

## <<游戏场景设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<游戏场景设计与制作>>

13位ISBN编号：9787115218872

10位ISBN编号：7115218870

出版时间：2010-4

出版时间：祁跃辉、黄远 人民邮电出版社 (2010-04出版)

作者：祁跃辉，黄远 著

页数：280

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>

## <<游戏场景设计与制作>>

### 前言

场景是游戏中不可或缺的部分，制作精美、色彩绚烂的场景不仅可以使游戏玩家得到视觉享受，还能够大大增加游戏的娱乐性。

本书从游戏开发工作中的场景设计师角度出发，针对常见任务，由浅入深地设置了制作游戏场景中各要素的项目，并详细讲解了游戏场景制作流程和制作过程中的各种技巧。

内容涵盖场景物体建模技巧、UV展开技术、贴图绘制技巧等方面。

本书在编写中，还结合了游戏制作领域的最前沿技术，将游戏场景中需要掌握的实际内容系统地分布到11个具体项目中，让学生在项目进行实际项目实践的同时，循序渐进地学习到游戏场景的基础知识、制作思路、制作流程和技巧。

这也正是本书所体现的教学特点——可以让学生通过具体项目的实践，由浅入深地学习，不断强化知识点，进而达到融会贯通的效果。

本书知识结构合理，内容设置针对性强，知识难度适中，受众面广，而且更加突出技能及就业能力的培养，突出行业的前沿技术。

适合于高职高专多媒体设计与制作相关专业、三维游戏美术专业的学生及三维游戏场景设计人员、三维制作从业者阅读和使用。

由于编写水平有限，书中难免存在缺点和不足之处。

在此，诚挚地恳请广大读者批评指正。

## <<游戏场景设计与制作>>

### 内容概要

《游戏场景设计与制作》从游戏场景设计师的角度出发，分3篇详细介绍了网络游戏中3D道具、游戏环境、游戏建筑创建的基本步骤。

全书共11个制作项目，读者在进行项目实例训练的同时，可以循序渐进地掌握游戏场景的基础知识、制作流程和技巧，领略游戏场景制作的全过程。

为了辅助初学游戏场景制作的读者学习，《游戏场景设计与制作(附光盘1张)》的配套光盘中包含了所有实例的素材以及源文件，供读者练习时参考，同时还提供了部分内容的相应教学视频供读者学习。

《游戏场景设计与制作》可作为高职高专多媒体设计与制作相关专业的教材，也可作为三维游戏、动漫培训机构及中等职业学校相关专业学生的学习用书。

## &lt;&lt;游戏场景设计与制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 游戏道具设计师岗位制作项目 项目一 宝刀的设计与制作 3 项目描述 3 制作思路与流程 3  
3 任务一 制作宝刀模型 4 任务二 编辑宝刀模型UV 10 任务三 绘制宝刀贴图 14 项目二 法杖的设计与制作 22 项目描述 22 制作思路与流程 22 任务一 制作法杖模型 23 任务二 编辑法杖模型UV 46 任务三 绘制法杖贴图 52 项目三 炮车的设计与制作 58 项目描述 58 制作思路与流程 58 任务一 制作炮车模型 59 任务二 编辑炮车模型UV 83 任务三 绘制炮车贴图 97 第二篇 游戏场景设计师岗位制作项目 项目四 草的设计与制作 107 项目描述 107 制作思路与流程 107 任务一 远景草的设计与制作 108 任务二 近景草的设计与制作 116 项目五 树的设计与制作 129 项目描述 129 制作思路与流程 129 任务一 落叶乔木的设计与制作 130 任务二 常绿乔木的设计与制作 147 项目六 岩石的制作 162 项目描述 162 制作思路与流程 162 任务一 岩石模型制作与UV编辑 163 任务二 岩石纹理制作 172 项目七 天空的设计与制作 176 项目描述 176 制作思路与流程 176 任务一 天空模型制作 177 任务二 贴图绘制与UV对正 188 项目八 地形的设计与制作 200 项目描述 200 制作思路与流程 200 任务一 地形模型制作与UV编辑 201 任务二 地形贴图绘制与UV对正 206 项目九 Q版建筑的设计与制作 215 项目描述 215 制作思路与流程 215 任务一 Q版建筑模型制作 216 任务二 Q版建筑UV编辑 239 任务三 Q版建筑贴图绘制 247 第三篇 游戏场景组合设计师岗位制作项目 项目十 灯光贴图烘焙的设计与制作 257 项目描述 257 制作思路与流程 257 任务一 灯光贴图烘焙设计与制作 258 项目十一 场景组合 267 项目描述 267 制作思路与流程 267 任务一 场景组合与布置 268

<<游戏场景设计与制作>>

章节摘录

插图：

<<游戏场景设计与制作>>

编辑推荐

《游戏场景设计与制作》：世纪英才高等职业教育课改系列规划教材·动漫数字艺术类

<<游戏场景设计与制作>>

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>