第一图书网, tushu007.com

<<游戏艺术工厂>>

图书基本信息

书名：<<游戏艺术工厂>>

13位ISBN编号：9787302190608

10位ISBN编号：7302190607

出版时间：2009-1

出版时间：清华大学出版社

作者：秦卫明,杨霆

页数：277

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

相对于众多的艺术门类来说，游戏美术作为一种虚拟电子艺术确实是来得稍晚了一些，从红白机、GB、NDS到现在的PSP、XBOX等，游戏硬件配合性的革新使大量游戏作品不断地涌现，精彩纷呈，各有千秋。
其中的游戏美术表现形式和风格也是形态各异的，也因为游戏主题的体现和技术上的限制，从原始的像素点美术表现到现在的次世代仿真美术表现，游戏美术经历了一个漫长的过渡阶段，其中也饱含着太多的坎坷。
很多的游戏开发前辈为此付出了大量的热情和心血。
使得类似任天堂、Capcom、牛蛙、暴雪、光荣等这样优秀的游戏制作公司或者是慧心独具的游戏工作室脱颖而出。
他们的不懈努力为我们现在的游戏美术凝结了-种不朽的游戏精神，他们的经验积累为我们以后的游戏事业奠定了坚实的基础。
除却回顾以往的令人怀念的或者说是伴随我们度过童年的游戏外，我们应该秉承游戏美术发展的血脉之源，踵武前贤，不断注入激情和素养，让游戏美术的康庄大道愈发平坦。
当今的游戏美术分类有主机游戏，掌机游戏，电脑游戏，手机游戏等，电脑游戏伴随着电脑硬件的不断更新也是新作辈出，表现上也是突破了一个又一个的高度，如现今类似法线技术等的3D美术技术表现形式为游戏美术增加了高度，游戏引擎的更新也为游戏美术的提升奠定了基础。
游戏美术的表现永远需要技术的庇佑。
说到这里，顺便谈谈游戏美术上大概的分类，除却3D、2D的说法，单纯美术上与其他的艺术门类一样，也有几大分类，Q版，半Q半写实，写实，写实上夸张，夸张，这个分类类似油画的分类一样，朦胧派，印象派，写实派，野兽派等。
任何-种艺术形式的发展绝对不会拘泥于-种表现形式的，只有旁征博引才会有其自身的新陈代谢，包括一些自我批评和否定，艺术才会有发展的根据。
游戏美术与众多其他的艺术门类是息息相关的，没有哪一个艺术门类是独立存在的，其中一定不乏千丝万缕的借鉴和相互提携。
粗陋的从艺术的“型”来说，壁画和版画相对而言都是比较注重“型”的，也可以简单地理解为“线条”，其实“线条”是最粗略的“型”，在艺术中，“型”无处不在，可以细化到笔触的“型”；从色彩上来说，油画是最能表现“色彩”的，但是其他的画种也不会忽略这一点，即使是装饰画上从容的几笔色彩，也是要做到色彩间的交辉和融洽的；从意境上来说，国画在这方面应该是无可匹敌的，但是意境放在任何的画种上都可以为其增添艺术素养，从而提升其高度，要是艺术没有了意境那可能只能沦为“工匠艺术”了。
如“质感”、“立体”、“空间”等艺术因素这里就不赘述了，总之，艺术是一个网络，每-条光纤都血脉相连，密不可分。
所以要做好游戏美术，在其他艺术门类的修养也是必不可少的，而且游戏美术发展也少不了渗入其他的表现形式或者说是其他艺术门类的精华。
加入“壁画”的斑驳可以增添沉淀，加入“版画”的淳厚可以表现古朴，加入“油画”的绚丽可以丰富游戏世界等。
游戏美术就是以其他艺术门类为基础再进行提炼和渲染的。
当然，游戏美术的表现也有其特有的“感觉”，与任何一种艺术一样，油画有油画的“感觉”，版画有版画的“感觉”等，相互之间有点穿插是允许的，但是大体的“感觉”是不能改变的。
此处以电影的表现形式或者说是潜规则为例，电影是需要提炼的，只表现重点，剩余的就是衬托，或者说是以对比或互补的形式出现。

内容概要

《游戏艺术工厂》次世代游戏美术系列书籍是由国内最大的游戏研发交流站点GAME798（同时在线人数峰值超过2万）组织业内8位资深游戏美术研发人员共同编写完成的专业书籍。
掌握次世代游戏美术制作是进入游戏行业的一个捷径，也是现有从业人员必须学习的新课题，同时由于次世代游戏制作的高模特性，对影视制作、动漫制作也是非常好的参考。
本套书籍中的教堂以游戏研发中的开发实例为案例，通过详细的操作配合完整的视频教堂，让读者更便捷、直观地学习到游戏美术制作的核心内容。
由于参与本书编写的作者均为业内各大游戏公司的美术总监及资深开发人员，可以让读者充分了解次世代游戏真实的开发流程及方法，书中总结的作者长期工作中得到的经验点滴，对学习者来说甚至比技术本身更有价值。
此套书最大的特点是书籍学习和网站交流的完美结合，读者在学习过程中所做的作业和遇到任何的问题都可以在论坛BBS.GAME798.COM相应版块发贴与作者及网友交流，及时得到正确反馈。
通过学习，读者可以通过网站的推荐寻求相应的工作，使学习、交流、就业完美组合在一起。
本套书主要讲解了次世代游戏中的道具、植物及场景的制作方法，学习案例中主要涉及的软件有3ds Max、Photoshop、ZBrush、BodyPainter等。
本书附增3张DVD光盘除了提供本书的部分基本素材、最终文件等，还提供了书中所有案例的完整视频教学，总长度20小时，国内首次解密次世代游戏场景的行业制作方法。
另外还附送超精美海报一张。

作者简介

秦卫明，游戏艺术工厂（www.game 798.com）网站核心成员，曾任上海昱泉信息技术有限公司任技术指导，上海摩力游美术场景负责人，目前任上海唯晶科技场景美术经理。
主要参与开发《MOTOGP3》《魔法骑士》《启示录》《恶魔骑干》《Rainywoods》（多雨之林）等游戏。

书籍目录

第1章 次世代游戏制作——-王里论篇 1.1 次世代游戏的到来 1.2 基础理论 1.2.1 游戏美术的提高 1.2.2 次世代游戏美术更注重团队精神 1.2.3 美术基础的重要性 1.2.4 如何成为游戏美术人员 1.2.5 开发团队的合作 1.3 次世代游戏制作理论 1.3.1 次世代游戏的模型 1.3.2 法线贴图的概念 1.3.3 次世代材质的制作 1.4 网络上的交流和学习第2章 建筑制作——场景中的树木 2.1 树木建模方式 2.1.1 制作树干模型 2.1.2 制作树根 2.1.3 制作树枝模型 2.2 拆分树木UV 2.2.1 拆分树干UV 2.2.2 使用辅助软件优化拆分的UV 2.3 绘制贴图 2.3.1 使用Body Painte绘制基础材质 2.3.2 增加纹理细节 2.4 制作树叶 2.4.1 制作树叶模型 2.4.2 绘制树叶贴图 2.4.3 制作树叶Alpha透明通道 2.4.4 制作树枝上的藤条 2.5 添加点着色第3章 次世代武器制作——铁锤 3.1 制作铁锤模型 3.1.1 制作铁锤锤头 3.1.2 制作铁锤手柄 3.2 展开铁锤UV 3.3 绘制铁锤贴图 3.4 制作铁锤法线贴图 3.4.1 3ds Max法线贴图 3.4.2 ZBrush细节处理 3.4.3 3ds Max+Photoshop完善法线贴图第4章 次世代法线建筑制作一木屋 4.1 制作木屋模型 4.2 展平木屋的UV 4.3 绘制木屋贴图 4.3.1 绘制外墙 4.3.2 绘制楼梯与层顶 4.3.3 绘制木梁与门窗 4.3.4 绘制石头基座 4.3.5 绘制塔楼 4.4 屋子Normal Map制作 4.4.1 制作木板墙面法线贴图 4.4.2 制作瓦片物体法线贴图 4.4.3 制作大门及石阶的法线贴图第5章 次世代法线建筑制作一石屋 5.1 石屋模型制作 5.1.1 制作屋体框架 5.1.2 制作屋顶 5.1.3 制作基石及外墙 5.1.4 制作楼梯与辅助建筑 5.1.5细节完善 5.2 展平石屋UV 5.2.1 展平石屋主体UV一 5.2.2 结合大门及门前物体 5.2.3 结合框架及其他元素 5.3 烘焙石屋基础贴图 5.3.1 处理石屋整体 5.3.2 赋予外墙材质 5.3.3 赋予门窗装饰材质 5.3.4 整体细节修缮 5.4 制作石屋法线贴图 5.4.1 制作石墙与木头的法线贴图 5.4.2 制作石门的法线贴图 5.4.3 制作瓦片的法线贴图 5.4.4 制作石塔的法线贴图

媒体关注与评论

EA中国区总经理 Jason Chein　　我在此对Game789.com两年来的成功运营表示祝贺，游戏艺术工厂对游戏发展的贡献是不可忽视的！
随着中国研发能力的提高，像你们目前所做的网站，对于网上开发社区的形成和健康发展是非常重要的。
只有通过共享我们的经验和见解，才能加强中国的研发力量并使之达到国际水平。
我们会支持游戏艺术工厂并让它成为现实！
！
UBI上海游戏制作人董晓刚　　诚挚地祝愿游戏艺术工场越办越好，为世界游戏事业做出更大的贡献！
CHINAJOY 宣传部主管 谭运鹏　　中国游戏产业的发展，不仅仅需要ChinaJoy这样的展会在商贸方面的推动，也需要Game798这样的研发类网站在技术、人才方面的推动，才能不断创造游戏产业的辉煌！
视觉中国总经理 魏林　　视觉中国携手游戏艺术工厂共同为中国创意产业发展助力！

编辑推荐

《游戏艺术工厂：3DS MAX+ZBRUSH次世代游戏场景全案解密》是Wacom推荐标准游戏教材。
东京国际动漫展特殊贡献奖　中国游戏教育联盟指定教材　设计工具：3ds ZBrush Photoshop BodyPaint3D　影视级别的3D艺术创作完整流程，软件技巧与行业思维同时火速提高　法线技术详解-学习次世代游戏中法线技术的使用　游戏美术基础-学习了解游戏开发中美术技术及风格的演变　学会次世代游戏中植物、木质建筑、石头建筑的正确制作方法　超值赠送3DVD　附赠部分案例素材、最终文件　所有案例讲解共20小时视频教学+锐海报　游戏艺术工场　如果说北京798艺术工厂是中国艺术、文化、思想的前沿集散地，那么GAME798.COM就是积聚了中国游戏原创文化新概念、新行为、新思维的先锋阵地。
GAME798.COM创建于中国游戏事业发展初期，由国内众多游戏资深制作人创办，逐渐发展到国内最具影响力的游戏开发社区、一个致力于创造新游戏结构以努力推动中国游戏文化艺术的发展为使命的大型网络交流传播平台。
如果你是一位专注游戏事业发展的有志之士，请到这里来。
我们将以最决的速度为你提供国内外全方位的最新游戏制作技术及资讯；多种互动方式让我们一同深入探究游戏的精密构造。
无论你是从事游戏策划、美术设计、程序开发或是涉足游戏外沿，GAME798都是你最密切的伙伴，与你共同进退。
如果你是一位正在踏入游戏业的探险者，请到这里来。
GAME798为你提供海量国内外各类教程及制作心得；带你领略各国大师的顶尖之作……从这里，你将打开通往游戏圣殿的大门。

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