

<<游戏美术>>

图书基本信息

书名：<<游戏美术>>

13位ISBN编号：9787302129042

10位ISBN编号：7302129045

出版时间：2006年8月1日

出版时间：清华大学出版社

作者：弗朗松

页数：407

字数：592000

译者：涂颖芳

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>

<<游戏美术>>

内容概要

本书介绍了游戏美工在整个游戏创作过程中所涉及的方方面面的工作。

作者首先对游戏美工行业做了非常精练的历史回顾，然后通过等离子枪和食人懒怪这两个典型的游戏元素，以专业的游戏制作流程为主线，详细地展示了利用trueSpace、DeepUV、Photoshop、Deep Paint 3D、3D Studio Max和 Torque引擎等软件建立模型、制作纹理、整合资产和设计关卡的方法与技巧。

本书的作者经验丰富、态度严谨。

书中介绍的很多创作手法既巧妙又高效。

此外，作者还从职业角度为想进入游戏行业的人们提供了许多宝贵的意见。

从某种意义上说，这是第一本真正将艺术和游戏设计有机地结合在一起的书籍。

如果你热爱电脑游戏，想了解游戏美工的工作内容，或有志于步入游戏美工的行列，本书将是不可多得优秀读物。

<<游戏美术>>

作者简介

戴维·弗朗松 (David Franson) 自1990年起便开始专攻于网络、编程以及2D和3D计算机图形这几个领域。

2000年，为了全身心地投入到游戏开发领域，他辞去了在纽约最大的一家娱乐公司担任的信息技术总监一职。

继摆弄遥控飞机和学习跆拳道之后，游戏艺术成为了戴维生命中一项新的嗜好。

<<游戏美术>>

书籍目录

第1章 游戏图形的历史 1.1 游戏美工的诞生 1.2 把街机搬回家 1.3 个人计算机的蓬勃发展 1.4 游戏革命 1.5 图形革命 1.6 第三次推波助澜 1.7 新千年 1.8 未来的计算机游戏第1部分 使用tmespace建立3D模型 第2章 建模前的准备工作——概念图 2.1 草图作品的重要性 2.2 资产加工 2.3 两个复合资产的形成 2.3.1 我眼中的食人懒怪 2.3.2 RF-9等离子枪 2.4 终极目标 2.5 摘要 第3章 使用trueSpace 6建立RF-9等离子枪的模型 3.1 概述 3.2 设置trueSpace 6的工作环境 3.3 建模中的注意事项 3.4 建立RF-9的模型 3.4.1 步骤1：规划模型的尺寸和多边形数量，然后构建参考平面 3.4.2 步骤2：构建枪口 3.4.3 步骤3：构建枪管 3.4.4 步骤4：构建枪把 3.4.5 步骤5：构建钢环和软管 3.4.6 步骤6：优化和三角剖分 3.4.7 步骤7：导出模型 3.5 摘要 第4章 使用trueSpace 6建立食人懒怪角色的模型 4.1 建模前的考虑事项 4.2 建立食人懒怪的模型 4.2.1 步骤1：构建躯干 4.2.2 步骤2：建立腿部模型 4.2.3 步骤3：建立手臂模型 4.2.4 步骤4：完成模型(其实是一半模型) 4.3 导出网格 4.4 摘要第2部分 使用DeepuV处理u—V坐标 第5章 使用DeepUV制作RF.9等离子枪的U—V贴图 5.1 安装软件 5.2 DeepUV 1.0简介 5.3 示例：展开小部件 5.3.1 自动贴图 5.3.2 手动贴图：拆分后展开 5.4 制作RF—9的贴图 5.4.1 处理模型以各制作纹理时使用 5.4.2 运筹帷幄 5.4.3 步骤1：展开枪把和扳机 5.4.4 步骤2：展开后面的钢环 5.4.5 步骤3：展开枪管 5.4.6 步骤4：展开前面的钢环和软管 5.4.7 步骤5：展开枪口 5.4.8 步骤6：紧缩贴图 5.4.9 步骤7：更新U—V坐标 5.5 摘要 第6章 使用DeepUV制作食人懒怪的U—V贴图 6.1 在3D studio Max 5中完善食人懒怪模型 6.1.1 优化网格 6.1.2 编辑网格 6.1.3 克隆和附着 6.1.4 添加獠牙 6.1.5 平滑凹凸区域 6.1.6 导出至Deep[JV 6.2 展开食人懒怪的U—V坐标 6.2.1 步骤1：展开腿部 6.2.2 步骤2：展开手臂 6.2.3 步骤3：展开头部和躯干 6.3 紧缩贴图 6.4 在Max中更新和查看结果 6.5 摘要第3部分 使用Photoshop和Deep Paint 3D进行渲染 第7章 游戏纹理的制作 第8章 使用Photostlop制作无机纹理 第9章 高级纹理制作 第10章 使用Photoshop制作有机纹理 第11章 使用Deep Paint 3D和Photoshop为RF-9等离子枪蒙皮第4部分 使用3D Studio Max制作游戏成品 第12章 使用Deep Paint 3D和Photoshop为食人懒怪蒙皮 第13章 使用3D Studio Max制作可供游戏使用的RF-9等离子枪 第14章 使用3D Studio Max和Character Studio制作可供游戏使用的食人懒怪第5部分 集合资产：关卡设计 第15章 将作品导入Torque游戏引擎附录A 3D建模基本知识附录B 2D图形基本知识附录C Photoshop中的快捷键附录D 2D和3D相关词汇术语表附录E 相关网站和链接附录F 光盘内容

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>