

<<网络游戏美工设计风云>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏美工设计风云>>

13位ISBN编号：9787801725813

10位ISBN编号：7801725816

出版时间：2006-3

出版时间：北京科海电子

作者：陈海龙

页数：243

字数：280000

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>

<<网络游戏美工设计风云>>

内容概要

本书以一套完整的游戏策划为参考，兼顾游戏美工常用工具软件，通过实际范例让读者一步步地了解游戏的具体制作过程、技巧与经验，可以使读者在最短的时间内掌握游戏制作过程，间接获得实战经验和技巧。

本书共分7章，按国内游戏制作公司的实际部门分工和制作技术、流程，讲解游戏场景、角色NPC模型、NPC动画及特效等游戏美工的各个方面，从分析角色模型、拆分UV结构、绘制及调整贴图到对游戏制作中使用到的3ds max和Photoshop基本操作的讲解，都一一俱全。

用到的软件包括3ds max、Deep Paint 3D、Photoshop、ZBrush、Maya。

随书赠送2张光盘，光盘1包含书中所有实例的源文件和素材文件，并专门为读者提供了使用3ds max进行游戏角色制作的视频教学文件及演示文件；光盘2赠送用Maya创建经典游戏角色的视频教学演示

本书适合具备一定3D软件使用基础的中高级读者使用，是三维动画爱好者、游戏制作人员、影视片头制作人员的好帮手。

<<网络游戏美工设计风云>>

书籍目录

第1章 游戏场景 1.1 场景构成 1.2 2.5D游戏场景制作规范 1.3 制作2D游戏场景 1.4 制作3D游戏场景
1.5 小结 第2章 游戏NPC制作 2.1 角色构成 2.2 3D游戏角色制作 2.3 小结 第3章 高级游戏角色制作
3.1 高级游戏角色制作基础 3.2 Deep Paint 3D应用 3.3 小结 第4章 高级角色动画制作 4.1 跃式动画制作
实例 4.2 空翻动画制作实例 4.3 刀光制作实例 4.4 小结 第5章 游戏特效 5.1 游戏中的火焰 5.2 游戏中的爆炸
5.3 游戏中水岸融合 5.5 小结 第6章 Maya多边形造型的高级制作 6.1 创建与添加多边形
6.2 编辑多边形工具 6.3 把多边形转换成三角形与四边形 6.4 编辑多边形法线 6.5 UV编辑工具 6.6
骨骼 6.7 小结 第7章 游戏动画软件综合应用 7.1 了解与使用ZBrush 7.2 Maya建模 7.3 匹配材质贴图
7.4 Maya插件——bonusTools6.0 7.5 动画控制 7.6 小结

<<网络游戏美工设计风云>>

媒体关注与评论

参照完整的游戏策划，用当前最常用的工具软件，结合实例讲解： 游戏场景构成、制作规范与制作； 游戏NPC构成分析与角色制作； 角色建模、常见游戏动画及特效的制作过程分析与技术点评； Maya复杂多边形造型的制作过程分析与技术点评； 复杂游戏动画制作中多软件的综合运用技巧。

<<网络游戏美工设计风云>>

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>