第一图书网, tushu007.com

<<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：9787302208228

10位ISBN编号：7302208220

出版时间：2009-8

出版时间：清华大学出版社

作者：冯涛，马国栋　编著

页数：253

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

游戏业在近年来逐渐成熟，并且游戏已经成为一种重要的娱乐方式。
从最初的2D游戏到现在流行的3D游戏，游戏的内容与形式也在不断的发生着变化。
当今的市场，3D游戏逐渐将替代2D游戏成为未来游戏的主流形式，游戏开发制作的流程和方式也因此发生着巨大的改变。
美术设计是游戏开发中非常重要的一个环节，一款游戏的画面是给玩家的第一印象，很多玩家往往首先被精美的游戏画面所吸引，然后才会深入地了解这款游戏，以至于喜欢上它。
本书立足于3D游戏开发中的美术设计领域，全面地介绍了3D游戏美术设计的基本流程和制作特点，并通过大量的实际操作给读者以感性认识。
通过实例的介绍，读者能够有针对性地学习游戏中角色、场景及道具的制作方法，大大提高了本书的实用性。
本书分为三个部分，共8章，具体的内容安排如下。
第Ⅰ部分是游戏美术设计基础篇，包括第1章和第2章。
主要讲述了作为一个游戏设计师所要具备的基础知识——素描和色彩。
第Ⅱ部分是游戏美术设计工具篇，包括第3章和第4章。
主要介绍了游戏美术设计所使用的两个基本工具——Photoshop和3ds max软件。
第Ⅲ部分是游戏美术设计实践篇，包括第5～8章。
按照游戏美术设计的流程分别以3D游戏原画设计、角色建模、贴图绘制、角色动画制作的顺序进行讲解，并以大量实例讲解各个工具的使用方法，让学生能够学以致用。
本书适合作为高等学校学生的教材，游戏动漫爱好者和游戏动漫研发者的参考用书。
本书由冯涛、马国栋编著。
在本书的编写过程中编者力求准确和完善，但书中难免有一些疏漏和不足之处，衷心希望广大读者批评指正。

<<3D游戏美术基础>>

内容概要

本书从游戏美术设计师的角度出发，介绍了游戏美术设计应该掌握的美术基础知识、软件工具的使用以及在游戏设计中的美术设计流程方法及技巧。
本书力图使读者了解游戏开发公司美工必须掌握的各项技术以及所应具备的素质，书中以大量的实际操作给读者以感性认识。
　通过本书的学习，可以使读者了解游戏美术设计的基础知识，掌握Photoshop和3ds max软件的基本操作，了解3ds max的多边形建模工具、uv展开贴图工具和骨骼动画制作工具等。
通过本书的学习，使读者了解游戏美术开发的基本流程，具备制作游戏道具、场景、角色和动画的基本技能，使读者迈入3D游戏设计师之门。
　本书适合作为高校学生的教材，游戏动漫爱好者和游戏动漫研发者的参考甩书。

<<3D游戏美术基础>>

书籍目录

第Ⅰ部分　游戏美术设计基础篇　第1章　3D游戏美术——素描　1.1　素描的重要性　1.2　素描的过程　1.2.1　经营构图，确定轮廓　1.2.2　深入刻画，塑造形象　1.2.3　调整统一，完美画面　1.3　素描训练时的注意要点　1.3.1　训练原则　1.3.2　观察与表现的原则　1.4　速写　1.4.1　速写的基本技法　1.4.2　速写的具体方法与步骤　1.5 本章小结　1.6　本章习题第2章　3D游戏美术——色彩　2.1 光与色彩　2.2　色彩的重要性　2.3　色彩的要素　2.3.1 基本属性　2.3.2　色调　2.4　画色彩时的要点　2.4.1　整体观察　2.4.2　质感表现　2.4.3　形体表现　2.4.4　把握视觉中心　2.5　本章小结　2.6　本章习题第Ⅱ部分　游戏美术设计工具篇　第3章 3D游戏美术——Photoshop　3.1　Photoshop在游戏美术设计中的基本运作　3.1.1　Photoshop的主要功能　3.1.2　Photoshop在游戏中的运用　3.2　Photoshop软件的基本操作　3.2.1　Photoshop的界面　3.2.2　Photoshop的菜单功能　3.2.3　Photoshop中的工具箱　3.2.4　几个常用的面板　3.3　Photoshop在游戏制作中的应用实例　3.3.1　制作前的准备　3.3.2　制作界面背景　3.3.3　制作界面元素　3.4　本章小结　3.5　本章习题　第4章　3D游戏美术——3ds max　4.1　3ds max在游戏美术设计中的基本运用　4.2　3ds max中的对象及基本建模功能　4.2.1　参数化的对象模型　4.2.2　主对象、子对象与可编辑对象　4.2.3　层级的概念　……第Ⅲ部分　游戏美术设计实践篇　第5章　3D游戏美术——原画设计　第6章　3D游戏美术——3D模型　第7章　3D游戏美术——模型贴图　第8章　3D游戏美术——动画

章节摘录

插图：第Ⅰ部分 游戏美术设计基础篇第1章 3D游戏美术——素描1.1 素描的重要性素描是一种正式的艺术创作，可以用单色线条来表现直观世界中的事物，亦可以表达思想、概念、态度、感情、幻想、象征甚至抽象形式（见图1-2）。
它既有自身的规律，又有知识的积累。
它是一种技术，需要学员通过系统的训练，培养正确的观察方法、感觉、认识和思维方式，提高艺术表现能力，增强艺术素质。
基础素描训练是对客观物象的结构、形体、比例、明暗、质感、空间感等诸种造型因素和造型规律的研究，可培养、提高对描绘对象的敏锐的观察能力，有助于加深认知能力，充分地发挥创造力准确地表现事物。
也就是说通过素描练习，把视觉感受到的东西，经研究、分析、理解、认识能够得心应手地准确、生动、具体地表现出客观物象的形态特征，从而逐步掌握造型能力（见图1-3）。
素描分为长期作业和短期作业。
长期作业有助于解决深入性的课题：观察的深入，表现的深入，用正确科学的方法去观察和认识对象，既能够概括又能深刻而生动地表现对象。
通过较长期的作业训练，可以掌握比较扎实的素描基本功。
短期作业是长期作业的重要补充，它可以培养积极观察自然的能力，激发捕捉生活的新鲜感受，深化对造型的理解，同时能提高概括表现物象的能力，因此是必备且有效的训练方法。
长、短期作业有机的结合和训练，能使眼、脑、手的配合更具协调性，对培养造型能力有着重要的作用。
在艺术院校报考专业时，第一科目基本都是素描，可见素描所占的重要位置。
因为素描基础制约着以后的专业创作，所以，只有重视素描，才能提高审美能力和创作能力。

编辑推荐

关于《3D游戏美术基础》：《3D游戏美术基础》是游戏程序设计专业学生必修的专业基础课教材。
《3D游戏美术基础》是以游戏行业目前的发展状况、使用工具以及操作方法为基础，以大量的案例为主线，由浅入深，逐步地讲解游戏模型制作的基本方法和技巧。
重点在于培养游戏开发人才技巧的提高，以及熟练度的提升。
游戏公司内部要求标准实际游戏研发强度游戏开发真体验中国电影电视技术学会数字特效与三维动画专业委员会中国系统仿真学会数字娱乐专生委员会中国文化创意产业技术创新联盟推荐教材

第一图书网, tushu007.com

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