

<<创造游戏中的艺术>>

图书基本信息

书名：<<创造游戏中的艺术>>

13位ISBN编号：9787505110267

10位ISBN编号：7505110268

出版时间：2005-2-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：奥默尼克

页数：220

译者：刘颖,方禾

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>

<<创造游戏中的艺术>>

内容概要

这是一本关于在游戏中创建艺术的实用指导书，是畅销全球的游戏艺术类经典。它将带领读者从一个艺术家的角度分析研究。

全面展示了制作一款3D游戏的整个流程和在其中创造者所要做的工作。

全书共分为12章，内容包括：探讨素材在艺术中的作用；介绍多边形建模的理论和应用；讨论在游戏中创造纹理的关键信息；探讨创建优质纹理的方法和实例；介绍UV映射和编辑，以及如何将纹理布置在模型上；深化多边形建模，并讨论其他建模方法；讨论光照理论，其中还涉及摄影和电影；阐述传统的光照理论，以及它在游戏中的作用；讲解游戏特效是如何生成；概述了富有观赏性、创造性的解决方案；讲述游戏用户界面艺术家的理论和职责；游戏最终整合期间用到的方法。

本书结构清晰，内容丰富，所涉及的概念技巧极有实用性。

本书面向具有艺术方面背景、至少使用一种3D软件经验的读者，同时也可作为大学相关专业师生的教学用书。

<<创造游戏中的艺术>>

书籍目录

第1章准备去创造1.1在哪里以及如何收集素材1.1.1去找最好的1.2概念艺术1.3追求质量1.4拟定你的场景1.5结论第2章建模理论2.1原始形体2.1.1组件2.1.2变换工具2.2多边形和内存2.2.1多边形限制2.2.2显示多边形数量2.2.3法线2.2.4背面选择2.3多边形缩减2.4建模技术2.4.1挤压2.4.2画线工具2.5常见错误2.5.1覆盖面2.5.2T连接2.5.3游离的顶点2.5.4星形面2.6结论第3章纹理设计导论3.1游戏纹理设计理论3.1.1纹理中的细节3.2如何选择并创制纹理3.3文件格式简述3.4颜色深度3.5分辨率(纹理尺寸)3.5.1什么是分辨率3.6photoshop3.6.1图像尺寸调整3.7将像素用在何处3.7.1改变颜色深度3.7.2关于颜色的其他问题3.8数码摄像技术3.8.1用于参考的数码相片3.8.2用于纹理的数码相片3.9制作可无缝重复的纹理3.10动3.11本章小结第4章高级纹理设计4.1图层的力量4.1.1创建图层4.2Photoshop工具4.2.1图像菜单4.2.2图层菜单4.2.3滤镜4.3Alpha通道4.3.1Alpha通道是什么4.3.2Alpha通道能做什么4.3.3我们怎样把Alpha通道加入到你的3D软件包中4.3.4如何绘制Alpha通道4.3.5游戏引擎和Alpha4.4总结第5章纹理的应用5.1分配材质5.1.1Maya的Hypershade工具5.1.23Dsmax材质编辑5.2什么是UV5.2.1投影映射5.2.2编辑UV坐标5.2.3布置UV坐标5.3多重UV设置5.4平铺5.4.1如何平铺5.5结论第6章高级建模6.1有机模型vs.无机模型6.1.1平滑6.1.2雕刻多边形工具6.1.3软选择6.1.4细化表面6.1.5顶点法线和平滑组6.2使用三角形建模6.3整理优化您的几何形状6.3.1删除历史记录6.3.2冻结转换6.3.3居中轴6.3.4合并或焊接顶点6.3.5Maya的清理优化工具6.4结论第7章光照原理7.1颜色7.1.1目标观众7.1.2颜色的均衡7.2基调7.3传统的光照设置7.43D光的工作7.4.1直线光7.4.2环境光7.4.3聚光灯7.4.4点光源7.4.5全局照明7.4.6光的发散7.5有效的光照实践7.5.1光线池7.5.2具有创造力7.5.3经验7.6结论第8章游戏中的光照8.1顶点光照8.1.1顶点着色8.1.2顶点8.1.3隐藏副本8.1.4纹理复用8.1.5顶点光照的理解8.1.6我们需要密切关注的事情8.1.7软边线和硬边线8.2光照图8.4法线贴图8.5动态光照8.6故障排除8.6.1几何形体上的黑色或者不可见的表面8.6.2不协调8.6.3过度光照8.7小结第9章效果9.1颗粒特效9.1.1纹理效果9.2广告牌9.3雾9.4水9.5云9.6贴花9.7结论第10章技巧与窍门10.1金属盒子10.2树木和植物10.3倒影10.4添加阴影10.4.1阴影的重要性10.5总结第11章用户界面设计与制作11.1游戏用户接口11.2游戏内的用户界面11.3前端显示(HUD)11.4构图11.5计划.计划.再计划11.5.1本地化11.5.2制作用户接口11.6总结第12章最后的包装12.1资源控制12.2冲突几何结构12.3天穹形状12.4光线容器12.5标记材料12.6修复缺陷12.6.1冲突问题12.6.2Z交叉和问题范式12.6.3完全丑陋的艺术12.7润饰12.8主要里程碑12.8.1ALPHA里程碑12.8.2BETA里程碑12.8.3黄金里程碑12.9结论

<<创造游戏中的艺术>>

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>