

<<三维游戏设计与制作教程>>

图书基本信息

书名：<<三维游戏设计与制作教程>>

13位ISBN编号：9787508486734

10位ISBN编号：7508486730

出版时间：2011-6

出版时间：中国水利水电

作者：房晓溪

页数：112

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>

## <<三维游戏设计与制作教程>>

### 内容概要

本书是一本介绍游戏设计与制作的书籍，《三维游戏设计与制作教程》分三个步骤介绍了三维游戏的设计与制作，从具体事例出发，进行了生动形象的讲解。全书由4章构成，内容包括游戏美术概述、精灵族女性牧师制作、精灵族男性猎人制作、游戏场景制作及整合。

本书内容丰富、结构合理、图文并茂、通俗易懂，采取边讲解边操作的方式，大大降低了学习的难度，激发了学生的学习兴趣 and 动手欲望。全书自始至终以掌握三维游戏的设计与制作为重点，任务明确，步骤清晰，操作方便。书中用两个详细的精灵族人物的例子讲解了三维游戏中角色和道具的设计与制作，同时还整合了游戏场景的设计与制作。

本书可作为全国高等院校游戏、动画专业的教材，也可作为广大游戏爱好者和从业人员的参考用书。

## <<三维游戏设计与制作教程>>

### 书籍目录

丛书序

前言

第1章 游戏美术概述

1.1 游戏公司美术部门的组成及分工

1.1.1 二维美术

1.1.2 三维美术

1.2 游戏美术制作规范

1.2.1 模型制作规范

1.2.2 模型贴图命名规则

1.2.3 文件备份

1.3 项目实战准备

1.3.1 命名规则

1.3.2 文件备份规范

1.3.3 原画设定

本章小结

自测题

课后作业

第2章 精灵族女性牧师制作

2.1 精灵族女性牧师模型制作

2.1.1 精灵族女性牧师原画

2.1.2 创建精灵族女性牧师参考图

2.1.3 设置精灵族女性牧师场景

2.1.4 创建精灵族女性牧师头部基础形

2.1.5 细化精灵族女性牧师的头部

2.1.6 创建精灵族女性牧师头发

2.1.7 创建精灵族女性牧师的耳朵

2.1.8 创建精灵族女性牧师衣服

2.1.9 创建精灵族女性牧师的手

2.1.10 创建精灵族女性牧师的腿和靴子

2.2 精灵族女性牧师模型uv展开

2.2.1 展开精灵族女性牧师模型uv

2.2.2 调整精灵族女性牧师模型uv

2.3 精灵族女性牧师模型贴图绘制

2.3.1 精灵族女性牧师模型纹理贴图的绘制

2.3.2 精灵族女性牧师模型透明贴图的绘制

2.3.3 赋予精灵族女性牧师模型贴图

2.4 调整精灵族女性牧师模型位置和大小

2.4.1 调整精灵族女性牧师模型位置

2.4.2 调整精灵族女性牧师模型大小

2.5 精灵族女性牧师道具制作

2.5.1 精灵族女性牧师灵泉之杖的制作

2.5.2 展开精灵族女性牧师灵泉之杖uv

2.5.3 精灵族女性牧师灵泉之杖贴图的绘制

2.5.4 给精灵族女性牧师灵泉之杖赋予贴图

本章小结

## <<三维游戏设计与制作教程>>

自测题

课后作业

### 第3章 精灵族男，陛猎人制作

#### 3.1 精灵族男性猎人角色模型制作

##### 3.1.1 精灵族男性猎人原画

##### 3.1.2 创建精灵族男性猎人头部基本形

##### 3.1.3 细化精灵族男性猎人头部

##### 3.1.4 创建精灵族男性猎人衣月臣

##### 3.1.5 创建精灵族男性猎人手臂

##### 3.1.6 创建精灵族男性猎人下肢

#### 3.2 精灵族男性猎人道具模型制作

##### 3.2.1 精灵族男性猎人背包制作

##### 3.2.2 精灵族男性猎人弓箭制作

##### 3.2.3 精灵族男性猎人弓箭袋制作

##### 3.2.4 精灵族男性猎人箭制作

#### 3.3 精灵族男性猎人模型uv展开

##### 3.3.1 精灵族男性猎人上身模型uv展开

##### 3.3.2 精灵族男性猎人下身模型uv展开

##### 3.3.3 调整精灵族男性猎人衣服uv

##### 3.3.4 展开精灵族男性猎人道具uv

#### 3.4 精灵族男性猎人模型贴图绘制

##### 3.4.1 精灵族男性猎人角色纹理贴图绘制

##### 3.4.2 精灵族男性猎人道具贴图绘制

##### 3.4.3 给精灵族男性猎人模型赋予贴图

本章小结

自测题

课后作业

### 第4章 游戏场景制作及整合

#### 4.1 游戏卡通建筑制作

##### 4.1.1 制作卡通建筑模型

##### 4.1.2 展开模型uv及贴图绘制

#### 4.2 绘制地表

##### 4.2.1 制作地表图素

##### 4.2.2 测试地表效果

#### 4.3 制作植物和石头

##### 4.3.1 制作植物模型和贴图

##### 4.3.2 制作石头模型和贴图

#### 4.4 整合场景

##### 4.4.1 整理场景模型

##### 4.4.2 导入模型

本章小结

自测题

课后作业

## <<三维游戏设计与制作教程>>

### 章节摘录

版权页：插图：1.场景游戏中所有的地形、建筑物、植物、摆放的物品及一些道具都是由场景部门制作的，场景组人员的工作量非常大，在整个美术部门里，场景组的人员是最多的。

同时场景组也是大部分刚进入游戏行业的三维美术人员必须要经历的一个部门，场景组的工作难度和对技术的要求差别也很大，作为一名优秀的场景制作人员，必须具备各种场景的制作拼接能力及良好的美术功底。

2.角色制作部门一般负责游戏的主要角色、NPC、怪物以及与游戏角色相关的道具的制作，由于国内大部分的游戏公司从成本上考虑无法实现“流水线”制作，角色制作部门通常要完成从三维模型创建到UV展开以及贴图绘制的全部工作，所以对角色制作人员的技术及综合能力要求较高，游戏角色制作人员要具有敏锐的形体捕捉、概括能力，娴熟的软件使用能力和良好的美术功底。

3.动画游戏公司动画部门人员的组成各有不同，一般涉及游戏项目的宣传动画、片头、片尾、过场动画、游戏特效和动态效果等制作的人员都属于动画部门。

制作游戏中角色循环动作的人员一般单独成立一个动作组，负责角色模型与骨骼系统的装配，表情的制作等。

游戏公司动画部门中的游戏角色动作组是唯一对美术基础要求不高的部门，但是需要从业人员具有良好的节奏感，对游戏中要制作调整的角色动作有着很好的理解、分析、表现及创造能力。

## <<三维游戏设计与制作教程>>

### 编辑推荐

《三维游戏设计与制作教程》是普通高等教育“十二五”规划教材(动漫游戏类)之一。

<<三维游戏设计与制作教程>>

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>