

<<游戏美术设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏美术设计>>

13位ISBN编号：9787502760144

10位ISBN编号：7502760148

出版时间：2007-3

出版时间：海洋出版

作者：叶橹

页数：286

字数：423000

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>

<<游戏美术设计>>

内容概要

本书是国内首部关于电子游戏概论和游戏美术设计、制作和应用原理的专业教材，涵盖了游戏制作中的概念设计、人物建模、环境建模、贴图制作、灯光、动画和美术优化原理。

本书作者曾在美国著名游戏制作公司多年从事一线的开发工作，现为北京电影学院动画学院游戏动画专业负责人。

本书凝结作者数年的“第一手”工作实践经验、教育经验，是在不断积累的专业知识基础上编写而成的。

本书从游戏美术入手，对游戏的发展历史、特点及分类作了概括性的讲解。

着重讲解了游戏引擎在游戏研发中扮演的角色和地位。

对于游戏前期概念设计、游戏建模、游戏贴图设计和制作、游戏动画、游戏灯光等环节中需要掌握的基础概念、重要原理进行了逐一分析，旨在教学中培养学生正确的观念、思维方法，确立个人发展的目标和高素质、综合能力强的核心游戏人才。

本书内容丰富、全面、系统，讲解生动，语言流畅、风趣，提供了大量生动、直观的图例，并辅以典型范例的制作过程，将游戏中的美术设计精髓、技术秘笈逐一揭示，对于开阔学生视野、启迪灵感、激发创新、勇于实践大有益处。

本书不但是高等院校游戏美术设计专业、动画专业、多媒体专业的优秀教科书，同时也是游戏制作公司各类技术人员不可多得的自学用书。

<<游戏美术设计>>

作者简介

叶橹，1994年毕业于中央美术学院，获学士学位。

1999年毕业于美国萨瓦纳艺术设计学院计算机艺术系，获硕士学位，研习数码动画和游戏设计。

曾先后担任美国著名Acclaim公司、国际知名的美国艺电公司EA的游戏美术主管。
为索尼、微软、THQ等客户研发高端游戏软件。

参

<<游戏美术设计>>

书籍目录

第一章 游戏美术设计概论 第一节 游戏美术概述 第二节 游戏美术实践 第三节 游戏引擎 本章小结 思考与练习
第二章 游戏美术原画设计 第一节 游戏原画设计 第二节 角色原画造型 第三节 游戏环境原画 本章小结 思考与练习
第三章 游戏多边形艺术和应用 第一节 游戏多边形建模 第二节 生物体建模 第三节 建模调整阶段 本章小结 思考与练习
第四章 游戏贴图艺术 第一节 贴图设计 第二节 贴图技术 第三节 UV编辑 本章小结 思考与练习
第五章 Photoshop贴图应用 第一节 Photoshop相关知识 第二节 可重复贴图 第三节 游戏贴图应用 本章小结 思考与练习
第六章 游戏灯光 第一节 游戏灯光原理 第二节 游戏灯光应用 第三节 光照图 本章小结 思考与练习
第七章 游戏动画 第一节 游戏动画基础 第二节 骨骼设定 第三节 角色装配与绑定 本章小结 思考与练习
第八章 游戏美术优化
第九章 高级游戏美术设计
第十章 游戏开发流程附录 游戏美术设计常用术语(中英文对照)

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>