

图书基本信息

书名：<<3ds max+Photoshop游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787111257608

10位ISBN编号：711125760X

出版时间：2009-1

出版时间：张凡、谌宝业、设计软件教师协会 机械工业出版社 (2009-01出版)

作者：张凡等著

页数：268

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

游戏作为一种现代娱乐形式，正在世界范围内创造巨大的市场空间和受众群体。

我国政府大力扶持游戏行业，特别是对我国本土游戏企业的扶持。

积极参与游戏开发的国内企业可享受政府税收优惠和资金支持。

近年来，国内的游戏公司迅速崛起，大量的国外一流游戏公司也纷纷进驻中国。

面对飞速发展的游戏市场，中国游戏开发人才储备却严重不足，游戏相关的工作变得炙手可热。

目前，在我国游戏制作专业人才缺口很大的同时，相关的教材也不多。

而本书定位明确，专门针对游戏公司中的场景制作定制了相关的实例。

所有实例均按照专业要求制作，讲解详细、效果精良，填补了游戏场景制作专业教材的空缺。

与上一版相比，本书添加了“游戏室内场景制作”一章，该章理论联系实际，从游戏项目的需求和项目流程入手，通过对策划文档进行分析，具体讲解了游戏室内场景的制作方法。

为了便于大家学习，本书的配套光盘中包含了大量的多媒体影像文件。

本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽，富于启发性。

所有实例均是高校教学主管和骨干教师（中央美术学院、中国传媒大学、清华大学美术学院、北京师范大学、首都师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、山东理工大学艺术学院、河北艺术职业学院）从教学和实际工作中总结出来的。

同时，也是全国所有热爱数字艺术教育的专业制作人员智慧的结晶。

参与本书编写的人员有张凡、谌宝业、程大鹏、孙立中、王上、李营、张锦、王浩、关金国、王世旭、李波、冯贞、韩立凡、田富源、郭开鹤、李羿丹、李岭、于元青、许文开、宋兆锦、李建刚、郑志宇、肖立邦、宋毅等。

感谢您阅读本书，请将您的宝贵建议和意见发送至：jsjfw@mail.machineinfo.gov.cn。

动漫游戏系列教材编委会

内容概要

本书共分6章：第1章详细介绍了游戏的类型，分析了游戏行业的现状和就业前景，讲解了游戏场景的概念和制作流程等，第2章以游戏地图的绘制为实例，详细讲解了Photoshop软件在二维游戏场景设计中的应用；第3章以制作方法较简单的道具为实例，全面系统地讲解了制作游戏场景的基础知识和整个过程；第4章按照远景、中景、近景的分类，详细地讲解了游戏场景中植物的制作方法；第5章游戏室外场景制作，详细讲解了网络游戏中游戏室外场景的具体制作方法；第6章游戏室内场景制作，从一个具体游戏项目入手，详细讲解了网络游戏中游戏室内场景的具体制作方法。为了辅助初学游戏场景制作的读者学习，《3ds max+Photoshop游戏场景设计（第2版）》的配套光盘中含有相关实例的高清晰度视频文件，还包含了所有实例的素材以及源文件供读者练习时参考。

书籍目录

出版说明前言第1章 认识游戏场景1.1 游戏的类型1.2 行业分析及就业前景1.3 游戏引擎简述1.3.1 Doom/Quake引擎1.3.2 Unreal引擎1.3.3 Source引擎1.4 游戏场景的概念及任务1.4.1 交代时空关系1.4.2 营造情绪氛围1.4.3 场景刻画角色1.5 游戏制作流程1.6 课后练习第2章 二维游戏地图的制作2.1 地图风格的整体控制2.2 局部纹理叠加2.3 地图标识的制作2.4 效果的整体调整2.5 课后练习第3章 游戏场景中的道具3.1 制作道具模型3.1.1 制作木桩雏形3.1.2 刻画木桩细节3.1.3 调整木桩整体3.1.4 制作斧柄模型3.1.5 制作斧头雏形3.1.6 刻画斧头细节3.2 调整贴图UV坐标3.2.1 初步调整木桩UV3.2.2 细致调整木桩UV3.2.3 局部调整斧子UV3.2.4 整体调整斧子UV3.3 绘制贴图3.3.1 绘制树桩顶面贴图3.3.2 绘制树桩侧面贴图3.3.3 绘制斧柄贴圈及木头质感的表现3.3.4 绘制斧头贴图及金属质感的表现3.3.5 绘制高光贴图及质感的表现3.4 调整模型与贴图的统一性3.5 课后练习第4章 游戏场景中的植物4.1 远景树的制作4.1.1 基本模型的创建4.1.2 透明贴图的制作4.1.3 整体效果的调整4.2 中景树的制作4.2.1 主干模型的制作4.2.2 主枝和枝叶模型的制作4.2.3 调整贴图坐标4.2.4 叠加贴图纹理4.2.5 调整贴图的色调4.2.6 将贴图与模型相匹配4.3 近景树的制作4.3.1 树根模型的制作4.3.2 树枝模型的制作4.3.3 调节贴图坐标4.3.4 绘制树干贴图4.3.5 绘制树叶贴图4.3.6 将贴图与模型相匹配4.4 课后练习第5章 游戏室外场景制作5.1 制作建筑模型5.1.1 建筑主体模型的制作5.1.2 栏杆、房檐与柱子模型的制作5.1.3 门窗模型的制作5.2 制作建筑装饰物模型5.2.1 灯笼模型的制作5.2.2 犀檐装饰模型的制作5.2.3 旗帜模型的制作5.2.4 酒坛模型的制作5.2.5 木箱模型的制作5.2.6 桌子模型的制作5.3 绘制贴图5.3.1 绘制墙面贴圈5.3.2 绘制脏污贴图5.3.3 绘制窗户贴图5.3.4 绘制大门贴图5.3.5 绘制柱子贴图5.3.6 绘制牌匾贴图5.3.7 绘制桌子贴图5.3.8 绘制其他贴图5.4 调整模型与贴图5.4.1 调整墙面5.4.2 调整脏污5.4.3 调整大门5.4.4 调整其他部分5.5 课后练习第6章 游戏室内场景制作

章节摘录

1.1 游戏的类型何谓。

游戏”？

《辞海》中的解释为：“体育的重要手段之一，文化娱乐的一种……游戏一般都有规则，对发展智力和体力有一定作用。

”这个定义虽然不是很准确，但至少可以从中得出两条结论：一是游戏的目的在于娱乐；二是社会学家对于“游戏”的作用给予了充分的肯定。

《辞海》的定义中将传统游戏分为。

智力游戏（如下棋、积木、填字）”、“活动性游戏（如捉迷藏，搬运接力）”和。

竞技性游戏（如足球、乒乓球），”3种。

而目前对流行游戏的分类有多种划分方法，有按照游戏的内容来划分的，也有按照游戏的平台来划分的，还有按照游戏的结构来划分的，但是目前最流行的分类方法应该是按照游戏的内容来划分。

按照游戏内容可以将电脑游戏分为10种类型，下面就来具体介绍一下。

1. 动作类游戏动作类游戏(Action Game , ACT)是最传统的游戏类型之一，电视游戏初期的产品多数集中在这种类型上。

这类游戏是由玩家所控制的人物根据周围环境的变化，利用键盘或者手柄、鼠标的按键做出一定的动作，来达到游戏要求的相应目标。

动作游戏讲究的是打击的爽快感和流畅的游戏感。

代表作品：《魂斗罗》、KONAMI的《合金装备METAL GEAR SOLID》系列和育碧的《分裂细胞SPLIT CEL.

》系列。

图1-1为《魂斗罗》中的游戏画面。

2. 冒险类游戏冒险类游戏(Adventure Game , AVG)一般会提供一个固定情节或故事背景下的场景给玩家，同时要求玩家必须随着故事的发展安排进行解谜，再利用解谜和冒险来进行下面的游戏，最终完成游戏设计的任务和目的。

早期的冒险类游戏主要根据各种推理小说、悬念小说及惊险小说改编而来，通过文字的叙述以及图片的展示来进行的，玩家的主要任务是体验其故事情节。

但是随着各类游戏之间的融合和过渡，冒险类游戏也逐渐与其他类型的游戏相结合，产生了融合动作游戏要素的动作类冒险游戏，即AAVG(Action Adventure Game)动作+冒险类游戏。

编辑推荐

《3ds max+Photoshop游戏场景设计(第2版)》可作为大中专院校艺术类专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为游戏美术工作者的参考书。

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>