

<<三维游戏场景设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<三维游戏场景设计与制作>>

13位ISBN编号：9787121099779

10位ISBN编号：7121099772

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：程罡//吴江涛

页数：304

字数：515

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>

## &lt;&lt;三维游戏场景设计与制作&gt;&gt;

## 前言

随着个人电脑和网络的普及，电脑的单机游戏和网络游戏已经日益成为当今社会重要的娱乐和休闲方式，两者在其制作技法上没有本质的区别，只是发布和游戏的方式有所不同。

如今游戏的制作已经成为一个巨大的产业，很多游戏的爱好者尤其是年轻的爱好者在玩游戏的同时，对游戏的制作方法也产生了浓厚的兴趣，不少人投身其中成为游戏的制作人，本书是给致力于学习和了解游戏制作的朋友们提供的一部介绍游戏场景制作技法的技术专著。

本书可供各类游戏培训机构或高校作为教材只用，也可供游戏爱好者和CG动画爱好者参阅。

本书是21世纪动漫游戏职业技能教育标准教材系列丛书中的一本，重点介绍三维游戏场景的设计方法和制作技巧，主要涉及的软件有3ds max和Photoshop等。

全书共分八个章节，第一和第二章主要讲解三维游戏涉及的理论知识和基本概念；第三章主要讲解3ds max和Photoshop中有关游戏制作方面的一些技法，主要包括建模、材质的设计、Photoshop贴图的绘制、法线贴图和烘焙贴图的技法等等，为后面章节的具体操作打下基础；第五到第七章为三维和二维制作讲解部分，分门别类地对游戏场景中的各类对象的制作进行分析和讲解，内容基本囊括了实际工作中所能遇到的各种情况，同时辅以大量实际案例，这些案例大多来自游戏制作一线的实际项目，具有很强的实战意义和实用价值；第八章为一个综合实训案例，详细讲解了一个中国传统建筑的游戏场景建模流程。

本教材的编著充分注重了理论和实践的结合，因此对于本教材的学习方法做如下提示：首先，注意对理论部分的学习，对于前五章的分类讲解部分出现的一些专门案例一定要认真做熟练，这些案例都是为后面的综合性案例做铺垫的。

为了便于读者练习，本书的配套光盘提供了两套模型文件，一种是供练习用的初始模型文件，也就是文件名带有“start”的模型，这种模型材质和贴图参数都没有做设置，方便读者跟随书中步骤从头做起。

另一种是全部完成的游戏场景模型，就是文件名带有“finished”的模型，这种模型文件已经全部制作完成了，包括UV分配和贴图，供读者学习研究。

读者在学习的时候，最好先按照书中讲解的步骤一步步跟着做，如果能够按照步骤顺利作出来是最理想的情况。

如果做不出来，有两种处理方法，第一，可以参看“finished”完成文件，看看正确的场景模型，然后对比自己做的场景，找出其中的问题；第二，对于难度比较大、步骤比较复杂的案例，在配套光盘中还提供了教学录像，读者可以参看录像对照学习。

读者在学习的过程中如果对案例中的参数或选项的理解有困难，可以回到参数讲解部分重新参看学习，然后再回来继续做，这样反复对比参阅式的学习效果往往比较好。

总的学习原则是注重方法、注重思路，不要过分计较具体参数的设置。

三维制作的方法繁多，书中提供的大量制作技法并非绝对的标准，只是提供了一个参考，读者可以大胆尝试各种其他的做法，也许会有惊喜的发现，这也有助于对方法的理解。

最后，不要孤立地看待每一个案例，能够把书中的案例作出来只是第一步，要举一反三、融会贯通。

通过教材的学习掌握了正确的制作理念和科学的制作思路，能够解决工作中遇到的各种实际问题，这才是学习的最终目的。

## <<三维游戏场景设计与制作>>

### 内容概要

本书是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本，重点介绍三维游戏场景的设计方法和制作技巧。

本书主要涉及的软件有3ds max和Photoshop等。

全书共分8个章节，第1章和第2章主要介绍三维游戏涉及的理论知识和基本概念；第3章主要讲解3ds max和Photoshop中有关游戏制作方面的一些技法，主要包括建模、材质的设计、Photoshop贴图的绘制、法线贴图和烘焙贴图的技法等，为后面章节的具体操作打下基础；第4章~第7章为三维和二维制作的讲解部分，分门别类地对游戏场景中的各类对象的制作进行分析和讲解，内容基本囊括了实际工作中所能遇到的各种情况，同时辅以大量实际案例，这些案例大多来自游戏制作一线的实际项目，具有很强的实战意义和实用价值；第8章为一个综合实训案例，详细讲解了一个中国传统建筑的游戏场景建模流程。

配套光盘提供了书中案例的三维场景模型和贴图，还提供了一些重点案例的视频教学录像，帮助读者迅速掌握游戏制作的重要技法。

读者对象：本书可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用，也可作为广大三维游戏爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

## &lt;&lt;三维游戏场景设计与制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 三维游戏场景设计的基本原则 1.1 三维网络游戏场景的概念 1.2 制作三维网络游戏场景所需要的资源 1.3 不同类型游戏场景的构成元素 1.4 三维网络游戏场景的制约因素 1.5 三维网络游戏场景的设计思路 1.6 网络游戏场景制作流程图 1.7 本章小结 1.8 练习题 第2章 三维场景在游戏中的实现条件 2.1 三维游戏场景的尺寸与相对比例 2.2 场景排布方式的分类 2.3 场景地面物体的尺寸分类 2.4 通过场景营造游戏氛围的几个环节 2.5 人与地物的比例 2.6 建筑物贴图的整体规划 2.7 场景中光线感的表现 2.8 室内场景的表现方式 2.9 本章小结 2.10 练习题 第3章 三维游戏场景设计基础知识 3.1 3ds max建模技术在游戏场景设计中的应用 3.2 3ds max材质贴图在游戏场景设计中的应用 3.3 Photoshop贴图绘制基础 3.4 三维游戏中烘焙贴图和法线贴图的运用 3.5 本章小结 3.6 练习题 第4章 自然场景和迷宫地下城设计 4.1 自然场景的设计思路 4.2 自然场景的基本架构 4.3 迷宫地下城的设计思路 4.4 构成与设计要点 4.5 单层开放式迷宫模块的设计思路 4.6 复式封闭式迷宫的设计思路 4.7 本章小结 4.8 练习题 第5章 地形与地表纹理的设计与制作 5.1 土壤纹理 5.2 岩石纹理 5.3 草地纹理 5.4 水面动态纹理 5.5 典型案例制作——地貌场景 5.6 本章小结 5.7 练习题 第6章 地物及建筑的设计与制作步骤 6.1 简单石砖的制作技法 6.2 简单建筑制作技法 6.3 城墙模块 6.4 岩石与岩壁的制作技巧 6.5 树与草的表现方法 6.6 天空盒的制作方法 6.7 本章小结 6.8 练习题 第7章 三维游戏场景制作综合实训 7.1 三维游戏室外场景制作 7.2 西方建筑室外场景综合实例——美丽的世界 7.3 三维游戏室内场景设计的构思方法 7.4 本章小结 7.5 练习题 第8章 项目实训案例 8.1 中国传统建筑室外场景综合实例——大雄宝殿 8.2 中国传统建筑主体模型的构思 8.3 制作方法 8.4 本章小结

## <<三维游戏场景设计与制作>>

### 章节摘录

1.1 三维网络游戏场景的概念 一个三维视频的游戏系统中的所有视觉元素可以分为两个最基本的构成单元：第一，玩家直接控制的角色或道具，如人物，某种机械等；第二，游戏自动控制系统，包括玩家不能直接控制的，但因玩家的运动而改变的所有视觉因素，后者被统称为游戏场景，这个概念不同于其他动漫产业中的背景，因为游戏场景是游戏自控系统通过视频的方式传达给玩家的可以互动的图像。

它的本质是游戏自控系统，而不仅仅是剧情背景，它的作用是引导玩家控制的角色完成游戏历程。

因此，三维游戏场景的开发过程的依据也是整个游戏开发平台的依据。

为了达到实时互动的流畅，三维游戏场景的制作受限于场景同屏三角面数和纹理使用量，受限于游戏网络和客户端的数据承载量。

它的制作思路和设计方法也是基于这些因素。

1.2制作三维网络游戏场景所需要的资源 由于上述特点，三维网络游戏场景有自身的一套开发流程。

目前，国内大多数游戏开发公司主要使用的开发工具是3ds max和Photoshop，其次是根据开发公司游戏引擎的需求，基于3dsmax软件的导出插件及场景编辑器、特效编辑器等。

初学者首先应该掌握3ds max的模型创建编辑、UV编辑器的操作，以及简单的CS动画骨骼设定；其次要能够利用图像编辑软件Photoshop创作基本贴图，对图像进行合成及光效的处理。

在国外也有部分游戏开发商利用Maya、z-Brush等软件进行游戏开发，由于Maya、z. Brush软件在游戏开发过程中没有得到普及，所以我们的重点还是3ds max和Photoshop。

引擎是支撑游戏运行的一个平台，可以理解成一座只有框架的大楼，游戏内的场景和角色是充实大楼的建筑材料。

<<三维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>