

<<动漫游戏场景设计>>

图书基本信息

书名：<<动漫游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787111267652

10位ISBN编号：7111267656

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：房晓溪 编

页数：288

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>

<<动漫游戏场景设计>>

前言

场景是游戏中不可缺少的部分。

游戏中精美的、色彩绚丽的场景会使游戏玩家在视觉上得到很大的享受，同时也会大大增强游戏的可玩性。

本书首先分析了目前国内游戏制作公司比较常用的几种场景制作方法。

不同的游戏引擎，对场景的制作方法有不同的要求，这取决于游戏引擎支持场景模型和贴图的方式，但原理基本是一样的。

本书共分7章。

第1章介绍了2D游戏场景、2.5D游戏场景和3D游戏场景的分类方法与概念，并对这3种游戏场景的制作方法、表现形式及优缺点进行了归纳总结；介绍了手绘贴图、照片贴图、无缝贴图、动画贴图和混合纹理贴图在制作方法上的区别和相关技巧的运用；简单介绍了游戏场景的制作流程，同时对策划、原画、主美及具体制作人员的分工与职责也进行了简单的介绍。

第2章讲述了草、树木的模型制作方法及绘制草贴图、照片处理草和树木贴图的方法。

第3章主要讲述了用Photoshop滤镜制作红砖墙和岩石纹理图案，再经过加工，处理为需要的贴图，完成红砖墙和岩石的制作。

第4章对帐篷模型的布线、UV的合理利用及贴图绘制时使用到的技巧进行了系统全面的介绍。

通过学习可以掌握场景制作中应该注意的事项和使用到的相关技巧，为后面制作更复杂的游戏场景打下基础。

第5章通过古建筑物民居模型的制作、UV展开及贴图的制作，复习了编辑样条曲线的运用，通过利用挤出命令生成三维门洞模型制作技术的讲解，介绍了如何利用uv，以及利用现有素材加工制作民居贴图的方法。

通过学习可以掌握游戏中辅助建筑物的模型制作，以及重复利用贴图的技巧。

<<动漫游戏场景设计>>

内容概要

《动漫游戏场景设计》介绍了2D游戏场景、2.5D游戏场景及3D游戏场景的分类方法和概念，并对这三种游戏场景的制作方法、表现形式及优缺点进行了归纳总结：介绍了于绘贴图、照片贴图、无缝贴图、动画贴图和混合纹理贴图在制作方法上的区别和相关技巧的运用，讲述了草、树木的模型制作方法及绘制草贴图、照片处理草和树木贴图的方法；讲述了用Photoshop滤镜制作红砖墙和岩石纹理图案、砖石类模型的制作方法，以及此类贴图的制作技巧；通过对帐篷模型的布线，利用现有素材加工制作民居贴图，讲解了游戏中辅助建筑物的模型制作，以及重复利用贴图的技巧；最后，对天空及地图的基本特征和绘制方法进行了分析和讲解，并通过“绘制AIDha通道”、“拼接地面材质”以及用模型“混合贴图”测试地图效果的讲解，介绍了游戏中天空、地图的制作流程和技巧。

《动漫游戏场景设计》可作为本科及高职高专学生动漫游戏色彩相关专业的教材，也可作为希望从事动漫游戏方面开发人员的入门参考书。

<<动漫游戏场景设计>>

书籍目录

第1章 场景制作基础 11.1 场景分类 11.1.1 2D游戏场景 11.1.2 2.5D游戏场景 21.1.3 3D游戏场景 31.2 贴图分类 31.2.1 手绘贴图 31.2.2 照片贴图 41.2.3 无缝贴图 41.2.4 动画贴图 51.2.5 纹理贴图方法 51.3 游戏场景制作流程简介 61.4 本章小结 61.5 自测题 61.6 课后作业 7第2章 树木和草制作 82.1 草的制作 82.1.1 手绘草贴图 92.1.2 草模型和透明通道的制作 122.1.3 草照片贴图制作 142.2 椰树制作 202.2.1 椰树模型制作 202.2.2 椰树树干UV展开 242.2.3 椰树照片贴图制作 272.3 本章小结 312.4 自测题 312.5 课后作业 32第3章 砖石制作 333.1 红砖墙制作 333.1.1 红砖墙模型制作与UV展开 333.1.2 红砖墙纹理制作 363.1.3 红砖墙贴图处理 413.2 岩石制作 443.2.1 岩石模型制作与UV展开 443.2.2 岩石纹理制作 463.2.3 岩石贴图处理 473.3 本章小结 503.4 自测题 513.5 课后作业 51第4章 帐篷制作 524.1 帐篷模型制作 524.1.1 帐壁和底面模型制作 534.1.2 帐篷顶制作 574.1.3 帐篷门模型制作和UV展开 594.2 帐篷UV贴图展开 654.2.1 帐篷顶部和底面UV展开 654.2.2 帐篷壁UV展开 764.3 帐篷贴图绘制 804.3.1 帐篷顶贴图绘制 804.3.2 帐篷壁贴图绘制 844.3.3 帐篷门和内壁贴图绘制 854.4 本章小结 914.5 自测题 914.6 课后作业 92第5章 古建筑——民居制作 935.1 民居模型制作 935.2 民居UV贴图展开 1045.3 民居贴图制作 1175.4 本章小结 1235.5 自测题 1245.6 课后作业 124第6章 古建筑——当铺制作 1256.1 当铺模型制作 1256.1.1 墙体模型制作 1266.1.2 屋顶模型制作 1376.1.3 地面及附属物体模型制作 1406.2 当铺UV贴图展开 1426.2.1 墙体UV展开 1426.2.2 屋顶UV展开 1576.2.3 地面及附属物体UV展开 1646.3 当铺贴图制作 1756.3.1 屋顶和墙体贴图制作 1756.3.2 柱子和窗户贴图制作 1776.3.3 门贴图制作 1856.3.4 砖贴图制作 1886.3.5 附属物贴图制作 1906.4 本章小结 1976.5 自测题 1986.6 课后作业 198第7章 天空和地形效果制作 1997.1 天空效果制作 1997.1.1 制作天空盒子 1997.1.2 制作球形天空 2317.1.3 制作半球形星空 2357.1.4 制作半球形夜空 2537.2 图素绘制与拼接 2707.2.1 制作土壤 草坪地面过渡材质 2717.2.2 制作草坪 土壤地面过渡材质 2767.2.3 绘制游戏地图Alpha通道 2807.3 本章小结 2877.4 自测题 2887.5 课后作业 288

<<动漫游戏场景设计>>

章节摘录

3D游戏场景因其人物逼真、立体感强、能从多视角观看而受到很多游戏玩家的喜欢。很多游戏公司都在进行3D网络游戏的开发，但在目前有限的网络资源下，要制作出精美的3D画面，对场景制作的面数和贴图大小都是有严格限制的，对制作人员来说要求也更高。

图卜3所示为3D游戏中的场景。

虽然目前游戏大作都是以制作出高度写实的游戏环境为目标，但并非每一款游戏场景都需要追求绝对真实的环境效果。

事实上，每一款游戏的风格取决于游戏故事本身和前期的策划。

有时候带一点卡通风格的游戏，如《魔兽世界》，更易受到游戏玩家的欢迎。

所以，贴图的风格应该由整个游戏的风格来定位，而不是一味地追求真实。

不同风格的纹理贴图有不同的制作方法。

下面将详细讲述场景贴图的几种制作方法。

手绘贴图法是最基础也是使用最多的贴图制作方法之一。

美术基础的好坏，直接影响到手绘贴图的效果，所以学好“动漫游戏美术基础”和“动漫游戏色彩基础”是至关重要的。

这里须要指出的是，手绘贴图并不一定就是用手一笔一笔地像画油画似的画出来的。

.....

<<动漫游戏场景设计>>

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>