第一图书网, tushu007.com

<<游戏艺术工厂>>

图书基本信息

书名：<<游戏艺术工厂>>

13位ISBN编号：9787801728180

10位ISBN编号：7801728181

出版时间：2007-3

出版时间：中科希望(原希望电子)

作者：本社

页数：215

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

第一图书网, tushu007.com

<<游戏艺术工厂>>

内容概要

本书是一本介绍游戏艺术创作全过程的图书。
全书共分五大部分。
理论篇：介绍游戏艺术与游戏职业的兴起、游戏的本质、游戏美术风格、游戏开发团队构架，以及游戏开发各部门间的分工合作；原画篇：教学建立在真实案例基础上，分别讲解了人物原画的绘制过程和建筑原画的绘制过程；3D高模篇：从游戏公司的真实案例出发，讲解了一个三维转二维游戏的人物制作与一个三维转二维游戏的建筑制作；3D低模篇：低模游戏是现在网络游戏的主要形式，在本篇中，由浅入深，先从简单的武器制作开始，然后讲解制作低模的建筑，最后完成低模人物的制作；动作篇：讲解人物骨骼的设定以及与身体的绑定，并讲解动作的导入。
本书配套5张DVD光盘。
内容包括本书部分案例制作过程录像，并有语音讲解，这在国内游戏设计教材中是少有的。
读者可通过书盘结合的学习方式来轻松掌握游戏艺术设计的精髓。
本书适合于游戏开发的初、中、高级研发人员以及所有CG爱好者。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

杨霆，游戏艺术工厂站长，先后任职于sohu、华义等多家大型游戏开发公司，主要从事游戏中的3D美术开发。

主要参与开发过的游戏：网络游戏《骑士》《海盗王onling》《人间》《铁血三国》，TV游戏《速度与激情3》，网络休闲游戏《仓鼠球》。

第一图书网, tushu007.com

<<游戏艺术工厂>>

书籍目录

1 理论篇游戏职业第九艺术无可阻挡的游戏艺术艺术的分类游戏文化带动周边产业发展何谓游戏游戏风格的转变像素风格二维画面风格实时三维风格游戏开发团队及开发流程游戏团队构架游戏的开发流程游戏美术的重要性及分工合作2 原画篇 游戏原画艺术人物原画教程——西域王子原画构思及浅稿的绘制原画上色建筑原画教程——兽人石屋原画构思及浅稿的绘制 建筑原画上色过程3 3D高模篇高模基础高模人物制作——西域王子人物大型的制作细化人物头部模型制作人物头发制作人物衣服制作人物手掌完成模型人物贴图的制作高模建筑制作——民居房屋模型的制作制作材质4 3D低模篇5 动作篇

第一图书网, tushu007.com

<<游戏艺术工厂>>

编辑推荐

《游戏艺术工厂》配套5张DvD光盘。
内容包括《游戏艺术工厂》部分制作过程录像，并有语音讲解，以及部分源文件，这在国内游戏设计教材中是少有的。
读者可通过书盘结合的学习方式来轻松掌握游戏艺术设计的精髓。
《游戏艺术工厂》适合于游戏开发的初、中、高级研发人员以及所有cG爱好者。

第一图书网, tushu007.com

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