

<<次世代游戏场景设计>>

图书基本信息

书名：<<次世代游戏场景设计>>

13位ISBN编号：9787550200104

10位ISBN编号：7550200106

出版时间：2011-9

出版单位：北京联合出版公司

作者：叶橹

页数：242

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>

## <<次世代游戏场景设计>>

### 内容概要

次世代游戏场景设计是高校游戏专业核心必修课程，是进入游戏行业专业创作的基石。

作者系北京电影学院动画学院骨干教师，有着非常丰富的教学和实践经验。

本书根据教学大纲要求，结合数年教学经验，引入了全新的游戏教学理念，采用大量的典型案例，力求将相对复杂的技术概念、特点、设计原理、制作思路、流程图用简洁的语言，系统、科学地传达给读者，搭建起一条从游戏设计理论与实际创作紧密结合的桥梁，是国内一部不可多得的次世代游戏场景设计优秀专业教材。

全书由9章构成，第一章讲解交互式场景制作工具和流程；第二章讲解制作一个真正的次世代游戏场景“神奇的动力室”的全过程；第三章通过“三种污渍贴图合并为一张图”、“道具、废墟、瓦砾堆”效果的制作过程，讲解游戏引擎材质和模块化道具制作方法；第四章讲解地面积水、水下焦散、动态阴影、窗户材质等游戏高级动态材质的制作技能；第五章通过实例“灯光读数控制”、“相机视角切换”、“恐怖走廊”讲解游戏可视化脚本语言Kismet的应用；第六章通过“游戏过场动画”等讲解游戏可视化脚本语言Matinee的应用；第七章通过范例“室外风景”等讲授“虚幻3”引擎地形系统的基础知识、制作原理等；第八章通过范例“旗帜”等讲解强大的物理引擎——刚体模拟在游戏中的应用方法和技巧；第九章通过范例“火花粒子效果”、“火焰粒子效果”讲解如何用“虚幻3”粒子系统(Cascade)来创建综合交互式场景视觉效果的原理、方法和步骤等。

配套的《游戏场景实训》是本教材关键知识点和核心技能的延伸实践，由“实训内容、实训要求、实训目的、制作流程及技巧分析、操作提示”组成，旨在提高读者的专业素质和制作技能，为日后的专业创作打下坚实的基础。

配套光盘提供了书中所有范例的源文件和练习素材。

本书内容丰富、实用，无论是高校游戏专业师生，或是游戏公司、影视公司、动画制作公司相关从业人员，都会从本书中直接获得实际好处，受益匪浅。

## <<次世代游戏场景设计>>

### 作者简介

孙立军，1964年10月生人。

1984年-1988年就读于北京电影学院动画专业，现为北京电影学院动画学院院长、教授、硕士生导师，中国动画学会常务理事，中国东方文化研究会漫画分会副会长，中国电视艺术家协会卡通艺术委员会常务理事，微软亚洲研究院特约研究员，全国漫画等级考试考官。

代表作有《好邻居》《越野赛》《种太阳》等。

## <<次世代游戏场景设计>>

### 书籍目录

#### 第一章 交互式场景制作工具和流程

- 第一节 基础知识
- 第二节 制作思路和制作规范(Methodology and convention)
- 第三节 游戏场景资源管理和文件结构(Asset Management)
- 第四节 游戏场景制作流程(Production Pipeline)
- 第五节 作业规范
- 本章小结
- 本章作业

#### 第二章 制作一个真正的次世代游戏场景

- 第一节 艺术指导原则
- 第二节 熟悉工作环境(Basic UI introduction)
- 第三节 制作次世代游戏场景——“神奇的动力室”
- 第四节 用BSP笔刷建造场景的基本结构
- 第五节 放置静态模型和道具
- 第六节 场景灯光和材质的制作
- 第七节 制作交互式内容
- 本章小结
- 本章作业

#### 第三章 游戏引擎材质和模块化道具制作

- 第一节 艺术指导原则
- 第二节 材质表达式基础知识
- 第三节 材质实例化(Material Instance Constant)的应用
- 第四节 模块化设计(Modular Design)实际应用
- 第五节 法线贴图的制作思路与方法
- 第六节 AO(环境阻塞)烘焙制作应用
- 本章小结
- 本章作业

#### 第四章 游戏高级动态材质

- 第一节 艺术指导原则
- 第二节 材质通道
- 第三节 环境反射材质的应用
- 第四节 动态材质的应用
- 第五节 Decal(贴纸)的应用
- 第六节 体积雾的应用
- 本章小结
- 本章作业

#### 第五章 游戏可视化脚本语言应用——Kismet篇

- 第一节 艺术指导原则
- 第二节 Kismet基础知识
- 第三节 用Kismet制作“灯光读数控制”脚本序列
- 第四节 用Kismet制作“相机视角切换”脚本序列
- 第五节 用Kismet制作惊悚悬疑场景——“恐怖走廊”
- 本章小结
- 本章作业

#### 第六章 游戏可视化脚本语言应用——Matinee篇

## <<次世代游戏场景设计>>

第一节 Matinee(导演模块)的界面操作

第二节 灯光控制动画序列

第三节 实现光源颜色、强度和材质实例属性的动画

第四节 制作游戏里面的过场电影

本章小结

本章作业

第七章 游戏地形创建—制作自然景观

第一节 艺术指导原则

第二节 “虚幻3”引擎地形系统基础

第三节 制作“室夕风景”自然地形

第四节 制作“随风摆动的地形植被”自然场景

第五节 外部地形制作工具与游戏引擎的整合

本章小结

本章作业

第八章 强大的物理引擎——刚体模拟在游戏中的应用

第九章 创建游戏粒子视觉效果

附录 部分习题答案

## <<次世代游戏场景设计>>

### 编辑推荐

游戏场景制作是一个综合的设计、制作过程，不仅需要扎实的美术功底，还要掌握游戏关卡设计的相关知识。

使用游戏引擎工具“虚幻3”制作次世代游戏场景是一种全新的体验。

该工具提供了从美术资源导入、场景静态/交互式材质、灯光和可放置物件、物理模拟、粒子效果、动画系统可视化脚本系统和导演系统等模块的编辑功能，从而创建各种丰富的材质视觉效果，为场景制作可互动的机关、任务等。

叶橹编著的《次世代游戏场景设计》由九章组成，采用大量的典型案例，力求将相对复杂的技术概念、特点、设计原理、制作思路、流程图用简洁的语言，系统、科学地传达给读者，搭建起一条从游戏设计理论与实际创作紧密结合的桥梁，是国内一部不可多得的次世代游戏场景设计优秀专业教材。

《次世代游戏场景设计》是北京电影学院动画学院游戏实验室（是与美国EPIC（中国）合作建立的以Unreal技术为平台的游戏教学实验室）的配套教材。

全书内容丰富、实用，无论是高校游戏专业师生，或是游戏公司、影视公司、动画制作公司相关从业人员，都会从本书中直接获得实际好处。

<<次世代游戏场景设计>>

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>