戏的类型 1.2 游戏引擎简述 1.2.1 Doom/Quake引擎 1.2.2 Unreal引擎 1.2.3 Source引擎 1.3 游戏场景的概念及任务 1.3.1 交代时空关系 1.3.2 营造情绪氛围 1.3.3 场景刻画角色 1.4 游戏制作流程 课后练习第2章 游戏场景中的道具——短剑 2.1 制作短剑模型 2.1.1 使用短剑原画作为背景参照 2.1.2 制作短剑基本造型 2.2 调整短剑UVW坐标 2.2.1 赋予短剑棋盘格贴图 2.2.2 指定短剑UVW坐标 2.2.3 短剑UVW的展开 2.2.4 短剑UVW坐标的调整 2.2.5 摆放短剑的UVW坐标 2.3 短剑贴图的绘制 2.3.1 导出短剑的UVW坐标线框 2.3.2 制作灯光烘焙贴图 2.3.3 调整短剑贴图 2.3.4 手绘短剑贴图 2.4 调整模型与贴图的统一性 课后练习第3章 游戏场景中的道具——战锤 3.1 制作战锤模型 3.1.1 战锤模型A的制作 3.1.2 战锤模型B的制作 3.1.3 战锤模型C的制作 3.1.4 战锤模型D的制作 3.1.5 战锤模型E的制作 3.1.6 战锤模型F的制作 3.1.7 战锤模型G的制作 3.2 调整战锤UVw坐标 3.2.1 战锤模型A的UVW的展开 3.2.2 战锤模型B的UVW的展开 3.2.3 战锤模型C的UVW的展开 3.2.4 战锤模型D、E、F的UVW的展开 3.3 战锤贴图的绘制 3.3.1 制作灯光烘焙贴图 3.3.2 手绘战锤贴图 3.4 调整模型与贴图的统一性 课后练习第4章 游戏场景中的植物 4.1 制作远景树 4.1.1 基本模型的创建 4.1.2 透明贴图的制作 4.1.3 整体效果的调整 4.2 制作中景树 4.2.1 主干模型的制作 4.2.2 枝叶模型的制作 4.2.3 整理贴图坐标 4.3 制作近景树 4.3.1 树干模型的制作 4.3.2 树枝模型的制作 4.3.3 调节树干的贴图坐标 4.3.4 绘制树干贴图 4.3.5 将贴图与模型进行匹配 4.3.6 树叶模型的制作 课后练习第5章 游戏室外场景制作——庭院 5.1 制作建筑模型 5.1.1 建筑主体模型的制作 5.1.2 门框、柱子、长廊、围墙和瓦楞的制作 5.2 制作建筑装饰物模型 5.2.1 手推车的制作 5.2.2 灯笼模型的制作 5.2.3 酒坛模型的制作 5.3 调整模型与贴图 5.3.1 调整地面 5.3.2 调整房屋 5.3.3 调整其他部分 课后练习第6章 游戏室外场景制作——哨塔 6.1 制作建筑模型 6.1.1 建筑主体模型的制作 6.1.2 栏杆、帐篷与塔楼的制作 6.2 制作建筑装饰物模型 6.2.1 灯笼模型的制作 6.2.2 旗帜的制作 6.3 调整模型与贴图 6.3.1 调整地面 6.3.2 调整建筑 6.3.3 调整栏杆 6.3.4 调整其他部分 课后练习第7章 游戏室内场景制作——监狱 7.1 进行单位设置 7.2 制作建筑主体模型 7.2.1 制作室内场景的外壁模型 7.2.2 制作室内场景中的柱子 7.2.3 制作内部墙壁和门 7.2.4 制作主体建筑中的其余部分 7.2.5 制作建筑内部小物件 7.3 调整贴图UV坐标 7.3.1 材质ID号的指定及光滑组的设定 7.3.2 进行UV编辑 7.4 制作场景贴图 7.4.1 提取uVw结构线 7.4.2 绘制墙体的贴图 7.4.3 绘制地面的贴图 7.4.4 绘制顶部的贴图 7.4.5 绘制其他部分的贴图 7.5 制作场景灯光以及灯光烘焙 7.5.1 环境光设置 7.5.2 目标平行光设置 7.5.3 泛光灯设置 7.5.4 灯光烘焙 课后练习第8章 游戏室内场景制作——洞穴 8.1 主体模型的制作 8.1.1 隧道的制作 8.1.2 装饰物的制作 8.2 调整贴图UV坐标 8.2.1 调整隧道 8.2.2 调整场景装饰物 8.3 场景灯光设置 课后练习

章节摘录

插图：

编辑推荐

《3ds Max游戏场景设计》光盘内含书中范例，素材和大量高清晰度视频文件。

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