

<<网络游戏美工制作教程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏美工制作教程>>

13位ISBN编号：9787121127175

10位ISBN编号：7121127172

出版时间：2011-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王中州 编

页数：411

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>

<<网络游戏美工制作教程>>

内容概要

王中州主编的这本《网络游戏美工制作教程》以实例制作为示范，较全面地介绍了网络游戏美工所涉及的各个模块对应的理论和技能。

在以实例进行讲解时，注意到知识的相对完整性和系统性。

《网络游戏美工制作教程》共10章：第1章介绍网络游戏的历史和发展现状；第2章、第3章介绍游戏美工设计的基础和角色设计的具体环节；第4章、第5章、第6章介绍使用三维软件进行角色建模、模型展UV、贴图绘制的详细过程和方法技巧；第7章、第8章、第9章介绍使用三维软件进行场景建模和贴图、灯光材质的设置、角色骨骼系统的搭建和绑定；第10章介绍游戏中常用的特效设计和制作。

另外，本书配有电子资料包，详见前言。

《网络游戏美工制作教程》起点低、循序渐进、通俗易懂，读者在阅读后，能够较快入门，并在技术上得到提高。

<<网络游戏美工制作教程>>

书籍目录

第1章 网络游戏发展历程概述

- 1.1 网络游戏的起源
- 1.2 国外网络游戏介绍
 - 1.2.1 美国——《魔兽世界》
 - 1.2.2 日本——《FFXI》
 - 1.2.3 韩国——《奇迹》
- 1.3 国内网络游戏介绍
 - 1.3.1 《征途》
 - 1.3.2 《开心农场》
- 1.4 网络游戏的类型
- 1.5 网络游戏的收费模式
- 1.6 网络游戏设计人员的职责和分工
 - 1.6.1 制作人
 - 1.6.2 游戏策划师
 - 1.6.3 游戏程序人员
 - 1.6.4 游戏美工
 - 1.6.5 游戏音乐师
- 1.7 游戏美工的准备
- 1.8 本章小结

第2章 游戏美工设计的基础

- 2.1 游戏美工的美术基础
 - 2.1.1 场景设计基础
 - 2.1.2 角色设计基础
 - 2.1.3 游戏界面设计基础
- 2.2 游戏美工的软件基础
 - 2.2.1 游戏美工需要掌握的二维软件
 - 2.2.2 游戏美工需要掌握的三维软件
- 2.3 网络游戏美工的制作流程
- 2.4 游戏美工的综合素质
 - 2.4.1 丰富的人文知识储备
 - 2.4.2 敏锐的洞察力
 - 2.4.3 团队合作精神
 - 2.4.4 不断地自我提升
- 2.5 本章小结

第3章 角色设计

- 3.1 角色设计构思
- 3.2 角色造型风格
 - 3.2.1 角色造型民族风格
 - 3.2.2 角色造型艺术风格
- 3.3 角色设计规范
 - 3.3.1 草图设计
 - 3.3.2 角色比例设计
 - 3.3.3 角色动作设计
 - 3.3.4 角色表情设计
 - 3.3.5 角色服饰设计

<<网络游戏美工制作教程>>

3.4 角色运动

3.4.1 角色运动规律

3.4.2 角色运动的时间

3.4.3 角色运动的空间

3.4.4 角色运动时间与空间的关系

3.4.5 角色运动绘制方法

3.5 本章小结

课后练习

第4章 角色建模

4.1 角色设计参考图

4.2 游戏建模规则

4.2.1 布线规则

4.2.2 模型面数规范

4.3 3ds Max建模常用功能键

4.4 角色建模方法

4.4.1 结构建模法

4.4.2 线面建模法

4.4.3 局部建模法

4.5 角色头部建模实例制作

4.6 角色身体建模实例制作

4.7 应用Cloth制作角色服装实例

4.8 本章小结

课后练习

第5章 模型展UV

第6章 贴图绘制

第7章 场景制作

第8章 灯光与渲染

第9章 角色动画制作

第10章 游戏特效制作

<<网络游戏美工制作教程>>

编辑推荐

网络游戏开发中对游戏美工的需求量极大，但目前游戏美工队伍良莠不齐，如何使游戏制作规范化和流程化是当务之急。

王中州主编的这本《网络游戏美工制作教程》将结合众多游戏设计师实践和多年工作经验进行详细讲解和示范，使有志于从事游戏美工行业的人士和三维爱好者从中受益。

《网络游戏美工制作教程》采用理论和案例教学方式，通过对网络游戏具体制作内容的讲解，深入浅出地学习网络游戏中涉及三维制作的具体模块，具有通俗易懂、实用和技巧性强的特点。

<<网络游戏美工制作教程>>

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>